

UNIVERSITÉ DE FRIBOURG, SUISSE
FACULTÉ DES SCIENCES
DÉPARTEMENT DE MÉDECINE

En collaboration avec la
HAUTE ÉCOLE FÉDÉRALE DE SPORTS DE MACOLIN

La pratique du tchoukball chez les enfants de 5 à 10 ans : une étude
d'intervention visant à tester des adaptations de jeu dans des classes de
3e et 6e HarmoS

Travail final pour l'obtention du Master en
Sciences du Mouvement et du sport
Option Enseignement

Conseiller: Prof. Dr. André GOGOLL

Co-conseiller-ère: Eric JEISY

Emile GUINAND
Fribourg, Mai, 2016

Remerciements

Je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont aidées dans la réalisation de ce travail de Master.

En premier lieu, je remercie Mme Sommer Vorp, cheffe de sport Jeunesse et Sport du tchoubkall pour ses conseils, ses observations lors des interventions et son investissement dans ce projet.

Je remercie les deux enseignantes de l'école obligatoire de La Chaux-de-Fonds pour leur participation à ce travail avec leur classe et leurs observations durant les interventions.

Je remercie également mon co-conseiller, Eric Jeisy, qui m'a aidé à trouver des solutions pour avancer tout au long de ce travail.

Table des matières

1	RÉSUMÉ	4
2	INTRODUCTION	5
2.1	ASPECTS FORMELS	5
2.2	INTRODUCTION A LA THEMATIQUE	5
3	LE TCHOUKBALL	6
3.1	DEFINITION ET HISTORIQUE	6
3.2	LE TCHOUKBALL ET L'ENFANT EN SUISSE	7
4	DEFINITION SYSTEMIQUE DU TCHOUKBALL	7
4.1	LES REGLES	7
4.1.1	COMPREHENSION DES REGLES	9
4.1.2	IMPLICATIONS PEDAGOGIQUES POUR LA PRATIQUE DU TCHOUKBALL CHEZ LES ENFANTS	9
4.2	DOMAINE MOTEUR	10
4.2.1	IMPLICATIONS PEDAGOGIQUES POUR LA PRATIQUE DU TCHOUKBALL CHEZ LES ENFANTS	12
4.3	DOMAINE COGNITIF	13
4.3.1	MODELE DU TRAITEMENT DE L'INFORMATION	13
4.3.2	IDENTIFICATION DU STIMULUS	14
4.3.3	SELECTION DE LA REPOSE MOTRICE	14
4.3.4	PROGRAMMATION DE LA REPOSE	14
4.3.5	UN SYSTEME A CAPACITE LIMITEE	15
4.3.6	LA « PERFORMANCE » COGNITIVE	15
4.3.7	FACTEURS INFLUENÇANT LE TRAITEMENT DE L'INFORMATION	16
4.3.7.1	Caractéristiques du sujet	16
4.3.7.2	Complexité de la tâche	16
4.3.7.3	Complexité de la réponse motrice	17
4.3.7.4	Contrainte temporelle	18
4.3.8	TRAITEMENT DE L'INFORMATION CHEZ L'ENFANT	18
4.3.9	IMPLICATIONS PEDAGOGIQUES POUR LA PRATIQUE DU TCHOUKBALL CHEZ LES ENFANTS	20
4.4	DOMAINE COLLECTIF	22
4.4.1	CONNAITRE ET ANALYSER LES POTENTIALITES DE CHACUN	22
4.4.2	ORGANISATION DE L'EQUIPE	23
4.4.3	DEVELOPPEMENT SOCIAL DE L'ENFANT	23
4.4.4	IMPLICATIONS PEDAGOGIQUES POUR LA PRATIQUE DU TCHOUKBALL CHEZ LES ENFANTS	24
5	METHODE	26
5.1	ÉCHANTILLONNAGE	26
5.2	DESIGN EXPERIMENTAL	26
5.3	INTERVENTIONS	27
5.3.1	BUT DES INTERVENTIONS	27
5.3.2	INTERVENTION N°1	28
5.3.3	INTERVENTION N°2	30
5.3.4	INTERVENTION N°3	31
5.3.5	INTERVENTION N°4	33
5.4	HYPOTHESE GENERALE	34

6	RESULTATS	35
6.1	RESULTATS DE L'INTERVENTION N°1	35
6.1.1	CLASSE DE 3 ^E HARMOS (3H)	35
6.1.2	CLASSE DE 6 ^E HARMOS (6H)	36
6.2	RESULTATS DE L'INTERVENTION N°2	37
6.2.1	CLASSE DE 3 ^E HARMOS (3H)	37
6.2.2	CLASSE DE 6 ^E HARMOS (6H)	37
6.3	RESULTATS DE L'INTERVENTION N°3	38
6.3.1	CLASSE DE 3 ^E HARMOS (3H)	38
6.3.2	CLASSE DE 6 ^E HARMOS (6H)	39
6.4	RESULTATS DE L'INTERVENTION N°4	40
6.4.1	CLASSE DE 3 ^E HARMOS (3H)	40
6.4.2	CLASSE DE 6 ^E HARMOS (6H)	42
6.5	RESULTATS GENERAUX	43
7	DISCUSSION	44
7.1	ANALYSE DES DIFFERENCES ENTRE LES ELEVES DE 3^E ET 6^E HARMOS	44
7.2	POINTS FORTS ET LIMITES	48
7.3	CONCLUSION	52
8	DECLARATION DE CESSION DES DROITS D'AUTEUR	54
9	DECLARATION PERSONNELLE	54
10	BIBLIOGRAPHIE	55
11	ANNEXES	57

1 Résumé

Il n'existe actuellement aucune adaptation en faveur de la pratique du tchoukball chez les enfants. Les enfants entre 5 et 10 ans n'ont pas terminé leur développement, ils ne possèdent pas encore les mêmes capacités que les adultes dans les domaines moteur, cognitif et social. Afin de déterminer pour deux tranches d'âge différentes quelles adaptations de jeu sont adéquates, quatre interventions ont été menées dans une classe de 3^e HarmoS (6-7 ans) et une classe de 6^e HarmoS (9-10 ans). Chaque intervention a introduit une forme de jeu différente, selon un degré de complexité croissant : d'une forme de jeu simplifiée au maximum lors de la première intervention, à une forme de jeu ressemblant fortement à la forme finale du tchoukball lors de la quatrième intervention. Les interventions ont été évaluées par l'enseignante de chaque classe ainsi que par la cheffe de sport J+S tchoukball selon des critères d'observations prédéfinis. Dans un deuxième temps, des interviews ont été menées avec chacune de ces personnes afin de revenir sur l'ensemble du processus d'intervention. Les résultats montrent une plus grande capacité d'adaptation chez les élèves de 6^e HarmoS (6H) que chez les élèves de 3^e HarmoS (3H) lors des différentes interventions. D'un point de vue moteur, les 3H ont plus de difficultés que les 6H dans les habiletés complexes telles que le tir en extension et l'action d'attraper. Contrairement aux 6H, les élèves de 3H n'ont pas les ressources cognitives nécessaires pour faire face à la charge informationnelle plus élevée lors des dernières formes de jeu. L'égoïsme fortement marqué chez les 3H engendre des difficultés de collaboration lors du jeu, d'autant plus que le nombre de coéquipiers augmente. Ce phénomène est nettement moins présent chez les 6H. Même si certains enfants de 6H sont capables de s'adapter à des modalités de jeu complexes, une forme simplifiée permet à tous d'évoluer dans un milieu où ils osent se lancer et se sentent à l'aise. La simplification des modalités de jeu favorise l'apprentissage, augmente la réussite et le plaisir de chaque enfant. Ainsi, les adaptations de jeu doivent évoluer en adéquation avec le développement des capacités motrices, cognitives et collectives des enfants.

2 Introduction

2.1 Aspects formels

Ce travail de Master constitue l'étape finale de mes études en sciences du sport et du mouvement à l'université de Fribourg. Il s'effectue dans le domaine de la pédagogie du sport, sous la direction du Prof. Dr. André Gogoll et de mon co-conseiller le Dr. Eric Jeisy.

2.2 Introduction à la thématique

Jeunesse et sport (J+S) développe un concept intitulé « sport des enfants ». Le sport des enfants a pour but d'offrir des offres sportives variées et adaptées aux enfants de 5 à 10 ans (OFSPPO, 2015). La cheffe de sport Jeunesse et Sport tchoukball, Mme Sommer Vorp et plusieurs autres personnes travaillent afin que le tchoukball adhère au concept « sport des enfants » de J+S. Ce travail de Master s'inscrit dans cette démarche et représente une opportunité d'obtenir des résultats permettant la mise en place d'adaptations en faveur de la pratique du tchoukball chez les enfants de 5 à 10 ans.

Actuellement, au tchoukball, il n'existe aucune adaptation pour les enfants mis à part une balle plus petite pour les moins de 12 ans. Pourtant, dès la création de ce sport, le Dr Hermann Brandt, concepteur du tchoukball, proposait déjà certaines adaptations pour les plus jeunes : « La zone neutre (dite "interdite") peut être réduite à 2.5 m. ou même 2 m. (pour les débutants, par exemple, ou les cadets). » (Brandt, 1971, p. 23). Dans les règles officielles du tchoukball, il est écrit :

En dehors des compétitions, il sera souvent nécessaire d'adapter les règles au nombre de joueurs à disposition, à leurs compétences et à leur condition physique, ou à la taille du terrain de jeu. Ces adaptations sont autorisées afin de rendre le tchoukball accessible à tous. Cependant, une quelconque adaptation faite aux règles du jeu doit être en adéquation avec les valeurs du tchoukball, parmi lesquelles le respect des autres joueurs, qu'ils fassent partie de la même équipe ou de l'équipe adverse. (FITB, 2015)

Cette remarque montre que les compétences des individus peuvent varier et que pour permettre une pratique accessible à tous, il est parfois conseillé d'ajuster les règles du tchoukball. Les enfants n'ont pas encore terminé leur développement n'ont donc pas les mêmes capacités que les adultes. Par conséquent, un ajustement des règles en leur faveur semble nécessaire et justifié. Ce travail de Master a pour but de déterminer quelles adaptations sont adéquates pour quelle tranche d'âge.

3 Le tchoukball

3.1 Définition et historique

Le tchoukball est un sport de balle qui oppose deux équipes de sept joueurs. La surface de jeu est rectangulaire. Au milieu de chaque ligne délimitant la largeur du terrain se trouve un cadre. Au pied de chaque cadre se trouve une zone interdite, un demi-cercle de 3m de rayon, dans laquelle il est interdit de pénétrer avec la balle. Pour marquer un point, il faut tirer sur un des deux cadres de façon à ce que la balle retombe à l'intérieur du terrain, sans que l'autre équipe ne réussisse à l'attraper. Si l'équipe en défense attrape la balle après le rebond du cadre et avant que celle-ci ne touche le sol, le jeu se poursuit. Il est interdit d'entraver l'attaque adverse, que ce soit en interceptant la balle ou en gênant un joueur. Le nombre de passes précédant un tir est limité à trois, quatre si l'on engage après un point. La balle ne doit pas toucher le sol entre deux passes. Lorsqu'un joueur possède la balle, son déplacement est limité à trois pas.

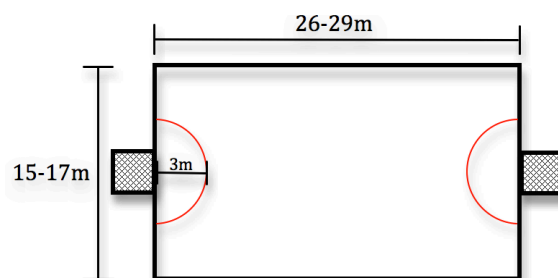


Fig. 1 Terrain de tchoukball

Le docteur Hermann Brandt, né le 6 octobre 1897 à La Chaux-de-Fonds, a introduit la pratique du volley-ball et basketball féminin en Suisse (RTS, 2015). Au travers de son métier, il constate qu'un grand nombre de sportifs se blessent régulièrement lors de la pratique de leur sport. Ces traumatismes proviennent de mouvements inadaptés à la physiologie de l'individu ou des nombreuses formes d'agression présentes dans certains sports (Swiss Tchoukball, 2016). Au cours des années soixante, à la suite d'une réflexion et de différentes recherches, il crée le tchoukball, un sport à forte valeur éducative et bannissant toute forme d'agression physique. En 1971, dans l'émission « Avant-première sportive » (RTS, 2015) M. Brandt souligne que le tchoukball a été conçu dans l'intention de supprimer l'élément agressif qui a des conséquences néfastes pour l'individu. Le jeu peut être combatif, mais non agressif. La suppression de l'agressivité répond à une valeur éducative qui entraîne le respect de l'adversaire. Selon le Dr. Brandt, le tchoukball est un sport complet qui a pour but de répondre aux lois physiologiques, psychologiques et sociales connues à l'époque de sa création.

3.2 Le tchoukball et l'enfant en Suisse

En Suisse, il existe trois catégories juniors : moins de 12 ans (M12), moins de 15 ans (M15) et moins de 18 ans (M18). Les règles de jeu sont actuellement identiques quelle que soit la catégorie, à une exception près : les M12 jouent avec une balle de taille 1, alors que les autres catégories juniors jouent avec une balle de taille 2, tout comme les adultes. Ce travail de Master concerne la pratique du tchoukball chez les enfants de 5 à 10 ans, ce qui correspond à la catégorie M12.

4 Définition systémique du tchoukball

Dans ce chapitre, le but est de présenter une définition systémique du tchoukball en décrivant les différents domaines qui le constituent. Cette description permet d'avoir un cadre théorique sur lequel s'appuyer afin définir des implications pédagogiques nécessaires à l'adaptation de la pratique du tchoukball chez les enfants de 5 à 10 ans. Dans cette définition le tchoukball est scindé en quatre sections : les règles, le domaine moteur, le domaine cognitif et le domaine collectif.

4.1 Les règles

Les règles permettent de décrire un sport de manière complète et détaillée au niveau de son fonctionnement. Elles constituent un cadre précis. Elles définissent ce qui est permis, interdit, et l'élément essentiel des sports collectifs : comment marquer un point. Les autres domaines du tchoukball s'articulent autour des règles et sont influencés par celles-ci.

Le tableau 1 résume les principales règles officielles du tchoukball (FITB, 2011). Elles sont classées en trois sous-groupes qui seront repris lors de l'élaboration des règles de jeu des différentes interventions.

Il existe des différences entre les règles actuelles et les règles d'origine, telles qu'elles sont décrites dans le livre du Dr Brandt sur le tchoukball (Brandt, 1971). Selon les règles d'origine, chaque faute compte un point pour son équipe (le fait de ne pas attraper la balle après le rebond du cadre étant considéré comme une faute), l'équipe qui a le plus de points (= de fautes) perd (Brandt, 1971, p. 22). Ce système de comptage se rapproche de celui du volleyball, où chaque faute donne un point à l'adversaire. Actuellement, au

tchoukball, la conséquence d'une faute est amoindrie, puisqu'elle implique « seulement » de donner la balle à l'adversaire, mais n'a pas d'influence directe sur le score. Il existe tout de même encore certaines situations où une erreur d'un joueur donne un point à l'autre équipe (= point perdu), comme on peut le constater dans le deuxième paragraphe concernant l'attribution des points dans le tableau 1.

Tab. 1 : Résumé des principales règles officielles du tchoukball

Les règles du tchoukball	
Dimensions et nombres	<ul style="list-style-type: none"> - Taille du terrain : 26-29m de long et 15-17m de large. - À partir de 7m de hauteur, tout engin ou plafond est considéré comme extérieur au terrain. - Taille de la zone interdite : demi-cercle autour du cadre de 3m de rayon. - Taille de la balle : 54-60cm de circonférence selon la catégorie. - Poids de la balle : 325-475g selon la catégorie. - Durée des matchs : 3x 15' (3X 20' en championnat suisse). - Deux cadres. - 7 joueurs par équipe.
Fautes	<p>Le joueur commet une faute si :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il possède la balle plus de 3 secondes. - Il effectue plus de 3 empreintes en possession de la balle. - Il fait une passe qui amène à un décompte des passes successives supérieur à 3. - Il tire sur un cadre sur lequel 3 tirs consécutifs ont déjà été effectués (une faute ou un point remet le compte des tirs consécutifs à zéro). - Il laisse tomber la balle au sol. - Il touche la balle avec une partie du corps en dessous du genou. - Il sort des limites du terrain en possédant la balle. - Il entre en contact avec la zone interdite en possession de la balle (« zone » et « pénétration »). - Son tir aboutit à un mauvais rebond sur le cadre. - Il fait une obstruction. - Il tire après un engagement de point sans que la balle ait passé le milieu du terrain. - Il entre en contact avec le terrain lors de l'engagement d'un point. - Il touche la balle lancée par un adversaire avant le rebond sur le cadre. - Il touche la balle tirée par un coéquipier après un rebond sur le cadre.
Attribution des points	<p>Le joueur marque un point, si la balle rebondissant du cadre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - touche la zone de jeu avant qu'un défenseur ne la touche. - touche un défenseur qui ne parvient pas à la contrôler, et qu'elle tombe au sol ou est repoussée hors des limites de la zone de jeu. - touche un défenseur sur une partie de son corps située en dessous du genou. - touche un défenseur qui se trouve à l'intérieur de la zone interdite ou en dehors de la zone de jeu, qui entre dans la zone interdite ou quitte la zone de jeu pour attraper la balle. <p>Le joueur concède un point (donne un point à l'autre équipe) si :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il tire à côté du cadre. - La balle, rebondissant du cadre après son tir, tombe en dehors de la zone de jeu ou dans la zone interdite. - Il tire et la balle lui rebondit dessus après avoir touché le cadre - Il touche la balle rebondissant directement du cadre suite au tir d'un coéquipier, alors qu'il est dans la zone interdite ou en dehors de la zone de jeu. - Il touche intentionnellement la balle rebondissant directement du cadre suite au tir d'un coéquipier, empêchant ainsi la balle de sortir de la zone de jeu ou de tomber dans la zone interdite.

L'évolution des règles depuis la création du tchoukball tend vers un jeu plus dynamique et offrant plus de possibilités. Le passage d'une zone interdite en ligne droite à une zone en demi-cercle, de l'interdiction totale de marcher avec la balle aux trois pas actuels, et du monopolaire (jeu avec un cadre) au bipolaire (jeu avec deux cadres) vont dans ce sens. En revanche, toutes ces règles rendent le jeu plus complexe et impliquent de meilleures capacités motrices, cognitives et collectives. Nous verrons par la suite que le retour à certaines règles d'origine peut être un moyen pour simplifier le jeu et faciliter la pratique chez les jeunes enfants.

4.1.1 Compréhension des règles

La compréhension des règles est directement reliée au domaine cognitif. L'enfant ne dispose pas des mêmes capacités qu'un adulte à assimiler, comprendre et appliquer des règles de jeu. Les règles du tchoukball sont complexes et diffèrent sur beaucoup de points de la plupart des sports collectifs où le terrain est interpénétré. Contrairement à la plupart de ces sports, au tchoukball, il est interdit de gêner l'attaque adverse, d'intercepter la balle, de rentrer en contact avec l'adversaire, d'avancer librement avec la balle, etc. Toutes ces particularités rendent la compréhension des règles du tchoukball difficile chez les néophytes, notamment chez les enfants qui n'ont pas encore atteint les capacités cognitives d'un adulte. Un débutant devra dans un premier temps allouer de l'attention aux différentes règles qui lui ont été énoncées, afin de ne pas commettre de fautes. Cette part d'attention va réduire sa capacité à traiter les différents stimuli environnementaux. Ainsi, il risque de ne pas toujours faire les bons choix et sa rapidité de décision risque d'être plus lente par rapport à un expert. Au fil de la pratique, les règles vont être assimilées et naturellement le joueur va réaliser des habiletés motrices en adéquations avec celles-ci. Le joueur n'aura plus à porter son attention pour savoir si ce qu'il fait est autorisé ou non et pourra porter davantage d'attention sur l'environnement qui l'entoure.

4.1.2 Implications pédagogiques pour la pratique du tchoukball chez les enfants

Lors de l'introduction du tchoukball chez les jeunes, l'assimilation des règles de jeu est un grand défi. Il est impossible de jouer si les règles ne sont pas acquises, le jeu risque d'être « haché » et surtout source de conflits. Les enfants n'ayant pas la même capacité d'assimilation qu'un adulte, il est important d'introduire les règles progressivement. Des exercices pratiques simples liés à la compréhension d'une règle sont le meilleur moyen

pour que les jeunes la comprennent. Par exemple, on peut imaginer un exercice où les jeunes doivent, par deux, déplacer la balle d'un point à un autre sans jamais faire plus de trois pas avec la balle et sans que celle-ci tombe, dans le but d'introduire la règle du marché. Ce genre d'exercice permet au jeune joueur d'assimiler une règle à la fois, sans être surchargé d'informations. Une fois les règles principales introduites, il est possible de passer à une première forme de jeu, si possible simplifiée. Au début, seules les règles principales et indispensables au bon fonctionnement du jeu doivent être introduites. Il est inutile d'essayer d'appliquer d'entrée de jeu toutes les règles en même temps. Le nombre d'informations dépassera la capacité de traitement de l'enfant, ce qui risque de créer un blocage. De plus, l'enfant ne sera pas dans une situation de réussite et sa motivation risque de baisser. Mieux vaut commencer par un minimum de règles et si une situation conflictuelle survient, introduire la règle permettant de l'éviter. Par exemple, il n'est pas nécessaire d'énoncer la règle des 3 passes maximum lors des premières séances avec des débutants. Tant qu'il n'y a pas d'abus de la part d'une équipe, faire 4-5 passes de temps en temps ne va pas entraver le bon fonctionnement du jeu. Les jeunes ayant envie de tirer au cadre, le nombre de passes ne sera généralement jamais très élevé. Si toutefois une équipe utilise les passes pour retarder le jeu, la règle des 3 passes doit être introduite. Une fois les règles de bases bien maîtrisées, on peut, petit à petit, ajouter des règles supplémentaires qui n'ont pas encore été introduites.

En résumé, pour adapter la pratique du tchoukball chez les jeunes il est nécessaire :

- D'introduire les règles avec des exercices simples axés sur une règle particulière.
- D'introduire, dans un premier temps, les règles nécessaires au bon déroulement du jeu, et seulement une fois ces règles maîtrisées, introduire les autres.

4.2 Domaine moteur

Le mouvement constitue l'essence fondamentale du sport. Le sport est construit sous l'influence des actions motrices de chaque individu. Arnold (1985, pp. 15-22) présente différentes taxonomies des habiletés motrices selon plusieurs auteurs, notamment : Konorski, Whiting, Fitts, Knapp et Gentile. Je me suis inspiré de ces taxonomies pour classer les habiletés motrices du tchoukball. Au tchoukball, on distingue trois grandes catégories d'habiletés motrices : le déplacement, le lancer et l'action d'attraper. Elles sont décrites dans le tableau 2.

Tab. 2 : Taxonomie des habiletés motrice du tchoukball

Le déplacement	Avec Balle	Déplacement limité par le règlement à trois empreintes au sol. Se fait souvent en direction du cadre dans l'optique d'un éventuel tir.
	Sans Balle	Déplacement illimité servant à se placer de manière optimale pour une potentielle action individuelle avec la balle (que ce soit en phase de défense ou d'attaque).
Le lancer	Passe	Action de lancer la balle à un coéquipier sans que celle-ci touche le sol. S'inscrit dans la construction collective d'une phase d'attaque.
	Tir	Action de lancer la balle sur un cadre dans le but de marquer un point. Constitue le dernier mouvement de la phase d'attaque.
L'action d'attraper	Passe	Réception d'une passe d'un coéquipier lors d'une phase d'attaque.
	Défense	Réception, après rebond contre le cadre, d'une balle tirée par l'adversaire. Ce geste défensif fait la transition avec la prochaine phase collective d'attaque.

Dans tous les sports, les règles influencent fortement le domaine moteur. Si l'on prend l'exemple du football, c'est uniquement parce que les règles l'imposent que les joueurs développent l'habileté de conduire et faire avancer la balle avec les pieds.

Ainsi, au tchoukball, la taille de la zone et le fait que l'on n'ose pas entrer en contact avec celle-ci en tenant la balle ont, par exemple, un impact sur l'habileté motrice du tir. Le joueur doit soit tirer sur le cadre à distance minimum de 3m (taille de la zone interdite), soit effectuer un saut au-dessus de la zone pour pouvoir se rapprocher davantage du cadre lors du tir, à condition qu'il lance la balle avant d'atterrir dans la zone interdite. La balle ne devant pas toucher le sol, sous peine de devoir la donner à l'adversaire, toute habileté motrice en relation avec la balle, principalement les passes, doit être maîtrisée par les joueurs, afin de ne pas commettre de faute. La taille et le poids de la balle ont un impact sur la difficulté de toutes les habiletés motrices du type « lancer » et « attraper ». On constate que les règles influencent toutes les habiletés motrices dans le tchoukball et

ceci de deux manières différentes. Premièrement, elles limitent les possibilités d'action en interdisant certains actes moteurs. Par exemple, il est interdit de faire plus de trois empreintes balle en main. Dans un deuxième temps, les règles ont un impact indirect sur le degré de difficulté de certaines habiletés motrices. Par exemple, les dimensions du terrain vont influencer indirectement la longueur des passes et par conséquent la difficulté du lancer et de la réception de celles-ci.

Reprenons le fait que le joueur n'ose pas entrer dans la zone interdite avec la balle. Cette règle augmente fortement la difficulté de l'habileté motrice du tir lorsque la personne souhaite se rapprocher le plus possible du cadre pour tirer. Dans ce cas, la personne doit sauter au-dessus de la zone et réussir à lâcher la balle avant de toucher le sol, ce qui constitue une habileté motrice complexe. Les habiletés complexes nécessitent la capacité de dissocier les différents segments du corps et de réussir à les coordonner. Cette capacité se développe principalement entre 8 et 12 ans chez l'enfant (Le Gall, 2008, pp. 44-46). Les habiletés complexes sont adaptées uniquement à un niveau de développement et de coordination élevé. C'est pourquoi il faudrait ajuster les règles en fonction du niveau moteur moyen de chaque groupe d'individus, dans le but que les habiletés motrices induites par les règles puissent être réalisées par les joueurs.

4.2.1 Implications pédagogiques pour la pratique du tchoukball chez les enfants

La complexité d'une habileté motrice dépend du nombre de segments qu'elle implique et de leur coordination (Schmidt, 1993, pp. 92-93). Les adultes et les enfants ne disposent pas des mêmes ressources face à une tâche motrice. En effet, les capacités motrices, les caractéristiques physiologiques et anatomiques d'un adulte diffèrent de celles d'un enfant (Sève, 2009, pp. 249-257). Pourtant, les règles du tchoukball sont actuellement les mêmes, quelle que soit la catégorie d'âge. Les contraintes d'une tâche motrice doivent être adaptées aux capacités de l'enfant. Autrement dit, ces contraintes ne doivent pas dépasser les ressources disponibles de l'enfant (Sève, 2009, p. 92). Les capacités physiologiques, la constitution anatomique, ainsi que la coordination du mouvement sont des facteurs limitant la performance motrice (Durand, 1987, pp. 189-193). Ces facteurs évoluent avec l'âge, il est donc important de les prendre en compte lors de l'enseignement d'habiletés motrices. Afin d'adapter le domaine moteur aux capacités motrices de l'enfant, il faut procéder à une modification des règles de jeu permettant de jouer au tchoukball à l'aide d'habiletés motrices simplifiées. Pour avoir

de la réussite et du plaisir, l'enfant doit être capable de réaliser les différentes habiletés motrices qui sont imposées par les règles du tchoukball.

En résumé, pour adapter la pratique du tchoukball chez les jeunes enfants, il est nécessaire de modifier les règles de jeu, dans le but que les habiletés motrices conditionnées par ces règles soient :

- Adaptées à leurs capacités de coordination.
- Adaptées à leurs capacités physiologiques (vitesse, force, endurance, souplesse).
- Adaptées à leur constitution anatomique (taille, envergure des bras, poids, etc.).
- Simplifiées au niveau du nombre de segments engagés.

4.3 Domaine cognitif

Longtemps l'apprentissage moteur a été considéré comme un apprentissage de mouvements uniquement. Ainsi, être performant signifiait avoir une technique gestuelle précise et efficace. Depuis que les théories cognitives ont été appliquées au domaine moteur, la conception de l'apprentissage moteur a passablement changé. Aujourd'hui, l'efficacité ne dépend plus du geste lui-même, mais de la précision des différentes étapes cognitives qui le précèdent et mènent à sa construction. Apprendre un mouvement ne dépend pas uniquement du domaine moteur, c'est aussi apprendre au niveau cognitif des règles qui permettent de produire un mouvement efficient dans un contexte donné (Famose & Bertsch, 2002, p. 121).

Pour décrire le domaine cognitif, j'ai choisi de me baser sur le modèle du traitement de l'information issu des théories cognitivistes. Il existe des théories alternatives de l'apprentissage moteur plus récentes dont les démonstrations sont probantes, notamment l'approche écologique. Le but ici n'est pas de défendre une approche par rapport à une autre. Bien qu'il comporte certaines faiblesses, le modèle du traitement de l'information permet d'illustrer de manière métaphorique ce qui se passe du point de vue cognitif lors d'une pratique sportive (Ripoll & Benguigui, 1999, p. 192).

4.3.1 Modèle du traitement de l'information

Le modèle du traitement de l'information consiste à représenter l'être humain comme une machine à traiter de l'information telle qu'un ordinateur. Selon Whitting (1969, cité par Arnold, 1985, p. 26), tout système de traitement de l'information est constitué de

trois éléments : l'entrée, le traitement central et la sortie. L'information se présente au sportif et entre dans le système à l'aide des différents systèmes sensoriels. Puis, diverses étapes de traitement de l'information s'opèrent à l'intérieur du système et aboutissent à une réponse motrice à la « sortie » (Arnold, 1985, p.26). Suite aux travaux de différents auteurs, on retient généralement trois étapes de traitement par lesquelles passe l'information entre l'entrée et la sortie : l'identification du stimulus, la sélection de la réponse, et la programmation de la réponse (Sève, 2009, p. 44).

4.3.2 Identification du stimulus

Cette étape consiste à prélever des informations sur notre environnement à l'aide de nos différents sens (Sève, 2009, p. 45). Ces informations vont permettre d'évaluer la situation en identifiant les différentes contraintes présentes dans l'espace. Arnold (1985, pp. 27-28) affirme que l'analyse de la situation permet de faire une prédiction de l'évolution de l'environnement en comparant les paramètres présents à ceux de situations familières antérieures stockées dans la mémoire à long terme. La prédiction est d'autant plus difficile et incertaine que les contraintes de l'environnement sont imprévisibles et variables. Par exemple, dans les sports collectifs, il n'est pas facile de prédire l'évolution de l'environnement, car les contraintes (déplacements des partenaires et des adversaires, trajectoires de la balle, etc.) sont peu prévisibles et relativement variables. Dans une discipline comme le golf, la prédiction est beaucoup plus facile puisque les contraintes de l'environnement sont généralement stables et prévisibles (distance par rapport au trou, vent, nature du terrain, etc.).

4.3.3 Sélection de la réponse motrice

À partir de l'analyse de la situation, le sujet va sélectionner une réponse motrice (sous sa forme générale) lui semblant la plus adaptée et efficace pour faire face aux contraintes de l'environnement. La sélection de la réponse se fait parmi un répertoire de réponses possibles (Arnold, 1985, p. 28).

4.3.4 Programmation de la réponse

Une fois la forme générale du mouvement décidée, le système moteur va s'organiser pour produire la réponse souhaitée (Sève, 2009, p. 44). Les paramètres du mouvement (amplitudes, direction, durée et force) vont être spécifiés dans le but d'obtenir une

réponse fine adaptée aux contraintes spécifiques présentes dans le champ d'action (Schmidt, 1993, pp. 103-108).

4.3.5 Un système à capacité limitée

Le système de traitement de l'information a une capacité limitée et ne peut pas traiter tous les stimuli qui sont détectés par les récepteurs sensoriels. Broadbent (1958, cité par Arnold, 1985, p. 30) a émis l'idée d'un filtrage sélectif des informations entre le niveau récepteur (entrée sensorielle) et le niveau central (mécanisme perceptif). Cette sélection d'information se fait en fonction des expériences passées, des recommandations, des espérances personnelles, de la nouveauté et l'intensité de stimuli, etc. Ainsi, seule une partie des informations sera traitée pour former une perception consciente de la situation. Chaque personne va percevoir différemment une même situation, puisqu'elle filtrera les informations en fonction de ses expériences passées, ses espérances, etc., qui diffèrent de celles d'une autre personne.

4.3.6 La « performance » cognitive

La qualité du traitement de l'information constitue un élément primordial dans la performance sportive (Sève, 2009, p. 47). La « performance » cognitive lors d'un acte moteur peut être définie par trois indices (Famose & Bertsch, 2002, pp. 121-122):

- L'adéquation de la réponse motrice utilisée pour atteindre les buts fixés
- La rapidité d'initiation de la réponse
- La précision d'exécution de la réponse

Les études portent généralement sur l'indice de rapidité d'initiation de la réponse, notamment avec l'approche chronométrique. Cette approche permet de mesurer le temps de réaction entre l'apparition d'un signal et la réponse motrice correspondant à ce signal (Olivier, 1999, p. 99). Dans les travaux utilisant cette méthode, le temps de réaction est considéré comme correspondant au temps nécessaire au traitement des opérations cognitives générant le mouvement de réponse. Ainsi plus le délai entre le signal et la réponse motrice augmente, plus on considère que le traitement cognitif préparant la réponse prend du temps. Le temps de réaction peut être considéré comme un indice représentatif de la difficulté du traitement de l'information lors d'une tâche motrice. Plus il est long, plus la tâche est complexe au niveau du traitement de l'information (Famose & Bertsch, 2002, pp. 127-129).

4.3.7 Facteurs influençant le traitement de l'information

Il existe plusieurs facteurs qui influencent les différentes étapes du traitement de l'information et donc la « performance » cognitive. La définition de ces facteurs est faite sur la base de ceux évoqués par Sève (2009, pp. 47-55), Schmidt (1993, pp. 22-28) et Arnold (1980, pp. 34-41).

4.3.7.1 Caractéristiques du sujet

L'âge, les aptitudes cognitives et la pratique antérieure du sujet influent sur le traitement de l'information. Nous reviendrons sur l'âge dans le paragraphe concernant le traitement de l'information chez l'enfant. Les aptitudes cognitives correspondent à des prédispositions d'ordre principalement génétique à accomplir une tâche donnée. Ce sont des caractéristiques relativement stables qui représentent la capacité de performance d'un individu. L'expérience acquise au fil de la pratique va également modifier la capacité des athlètes à identifier une situation et prendre une décision adéquate quant à la réponse motrice à effectuer. Le sujet expert se différencie du débutant par sa capacité à identifier rapidement les informations utiles et à y consacrer son attention, ainsi que par sa capacité à traiter un plus grand nombre d'informations. Comme décrit ci-dessus, chaque personne filtre différemment les stimuli présents dans l'environnement. Au fil de la pratique, l'expert arrivera à détecter et porter son attention sur les indices pertinents permettant de choisir une réponse adéquate. Le débutant a quant à lui une attention beaucoup plus diffuse et n'arrive pas à détecter les indices pertinents permettant une prise de décision adaptée. Il est alors soumis à une forte charge informationnelle ce qui ralentit le processus de traitement de l'information et aboutit à une réponse peu adaptée. Grâce aux expériences antérieures qui sont nombreuses, l'expert a une meilleure capacité à prédire l'évolution d'une situation à partir des éléments présents dans l'environnement. Quelques indices suffisent à l'expert à former une prédiction précise, tandis que le débutant aura besoin de traiter beaucoup plus d'information pour prévoir l'évolution d'une situation.

4.3.7.2 Complexité de la tâche

La complexité de la tâche influence le temps nécessaire au traitement de l'information. Ainsi, plus la tâche est complexe et plus la demande informationnelle est grande, plus le temps du traitement cognitif augmente. Inversement, le temps de réaction reflète la complexité ou la demande informationnelle d'une tâche. On peut alors définir le degré

de complexité d'une tâche en mesurant le temps de réaction dont a besoin l'individu pour produire une réponse motrice adéquate à partir d'un signal donné. La complexité de la tâche dépend de plusieurs facteurs tels que la quantité de données présentes dans l'environnement, la prévisibilité de l'environnement, le nombre d'alternatives possibles et les situations en double tâche. Lorsqu'il est confronté à une grande quantité d'informations, le sportif va prendre plus de temps pour analyser la situation et initier une réponse motrice. Cet effet est flagrant chez le débutant. Il ne sait pas quels stimuli sont pertinents et par conséquent doit traiter une grande quantité d'informations pour pouvoir produire une réponse adaptée, qui sera souvent produite trop tardivement. Avec l'expérience, on constate une diminution de l'influence de la quantité de données présentes dans l'environnement sur la vitesse du traitement de l'information, car l'expert sait repérer les informations pertinentes permettant de choisir une réponse adéquate. La prévisibilité de l'environnement dépend du nombre d'événements possibles ainsi que leur degré d'incertitude. Un environnement prévisible, où le nombre d'événements possibles est faible et peu variable, facilite le traitement de l'information. Par exemple, lors d'habiletés fermées comme l'exécution d'un saut en longueur, le traitement de l'information est simple puisque l'environnement est stable et prévisible. Le traitement de l'information est beaucoup plus complexe lorsque l'environnement est variable et imprévisible. On parle alors d'habiletés ouvertes. Dans les sports collectifs, on a affaire à des habiletés ouvertes avec un environnement peu prévisible. De plus, le traitement de l'information doit être rapide, car la contrainte temporelle est généralement forte. Le nombre d'alternatives possibles dans une situation va influencer le traitement de l'information. Plus ce nombre augmente, plus la sélection de la réponse sera complexe. Enfin, lorsqu'une situation demande à l'individu d'effectuer deux tâches en même temps (par exemple : se déplacer tout en analysant la situation de jeu), le traitement de l'information requiert plus de temps, car le sportif doit partager son attention. La capacité attentionnelle est limitée et lorsqu'une personne est en situation de double tâche, les charges attentionnelles de chacune de celles-ci s'additionnent. Avec la pratique, il est possible d'automatiser certaines tâches, ce qui permet de diminuer leur coût attentionnel.

4.3.7.3 Complexité de la réponse motrice

Plus la réponse motrice à produire est complexe, plus la phase de programmation de la réponse prendra du temps. La complexité de la réponse peut provenir d'une exigence de

précision de geste. Par exemple, lors d'un lancer franc au basketball, le joueur prend le temps de programmer son tir avant de l'effectuer, afin d'obtenir un maximum de précision. Il aura probablement un taux de réussite supérieur dans cette situation que pour un tir depuis le même endroit en situation de jeu où il est soumis à une forte contrainte temporelle (par exemple, un défenseur qui arrive contre lui).

4.3.7.4 Contrainte temporelle

Selon le sport et la situation, le sportif aura plus ou moins de temps pour prendre une décision face à la configuration de l'environnement qui l'entoure. Au billard par exemple, le sportif a passablement de temps pour décider de son coup et l'effectuer, sans contrainte de temps. En sport collectif, la contrainte temporelle est beaucoup plus forte. Il faut réagir vite, avant que l'adversaire n'ait pu se replacer, le traitement de l'information doit être rapide si l'on veut que notre action soit efficace. Au tchoukball, en phase d'attaque, la contrainte temporelle est relative. Du fait que l'adversaire n'ose pas venir gêner l'attaque, le joueur a 3 secondes en possession du ballon pour effectuer son action. Cependant, si l'on veut prendre l'adversaire de vitesse, il est indispensable de réduire au maximum le temps de traitement de l'information. En phase défensive, la contrainte temporelle est forte. Les décisions doivent être prises rapidement si l'on veut réussir à se placer judicieusement pour bloquer le tir adverse.

4.3.8 Traitement de l'information chez l'enfant

Durand (1987, pp. 136-138) décrit une amélioration chez l'enfant de la capacité à focaliser son attention sur des points particuliers et à changer l'orientation de son faisceau attentionnel au fur et à mesure qu'il avance en âge. De manière générale, les performances attentionnelles s'améliorent avec l'âge.

Durand (1987, p. 144) met en avant les résultats suivants : l'enfant est aussi performant que l'adulte dans une tâche de détection visuelle lorsque celle-ci est simple. Cependant, lorsque la tâche se complexifie, les performances des enfants sont inférieures à celles des adultes, d'autant plus que les enfants sont plus jeunes. Les enfants n'arrivent pas à sélectionner les informations pertinentes, ils traitent tous les indices disponibles dans l'environnement de manière uniforme. La recherche active d'information est une capacité qui s'améliore avec l'âge et permet de sélectionner uniquement les indices qui donnent un renseignement utile sur l'espace d'action. Surwillo (1977, cité par Durand, 1987, p. 152) a montré que plus les sujets sont jeunes, plus ils mettent du temps pour

prendre une décision, dans une situation de temps de réaction où plusieurs choix sont possibles. Cela signifie que l'enfant met du temps pour sélectionner une réponse parmi plusieurs possibles, ce qui augmente le temps de latence entre la présentation du signal et la réponse motrice adéquate. Plusieurs tâches de pointages (Olivier & Ripoll, 1999, pp. 61-77) ont mis en avant une diminution du temps de réaction de la réponse avec l'âge. Ainsi, le temps nécessaire au traitement de l'information diminue avec l'âge, ce qui correspond à une amélioration de la performance cognitive.

En raison de la difficulté de mesurer les performances cognitives en situation sportive réelle, la plupart des travaux qui ont permis de mettre en avant ces résultats se déroulent en laboratoire. Même s'il s'agit de situations artificielles et contrôlées, ces études permettent de se faire une idée de l'évolution des performances cognitives au fil de l'âge. Dans les livres de Olivier & Ripoll (1999), Durand (1987), et Arnold (1985), on constate, de manière générale, que les performances cognitives des enfants sont moins bonnes que celles des adultes et qu'elles s'améliorent avec l'âge. Durand (1987, p. 159) dit que l'enfant est déficitaire par rapport à l'adulte au niveau du traitement de l'information lors de tâches sollicitant à un niveau élevé les processus d'identification du stimulus et de sélection de la réponse. Ce déficit n'affecterait pas l'étape de programmation de la réponse. Olivier & Ripoll (1999, pp. 203-204) affirment que la maturation et l'expérience sont les deux facteurs qui permettent d'expliquer ce déficit. La maturation correspond à l'évolution de l'organisme humain vers son état adulte. Elle fait partie du développement de l'enfant et conduit à des transformations génétiquement programmées. Ce développement est influencé par les contacts entre l'enfant et son environnement. L'apprentissage n'est pas dû à un processus de croissance, il n'est pas prédéterminé. Il est le fruit des expériences de l'enfant avec son environnement. L'enfant va construire et mémoriser des réponses pour répondre aux situations auxquelles il est confronté (Sève, 2009, p. 24). Les facteurs de maturation et d'apprentissage interagissent, même s'il est difficile de savoir à quel point ils s'influencent. Il est également difficile de quantifier le degré de contribution de l'apprentissage par rapport à celui de la maturation lors de l'amélioration d'une performance chez les enfants (Olivier & Ripoll, 1999, pp. 203-204).

4.3.9 Implications pédagogiques pour la pratique du tchoukball chez les enfants

Comme tous les sports collectifs, le tchoukball est composé d'habiletés motrices ouvertes. C'est-à-dire, que lors du jeu, l'environnement est imprévisible et variable. Il est difficile de prédire ce que va faire l'adversaire, où il va se placer, quel type d'action il va choisir lorsqu'il a la balle, etc. Pour apporter une réponse adaptée, il est indispensable de bien analyser la situation. Le domaine cognitif a donc une place prépondérante dans la pratique du tchoukball. Par conséquent, il est indispensable de mettre l'accent sur les composantes perceptives et décisionnelles, qui sont les déterminants de la performance cognitive (Sève, 2009, p. 98), lors de l'apprentissage du tchoukball. L'enfant doit apprendre à analyser les contraintes de la situation et avec quelle habileté motrice y faire face. Comme nous l'avons vu, l'enfant ne dispose pas des mêmes capacités de traitement qu'un adulte. De plus, le surcharger d'informations à traiter contribue à gêner ses apprentissages (Durand, 1987, p. 178). Par conséquent, il faut adapter les contraintes attentionnelles aux ressources de l'enfant. Dans un premier temps, l'éducateur doit mettre en place un environnement simple avec peu d'incertitudes et peu d'informations à traiter afin de ne pas surcharger la capacité attentionnelle de l'enfant. Toutefois, cette situation ne doit pas être en décalage avec les contraintes futures, afin que l'enfant puisse transférer son apprentissage lorsqu'il sera face à la situation non simplifiée. Au fur et à mesure que l'enfant s'améliore, il faut complexifier l'environnement en augmentant l'incertitude de son évolution et en rajoutant des informations. À terme, le but est d'arriver à des situations d'entraînement proches de la forme finale du jeu (Arnold, 1985, pp. 43-46).

Pour adapter une situation sportive aux capacités cognitives d'un enfant ou d'un débutant, il est nécessaire de réduire la complexité de la tâche afin de rendre le traitement de l'information plus simple. La complexité de la tâche, comme décrite ci-dessus, dépend de plusieurs facteurs : la quantité de données environnementales, la prévisibilité de l'environnement, le nombre d'alternatives possibles et les situations en double tâche. Il faut réussir à jouer avec chacun de ces facteurs pour obtenir une situation adaptée aux capacités attentionnelles et décisionnelles de l'enfant. La complexité de la tâche doit évoluer avec le développement et l'acquisition des habiletés cognitives de l'enfant.

Au fil de son apprentissage, l'enfant va pouvoir faire face à des tâches de plus en plus complexes au niveau cognitif, ceci pour deux raisons. Premièrement, il va automatiser les mouvements utilisés lors de l'activité. Cette automatisation diminue le coût attentionnel nécessaire à la production et au contrôle du mouvement, ce qui permet de traiter plus d'informations issues de l'environnement. Deuxièmement, l'enfant va créer un répertoire de situations types pour lesquelles il a développé une réponse efficace. Ainsi, l'enfant ne traitera pas chaque information de manière séquentielle, mais pourra reconnaître une configuration plus globale de plusieurs informations propre à une situation type déjà rencontrée (Sève, 2009, p. 46).

L'enfant peine à identifier les informations pertinentes permettant une prise de décision efficace lors de situations sportives. Il traite toutes les informations disponibles sans attacher plus d'importance aux informations utiles (Sèves, 2009, p. 94). L'éducateur doit aider l'enfant à discriminer, parmi toutes les informations disponibles dans l'environnement, celles qui sont pertinentes et celles qui ne le sont pas. Selon Whiting (1969, cité par Arnold, 1985, p. 46), c'est grâce à ses démonstrations et ses consignes que l'enseignant va pouvoir faciliter cette focalisation d'attention vers les caractéristiques environnementales utiles pour produire une réponse motrice adaptée. Il est utile d'indiquer au débutant quelles informations sont pertinentes pour la tâche et au contraire de le prévenir lors d'informations trompeuses telles que les feintes. Si certaines informations sont superflues, il convient, dans un premier temps, de les supprimer, afin que le débutant dirige automatiquement son attention sur les informations pertinentes (Arnold, 1985, pp. 46-47). Le but de la tâche et les sous-buts doivent également être explicités clairement à l'enfant. Cela lui permet de faciliter la planification de ses actions. Les buts doivent être le plus concrets possible, car les enfants n'arrivent pas à se représenter des informations trop abstraites. L'étude de Ginevskaia (1981, citée par Durand, 1987, p. 177) illustre bien ce principe. Dans cette étude, l'auteur observe que les enfants sautent significativement mieux en longueur s'ils doivent atteindre une marque rouge au sol que s'ils essaient de sauter « le plus loin possible ». Cet effet du caractère concret de l'objectif est d'autant plus grand que les enfants sont jeunes.

En résumé, les principales implications pédagogiques du domaine cognitif sont les suivantes :

- Adapter la charge informationnelle (en réduisant le nombre de données environnementales) aux ressources attentionnelles de l'apprenant.
- Rendre l'environnement plus stable et prévisible.
- Réduire le nombre d'alternatives possibles.
- Aider l'apprenant à focaliser son attention sur les informations pertinentes et les buts à atteindre.

4.4 Domaine collectif

Le tchoukball est un sport collectif qui implique des interactions sociales avec ses coéquipiers et ses adversaires. La composante collective d'une équipe est un des facteurs de réussite dans le jeu. Une équipe de 7 joueurs doit se connaître et savoir s'organiser pour obtenir une performance maximale.

4.4.1 Connaître et analyser les potentialités de chacun

Il est indispensable de connaître les capacités de chaque coéquipier pour optimiser la performance de l'équipe. Chaque personne doit être en mesure d'évaluer les potentialités d'un joueur dans une situation donnée. Deux paramètres permettent cette analyse : la nature de la situation et les capacités de la personne. Évaluer les potentialités de ses coéquipiers va permettre au joueur de prendre une décision quant à l'action à produire. De ce point de vue, la composante collective est en étroite relation avec le domaine cognitif, puisqu'elle va influencer la prise de décision d'un joueur. Par exemple, après l'analyse des potentialités de ses coéquipiers, un joueur en possession de la balle va décider de tirer au cadre s'il semble être le mieux placé pour marquer le point, ou de passer si une personne lui paraît avoir plus de chance de marquer le point dans la situation présente. Un joueur capable de déterminer correctement les potentialités des adversaires, pourra plus facilement anticiper leurs actions et sera plus efficace pour défendre. Plus le nombre de joueurs sur le terrain est grand, plus il est difficile d'évaluer et de comparer les potentialités de chacun dans le but de prendre une décision dans le jeu.

L'analyse des potentialités d'un joueur requiert différentes capacités. Il faut que la personne soit capable d'analyser la situation non seulement de son point de vue, mais

également de celui du joueur observé. L'individu doit être en mesure de se projeter dans la position de l'autre joueur avec les capacités de ce dernier. L'expérience et la pratique permettent d'améliorer la connaissance des capacités de ses coéquipiers et de ses adversaires.

4.4.2 Organisation de l'équipe

Pour être performante, une équipe doit apprendre à s'organiser sur le terrain. Cette organisation passe souvent par l'attribution de postes. Un poste correspond à un certain placement sur le terrain (organisation spatiale), mais également à un rôle prédéfini (organisation fonctionnelle). Ces deux types d'organisation sont liés, la fonction de la personne étant influencée par sa position sur le terrain. L'organisation spatiale permet d'offrir un maximum de possibilités de jeu en phase offensive. Lors de phases défensives, l'organisation spatiale permet de réduire le nombre de possibilités d'attaque de l'adversaire, ou de les rendre inefficaces. L'organisation fonctionnelle permet de répartir certains rôles indispensables à un fonctionnement efficace de l'équipe. Ces rôles doivent être répartis en fonction des capacités de chacun si l'on veut optimiser la performance collective.

Une organisation spatiale et fonctionnelle de l'équipe n'est pas toujours évidente à mettre en place, notamment chez les débutants. Il faut que chaque joueur ait une compréhension globale du système de jeu utilisé. Chaque joueur doit comprendre l'utilité d'avoir une certaine configuration spatiale et l'utilité du rôle des différentes personnes au sein de l'équipe. Les joueurs doivent respecter leur rôle et leur position, sinon l'organisation de l'équipe est mise en péril. Au football, chez les jeunes débutants, les enfants sont attirés par la balle et ne perçoivent pas l'utilité de se placer ailleurs que près de celle-ci. On se retrouve souvent avec les deux équipes agglutinées autour de la balle, tout le monde ayant le même rôle : tirer dans la balle pour la faire avancer. Cet exemple montre la difficulté des jeunes débutants à s'organiser sur le terrain.

4.4.3 Développement social de l'enfant

Osterrieth (2004, p. 76) souligne que le jeune enfant (1-3 ans) a une vision égocentrique du monde. Il rapporte tout à son expérience propre ; il ne conçoit qu'un seul point de vue, le sien. À partir de 3 ans, l'enfant va progressivement découvrir qu'il existe une réalité extérieure indépendante de lui et dont il doit tenir compte pour arriver à ses fins. Toutefois, c'est de manière égocentrique que l'enfant va se mesurer à cette réalité

(Osterrieth, 2004, p. 90). À partir de 4-5 ans, l'égoïsme va s'atténuer, ce qui va permettre à l'enfant de participer à des activités de groupe. L'enfant va commencer à prendre en compte les désirs des partenaires et ainsi pouvoir construire une esquisse de collaboration (Osterrieth, 2004, pp. 104-106). Entre 6 et 10 ans, l'égoïsme va disparaître au fil des contacts sociaux, ceci au profit de l'apparition de la coopération et la cohérence interne au sein d'un groupe. C'est surtout au cours de la 7^e année que les enfants tendent spontanément à se grouper, et qu'ils expriment le désir de jouer ensemble (Osterrieth, 2004, pp. 116-118).

Sève (2009, pp. 249-251) différencie le développement social des enfants entre 3-6 ans et 6-12 ans. De 3-6 ans, l'enfant est égoïste et a des difficultés à travailler de manière collective. Même lorsqu'il est en groupe, il a tendance à effectuer les tâches de manière individuelle. De 6-12 ans, l'enfant développe la capacité de participer à des tâches collectives, d'établir des relations avec les autres et de poursuivre un objectif commun.

4.4.4 Implications pédagogiques pour la pratique du tchoukball chez les enfants

Dans le sport, l'égoïsme du jeune enfant (3-6 ans) a des répercussions. L'enfant a envie de réaliser lui-même les choses et peine à collaborer avec ses coéquipiers. Il est difficile pour lui de percevoir une situation autrement que de son point de vue, ce qui empêche l'évaluation des potentialités des joueurs. Il n'arrive pas à comprendre la répartition de rôles dans l'équipe puisque sa perception du monde est centrée sur sa personne. Cet égoïsme va diminuer avec l'âge et faire place à une amélioration des capacités de collaboration. En grandissant et au fil de ces expériences, l'enfant va développer la capacité d'analyser une situation du point de vue d'un autre individu. Il va être capable de comprendre les avantages d'une organisation collective sur le terrain, mais aussi de se mettre au service de celle-ci.

Si l'enfant est égoïste, il aura de la peine à coopérer avec ses coéquipiers. Par conséquent, il ne sert à rien de le faire jouer avec un grand nombre de personnes. Waiters (1994, p. 11) dit que l'enfant de 6 ans entre en relation et collabore plus facilement avec un ou deux amis qu'avec un groupe plus nombreux. Il faut donc essayer de réduire le nombre de coéquipiers, afin de faciliter la relation et la coopération au sein de l'équipe. La réduction du nombre de joueurs apporte également l'avantage d'augmenter le nombre de fois où l'enfant touche le ballon. L'enfant, ayant envie de faire les choses lui-même, aura plus de plaisir et l'apprentissage sera plus stimulant. Au fil du

développement, l'enfant sera de plus en plus apte à s'inscrire dans une tâche collective. Il faudra donc augmenter petit à petit le nombre de coéquipiers, jusqu'à arriver à un jeu à 7 contre 7. Lorsque l'on décide d'ajouter un coéquipier, il est important d'être conscient que cela va rajouter des contraintes cognitives, car l'enfant devra prendre en compte le nouveau coéquipier dans la perception de la situation en évaluant ses potentialités.

Afin de pouvoir comprendre l'utilité d'un poste sur le terrain, le plus simple est de le pratiquer. Chaque poste développe des capacités différentes d'un point de vue moteur et cognitif. Il est indispensable que l'enfant puisse expérimenter tous les postes lorsqu'il est jeune afin de varier les situations d'apprentissages et permettre le développement d'un maximum de capacités différentes. La spécialisation à un poste précis ne doit se faire que plus tard. Dans son livre sur le mini basket, Malfois (2004, pp. 36-37) souligne le fait qu'avec des enfants de 6 à 8 ans il est important de développer des habiletés générales, alors que de 8 à 12 ans, il s'agit de développer des habiletés davantage orientées vers la pratique spécifique de son sport. Malfois (2004, pp. 29-30) préconise de varier les situations d'apprentissage afin que l'enfant puisse expérimenter le mouvement d'un grand nombre de façons différentes et ainsi développer au mieux sa motricité générale. Cette variation permettra également de maintenir un niveau de motivation élevé. Pour le tchoukball, il s'agit de mettre en place des exercices permettant à l'enfant d'expérimenter un maximum de situations différentes. Chez les jeunes enfants, il est également nécessaire de prévoir des exercices non spécifiques au tchoukball qui permettent de développer la motricité globale : sauts sous toute forme, sauts en rythme avec cerceaux, exercices divers de tirer/repousser, exercices de déséquilibre, lancer et attraper des ballons de différentes tailles, jonglage, etc. (Malfois, 2004, pp. 36).

5 Méthode

5.1 Échantillonnage

Cette étude d'intervention a été menée dans une classe de 3^e HarmoS (3H), avec des enfants âgés en moyenne de 6-7 ans, et une classe de 6^e HarmoS (6H) avec des enfants âgés en moyenne de 9-10 ans. Le choix de ces deux tranches d'âge a pour but de représenter les deux extrémités du groupe cible du sport des enfants J+S (5-10 ans). Les interventions n'ont pas été faites avec des enfants de 2H (5-6 ans), car ils sont dans des classes à niveau avec des 1H (4-5 ans), ce qui aurait posé problème d'un point de vue fonctionnel. Le nombre d'élèves participant aux interventions a varié entre 12 et 19 pour les 3H, et entre 17 et 20 pour les 6H.

5.2 Design expérimental

Quatre interventions amenant chacune une forme de jeu différente, selon un degré de difficulté croissant ont été conduites dans chacune des classes. Elles sont décrites dans les annexes A.1 à A.4. Chaque intervention a duré 45 minutes, soit environ 30 minutes d'exercices préparatoires et 15 minutes de jeu. Pour la classe de 6H, les interventions ont eu lieu une fois par semaine durant quatre semaines consécutives. Pour les 3H, il y a eu une semaine sans intervention entre l'intervention n°3 et l'intervention n°4, pour des raisons organisationnelles. Les interventions dans les classes ont été faites en accord avec la direction de l'école obligatoire de La Chaux-de-Fonds et les enseignantes des deux classes.

La cheffe de sport J+S tchoukball, Mme Sommer Vorp, est venue assister à toutes les interventions en tant qu'observatrice. Pour chaque intervention, l'enseignante et la cheffe de sport J+S ont noté leurs observations dans un formulaire d'évaluation (cf. annexes B.1-B.16), selon des critères définis à l'avance. Les observations de la cheffe de sport sont axées sur la qualité de réussite et la nature des difficultés rencontrées chez les élèves durant les différentes phases des interventions. Les observations des enseignantes concernent la motivation, la concentration, le plaisir et la compréhension des élèves durant les différents exercices et lors le jeu.

À la fin du processus d'intervention, j'ai mené un entretien avec chacune des enseignantes (cf. annexe C.2) et un avec la cheffe de sport J+S (cf. annexe C.1). Ces

entretiens ont pour but de faire un retour et d'analyser l'ensemble du processus d'intervention. Ils ont été enregistrés avec un smartphone et retranscrits à l'aide du programme « F5 Transcription », selon les règles du système pour une transcription simple du manuel de Dresing & Pehl (2015, pp. 28-34).

Les observations écrites ainsi que les entretiens constituent les données qui seront présentées dans les résultats et qui alimenteront la discussion.

5.3 Interventions

Ce chapitre est consacré aux quatre interventions menées dans une classe de 3^e HarmoS et une classe de 6^e HarmoS. Ces interventions ont été construites sur la base des implications pédagogiques définies pour chaque domaine du tchoukball dans le chapitre précédent.

5.3.1 But des interventions

Les interventions ont pour but de mettre en pratique diverses formes de jeu adaptées du tchoukball avec deux classes d'âge (3^e et 6^e HarmoS), afin de déterminer pour chaque tranche d'âge quelles adaptations sont les plus pertinentes. Chacune des quatre interventions amène une forme de jeu différente, selon un degré de difficulté croissant ; de la première intervention proposant la forme de jeu la plus simple possible, jusqu'à une forme de jeu se rapprochant fortement de celle des adultes, lors de la quatrième intervention. Cette progression a pour but de mettre en avant les possibilités et les limites de chaque groupe d'enfants dans les différents domaines du tchoukball et de souligner les éventuelles différences liées à l'âge.

Dans les annexes, chaque intervention est détaillée (cf. annexes A.1-A.4). Les exercices sont expliqués par une brève description et illustrés par un croquis. Le but des exercices est de préparer l'enfant à la forme de jeu introduite dans l'intervention. Les règles de jeu sont classées selon les mêmes sous-groupes de que le tableau 1. Les éléments qui diffèrent des règles habituelles sont écrits en rouge, cela permet de repérer facilement les particularités de la forme de jeu en question.

5.3.2 Intervention n°1

L'objectif de cette intervention est d'introduire le tchoukball avec une forme de jeu la plus simple possible. La création de cette forme de jeu implique une simplification maximale de chaque domaine décrit dans le chapitre 4, afin de rendre le jeu le plus accessible possible. Toutefois, il est important que la forme de jeu résultante reste en phase avec certains paramètres de base du tchoukball, afin que les apprentissages effectués dans cette forme puissent être transférés dans des formes plus complexes. Les paramètres de bases que l'on doit retrouver dans toute forme de jeu adaptée du tchoukball sont les suivants :

- Il faut être au minimum deux joueurs par équipe, afin de préserver l'aspect collectif du tchoukball.
- La balle ne doit pas tomber au sol, sous peine de la redonner à l'adversaire (c'est tout l'enjeu du tchoukball, de là découle la règle du point).
- Une personne n'ose pas se déplacer librement lorsqu'elle possède la balle.
- Il est interdit de gêner l'attaque adverse (interceptions, bloc, etc.).
- Le point est marqué si la balle, après un rebond sur le cadre, touche le sol dans la surface de jeu (en dehors de la zone, s'il y en a une), ou si le défenseur ne la maîtrise pas.

Ces paramètres doivent impérativement être réunis pour que le jeu « reste » du tchoukball. Ils représentent le noyau du tchoukball à partir duquel il est possible de construire diverses formes de jeu.

Dans cette première intervention, chaque domaine doit être réduit à sa forme la plus basique. C'est à partir de ce principe, que les règles de jeu ont été définies. Le paragraphe ci-dessous explique brièvement le choix des différentes règles de jeu pour l'intervention n°1.

D'un point de vue collectif, le deux contre deux est la forme la plus simple. Le fait de n'avoir qu'un seul coéquipier permet à l'enfant de réduire considérablement le nombre de choix possibles. Par exemple, si l'enfant a la balle et est trop loin du cadre pour pouvoir tirer, il doit obligatoirement passer à son partenaire et n'est pas soumis à un choix entre plusieurs possibilités de passes. Si l'enfant n'a pas la capacité d'évaluer les potentialités de son partenaire, les conséquences sont moindres, étant donné que son

choix de jeu est impliqué par le manque d'autres possibilités. Par ailleurs, la réduction du nombre d'alternatives possibles est une des implications pédagogiques nécessaires à la simplification du domaine cognitif. Le monopolaire (jeu avec un seul cadre) réduit les possibilités et rend les choix de l'enfant plus faciles, ce qui diminue sa charge attentionnelle. Le monopolaire permet une évolution du jeu plus stable et prévisible, puisqu'il est orienté de manière unidirectionnelle. Rappelons qu'à l'origine le tchoukball se jouait principalement en monopolaire. Ce n'est que plus tard que le bipolaire a été introduit, en réaction aux bonnes capacités des pratiquants, afin d'élargir les possibilités de jeu. Le fait de n'avoir qu'un seul cadre, un seul partenaire et pas de zone interdite réduit le nombre de données environnementales à traiter. Cette simplification de l'environnement est importante, étant donné que l'enfant a une capacité plus faible à traiter des informations et qu'en tant que débutant, il traite toutes les informations de manière indifférenciée, quelle que soit leur pertinence. L'absence de zone interdite permet une grande simplification dans le domaine moteur. L'enfant peut se placer librement par rapport au cadre, afin de se sentir à l'aise pour tirer. Un enfant ayant des difficultés à viser le cadre depuis trois mètres peut se rapprocher du filet et augmenter sa réussite dans l'habileté motrice du tir. Lors des quatre interventions, les élèves jouent avec des balles molles et légères (ø14-16cm), prévues pour la pratique scolaire du handball (cf. Figure 2).



Fig. 2 : Balles utilisées pour le jeu (Huspo, 2016)

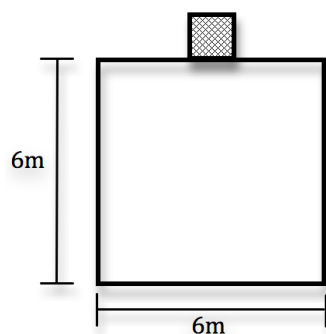


Fig.3 : Terrain de l'intervention n°1

comme dans les règles d'origine (Brandt, 1971, pp. 20-22), les joueurs ont l'interdiction totale se déplacer avec la balle. Ils ont le droit de bouger pour modifier leur orientation, mais pas d'avancer. Ce retour en arrière dans les règles contribue à réduire les difficultés dans le domaine moteur. L'habileté motrice de la passe se fait en position statique ce qui la rend plus facile. L'interdiction des déplacements en possession de la balle est une règle

plus facile à assimiler que la règle des trois pas qui constitue déjà en soi une forme d'exception. Le nombre de règles de la première forme de jeu est réduit au minimum, il y en a juste assez pour que le jeu puisse se dérouler correctement. La réduction du nombre de règles permet à l'enfant d'orienter davantage son attention sur le jeu. Par exemple, l'absence de zone interdite supprime toutes les règles liées à celles-ci, ce qui rend le jeu plus simple d'un point de vue cognitif. Le point perdu est remplacé par une faute, ce qui est plus facile à comprendre pour les enfants qui débutent.

5.3.3 Intervention n°2

Le but de cette intervention est d'introduire une première forme de zone permettant aux enfants de clarifier et de différencier le rôle d'attaquant et de défenseur. La zone de cette intervention a la même forme que celle utilisée dans les premières années suivant la création du tchoukball, cependant, elle n'implique pas les mêmes règles.

Pour cette forme de jeu, une ligne droite est tracée 2,5 mètres à l'intérieur du terrain, parallèlement à la ligne de fond sur laquelle se trouve le cadre. La zone, appelée « zone de tir », comprend l'espace entre la ligne tracée et la ligne du cadre. Le joueur qui tire sur le cadre doit obligatoirement se trouver à l'intérieur de la zone de tir. Les défenseurs doivent eux attendre la balle en dehors de cette zone. Si le tir tombe dans la zone de tir, cela constitue une faute. Pour cette intervention, le terrain est agrandi à un carré de 8m de côté, afin que la zone de tir ne prenne pas trop d'importance par rapport à la surface totale du terrain. En dehors de la zone de tir et des règles liées à celles-ci, les règles de jeu sont identiques à l'intervention n°1.

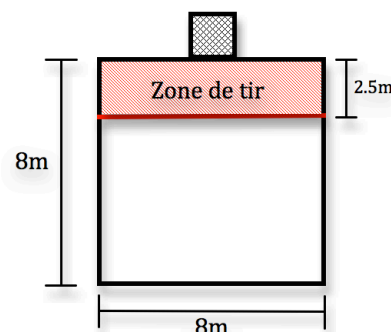


Fig. 4 : Terrain de l'intervention n°2

L'apport de la zone de tir augmente la difficulté dans plusieurs domaines, notamment au niveau cognitif. L'enfant doit assimiler les règles liées à la zone, et y prêter attention lors du jeu. À tout moment, il doit savoir s'il faut qu'il se trouve à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone. Cette charge attentionnelle supplémentaire va diminuer sa capacité à traiter des informations environnementales lors du jeu.

D'un point de vue collectif, la nouvelle règle implique d'accéder dans la zone de tir avec la balle, sans toutefois se déplacer avec celle-ci. Le tir devant obligatoirement être effectué à l'intérieur de la zone, la contrainte tactique augmente. Par exemple, un joueur

qui a rattrapé la balle en défense, en dehors de la zone, ne peut pas tirer (puisqu'il faut être dans la zone de tir et qu'il n'ose pas se déplacer avec la balle) et est contraint de faire une passe. Cette règle implique donc des contraintes cognitives et tactiques supplémentaires, mais permet de favoriser la collaboration entre les deux joueurs et d'éviter une situation où les tirs et les défenses s'enchaînent sans passe entre les deux.

La zone de tir induit des placements stratégiques en attaque (proche du cadre) et en défense (empêche de gêner l'attaque et permet d'éviter d'être trop proche du cadre). Si l'enfant respecte les règles liées à la zone, il est automatiquement placé dans une bonne position par rapport à son rôle sur le terrain, même s'il n'en est pas forcément conscient. Les placements induits par la zone facilitent le domaine moteur. L'habileté motrice du tir est plus simple à réaliser, du fait que le joueur doit se trouver proche du cadre pour tirer. La défense est également simplifiée, car la trajectoire de la balle après le tir est d'au minimum 2,5m, ce qui laisse plus de temps aux défenseurs pour réagir, par rapport à la première intervention où le défenseur pouvait se trouver très proche du cadre et être surpris par le tir.

5.3.4 Intervention n°3

L'intervention n°3 compte trois nouveautés principales : la zone en demi-cercle, les déplacements limités à trois pas avec la balle et le nombre de trois joueurs par équipes. L'introduction d'une zone en forme de demi-cercle permet de faire découvrir aux enfants les différents angles de tir. Le déplacement limité à trois pas avec la balle en main a pour objectif d'augmenter les possibilités en phase d'attaque. Le jeu se déroule à trois contre trois dans le but d'introduire une collaboration collective plus complexe que dans les deux premières interventions.

Pour cette intervention, la zone mesure 2,5m forme un demi-cercle à l'intérieur du terrain avec le milieu du cadre comme centre. Les règles de la zone diffèrent légèrement de la zone de tir. Dans cette intervention, la zone est interdite uniquement pour les défenseurs, mais elle n'a aucun impact sur les joueurs en phase d'attaque. Les attaquants sont libres de tirer d'où ils veulent que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone. Cette forme

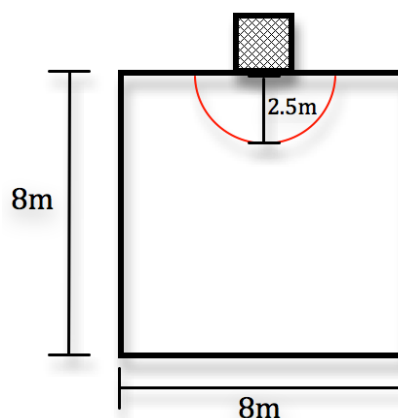


Fig. 5 : Terrain de l'intervention n°3

de zone conserve les avantages de la zone de tir : la possibilité de se rapprocher du cadre pour tirer et la création d'une distance entre le cadre et les défenseurs. De plus, elle permet d'ouvrir le jeu avec la possibilité de tirs latéraux (sans que ceux-ci retombent à l'intérieur de la zone, ce qui aurait été le cas dans l'intervention n°2). Ce type de tirs constitue une habileté motrice plus complexe qu'un tir frontal, car la surface de visée se réduit plus on approche de la ligne de fond. D'un point de vue cognitif, les tirs latéraux impliquent une compréhension du rebond du cadre et un placement correct en fonction de la position du tireur. La charge informationnelle est, par conséquent, beaucoup plus grande pour les défenseurs lorsqu'une équipe attaque par les côtés et non uniquement de manière frontale.

L'introduction des trois pas avec la balle en main peut avoir des effets controversés. D'un côté, cela peut faciliter le domaine moteur, puisque la personne peut s'approcher d'un coéquipier ou du cadre, ce qui raccourcit la longueur du lancer. D'un autre côté, le fait de limiter le déplacement oblige le joueur à se concentrer sur ses pas, ce qui diminue la quantité d'attention qu'il peut allouer à l'environnement et réduit le nombre d'informations traitées. Au niveau collectif, le risque de cette nouvelle règle est d'appauvrir la collaboration entre les coéquipiers. En effet, la surface de terrain depuis laquelle un joueur peut potentiellement tirer augmente considérablement si le joueur peut se déplacer de trois pas avant son tir. Les enfants aiment tirer au cadre, ce qui risque de rendre le jeu plus individuel.

Dans cette intervention, le jeu se déroule avec trois joueurs dans chaque équipe. Cette nouveauté a un impact sur le domaine collectif et sur le domaine cognitif. D'un point de vue collectif, l'ajout d'un joueur complique passablement la tâche, puisqu'on double les possibilités de passes en attaque. Comme décrit dans le chapitre sur le domaine cognitif, l'augmentation du nombre d'alternatives possibles engendre une complexification cognitive d'une tâche. Le fait d'avoir le choix dans les passes est un élément nouveau dans le jeu et implique une réflexion quant à la meilleure option selon les potentialités des coéquipiers. Cette réflexion amène une charge attentionnelle supplémentaire au niveau cognitif. En défense, l'incertitude augmente, puisque l'adversaire a plus de possibilités différentes pour agir. L'augmentation de l'incertitude augmente également la complexité cognitive dans le jeu.

5.3.5 Intervention n°4

Dans cette dernière intervention, la forme de jeu se rapproche fortement de celle jouée par les adultes. Le but est de voir quelles règles apportent des avantages dans le jeu par rapport aux interventions précédentes et jusqu'à quel point les enfants sont capables de s'adapter à des modalités de jeu plus complexes. Le tir en extension, impliqué par les règles liées à la zone, est introduit. Le but est d'observer si les enfants sont capables d'effectuer cette habileté motrice complexe.

Dans cette intervention, les conditions de jeu diffèrent légèrement de celles des adultes ; on joue à quatre contre quatre, le terrain est plus petit (14-16m sur 8m), la balle est molle et la zone mesure 2,5m. Cependant, les règles sont pratiquement identiques à celles des adultes, à

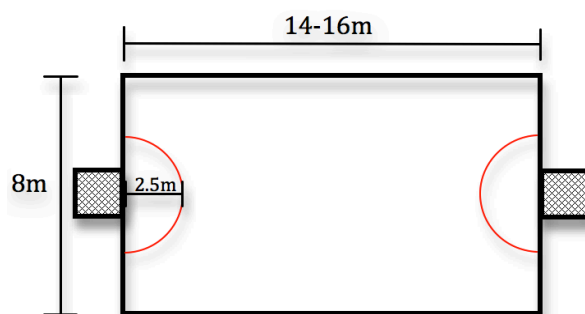


Fig. 6 : Terrain de l'intervention n°4

l'exception de l'engagement d'un point qui se fait depuis le milieu du terrain plutôt que depuis le cadre. Cela permet d'éviter d'introduire la règle du passage du milieu du terrain et le fait que l'on a droit à quatre passes lors de l'engagement d'un point. De plus, cela donne un véritable choix quant à la direction de l'action de jeu.

La zone est interdite autant pour l'attaque que pour la défense. Cela complexifie énormément le domaine moteur, car le seul moyen de se rapprocher du cadre pour un tir est de sauter par dessus la zone et de tirer en extension. Cette habileté motrice est complexe et requiert de bonnes capacités de coordination, d'autant plus, si le tir est effectué depuis un côté.

Cette dernière forme de jeu se joue en bipolaire. Les équipes peuvent attaquer d'un côté comme de l'autre du terrain, ce qui offre énormément de possibilités de jeu. Ainsi, le nombre d'alternatives possibles en attaque et le degré d'incertitude en défense augmentent, ce qui complexifie fortement le domaine cognitif.

Une équipe n'a droit qu'à trois passes pour construire une attaque. Cette règle ajoute une charge attentionnelle supplémentaire chez les joueurs, qui sont contraints à compter les passes de leur équipe.

Si la balle est tirée à côté du cadre, ou retombe dans la zone, ou en dehors de la surface de jeu après un tir, un point pour l'autre équipe est comptabilisé (« point perdu »). La règle du point perdu risque d'ajouter une pression pour les tireurs, ce qui pourrait affecter indirectement le domaine moteur.

L'introduction de toutes ces règles a un impact sur le domaine cognitif, l'enfant devant s'en souvenir et y porter attention pendant le jeu.

5.4 Hypothèse générale

Il est difficile de s'appuyer sur des résultats scientifiques pour établir des hypothèses dans ce travail, car aucune étude précédente ne s'intéresse à la pratique du tchoukball chez les jeunes. Cette étude d'intervention est originale et a pour but de faire des découvertes dans ce domaine. Sur la base du chapitre 4, on remarque que les capacités motrices, cognitives et collectives se développent et s'améliorent avec l'âge. Plus l'enfant grandit, plus il est capable d'effectuer des habiletés motrices complexes, de traiter efficacement de l'information et en plus grande quantité, ainsi que de s'insérer dans une organisation collective. Il en découle l'hypothèse générale suivante :

« Les enfants de 6H ont une plus grande capacité à s'adapter à la difficulté croissante des interventions que les enfants de 3H. »

Autrement dit, les 3H seront plus vite limités (par leurs capacités motrices, cognitives et sociales) que les 6H pour s'adapter à la complexification progressive des modalités de jeu. Les capacités requises dans les dernières formes de jeu risquent de dépasser les ressources des 3H. Les éventuelles difficultés des 6H dans les dernières formes de jeu seront moins importantes que celles rencontrées par les 3H.

6 Résultats

Ce chapitre décrit les résultats obtenus lors des interventions menées dans les classes de 3^e et 6^e HarmoS. Ils se basent sur les observations des enseignantes et de Mme Sommer Vorp, cheffe de sport J+S recueillies dans les évaluations des interventions (cf. annexes B.1-B.16).

6.1 Résultats de l'intervention n°1

6.1.1 Classe de 3^e HarmoS (3H)¹

Selon l'enseignante, les enfants de 3H sont motivés et ont du plaisir lors des différents exercices de cette intervention. Ils ont compris les exercices et la forme de jeu, même si l'enseignante écrit qu'ils peinent à voir l'enjeu. Seule la concentration n'est pas toujours optimale, mais l'enseignante écrit que c'est habituel et que la concentration se perd au fil du temps durant les exercices. Dans le domaine moteur, chez les 3H, la première intervention met en évidence des lacunes dans l'habileté motrice d'attraper. Dans son observation, la cheffe de sport J+S le souligne pour les passes : « Le lancer est globalement bon. Attraper comporte énormément de lacunes. » L'enseignante signale également que les passes ne sont pas toujours acquises. Le lancer semble être maîtrisé autant pour la passe que le tir. Mme Sommer Vorp décrit l'avantage de l'absence de zone pour le tir : « Ils tirent depuis où ils veulent, où ils se sentent sûrs. » En plus des difficultés motrices, la défense pose un problème de placement aux enfants, la cheffe de sport J+S écrit qu'ils n'ont aucune compréhension du fonctionnement du rebond et qu'ils n'arrivent donc pas à anticiper la trajectoire du tir pour se placer judicieusement. Les enfants sont souvent placés entre le tireur et le cadre, mais sur le côté. Elle souligne également que l'absence de zone n'est pas avantageuse pour les défenseurs qui se placent souvent trop près du cadre. Au niveau cognitif, les règles ont été comprises. La cheffe de sport J+S met en avant les avantages de ne pas avoir de déplacements : « Diminue les possibilités donc moins à réfléchir », de n'avoir que deux joueurs par équipe : « Tous participent. Pas trop de choix (possibilités de construction) qui s'offrent à eux » et de jouer en monopolaire : « Pas de difficultés d'orientation ». Cette forme de jeu simple d'un point de vue cognitif permet d'être accessible aux enfants de cet âge. Les prises de décision sont facilitées et ne posent généralement pas de problèmes. Selon la

¹ Cf. annexes B.1 et B.2

cheffe de sport, l'hésitation arrive quand un enfant aimerait tirer, mais que son coéquipier est entre lui et le cadre et réclame une passe. La collaboration collective est faible, la cheffe de sport J+S décrit qu'il est encore difficile de « faire » avec l'autre. Elle écrit que utilisation de balles molles et d'un terrain réduit apporte des avantages pour des enfants de 3H.

6.1.2 Classe de 6^e HarmoS (6H)²

L'enseignante des élèves de 6H relève du plaisir et une bonne motivation chez les élèves pour l'ensemble de l'intervention. La concentration et la compréhension sont assez bonnes, pour le jeu, l'enseignante écrit : « Pas évident encore de bien comprendre pour les élèves, mais ils étaient bien engagés et jouaient bien le jeu ! ». Au niveau moteur, la passe ne pose pas de problème, que ce soit pour le lancer ou l'action d'attraper. Lors du jeu, la cheffe de sport J+S observe que les passes ne posent généralement pas de problèmes, car le terrain est très petit pour eux, ce qui implique des passes courtes, plus courtes que ce qu'ils étaient capables de faire dans les exercices. Pour les tirs, elle souligne qu'ils ont compris la profondeur que permet le cadre. Selon elle, les enfants de 6H commencent à comprendre le fonctionnement du rebond sur le cadre lorsqu'ils sont en défense, ce qui leur permet de se positionner au bon endroit. Elle constate des difficultés à attraper la balle en défense, car s'ils sont souvent trop près du cadre et que ça vient fort. Ce placement proche du cadre est indispensable, car certains enfants ont compris qu'il suffit de laisser tomber la balle sur le cadre et que celle-ci retombe pratiquement directement par terre pour marquer le point. On remarque donc que les difficultés en défense proviennent surtout de l'absence de zone et pas forcément de la capacité des enfants à attraper la balle. D'un point de vue cognitif, la compréhension des règles est assez bonne. Les prises de décisions dans le jeu ne sont pas toujours faciles, Mme Sommer Vorp relève l'opposition entre l'envie de tirer et l'envie de passer au coéquipier qui réclame la balle. Selon elle, il y a des possibilités de faire évoluer le jeu en étant plus que deux joueurs par équipe. Elle trouve que le monopolaire n'est pas indispensable, car même s'il permet une bonne compréhension au départ, il limite les possibilités de construction qui semblent possibles au vu de la maîtrise de leurs passes. Pour les mêmes raisons, elle trouve que le terrain est presque trop petit.

² Cf. annexes B.3 et B.4

6.2 Résultats de l'intervention n°2

6.2.1 Classe de 3^e HarmoS (3H)³

Selon l'enseignante, la motivation, le plaisir et la compréhension des élèves de 3H sont bons durant les différents exercices de l'intervention et le jeu. La concentration reste le point difficile, l'enseignante note qu'ils sont un peu dissipés. Il est difficile pour eux de maintenir leur concentration sur les exercices. Dans ses observations, Mme Sommer Vorp cite l'habileté motrice d'attraper comme principale difficulté dans le domaine moteur. Lors du jeu, pour la défense, elle note que l'action d'attraper pose problème, mais que beaucoup de balles sont touchées. Cela suppose un meilleur placement défensif que lors de la première intervention, puisque les défenseurs touchent souvent la balle, même s'ils peinent à la maîtriser. La zone de tir permet implicitement aux élèves d'être placés au bon endroit pour défendre, la cheffe de sport J+S le souligne dans ses remarques concernant la zone : « Bien respectée, donne plus de chances d'attraper la balle. » Dans le jeu, les prises de décisions sont difficiles, notamment au niveau collectif, les enfants ont de la peine à collaborer, car ils ont envie de tirer eux-mêmes. Mme Sommer Vorp note que des problèmes dans les relations sociales s'installent si les enfants ne peuvent pas assez tirer à leur goût. Ils ont de la peine à partager la balle, ce qui crée des problèmes au jeu « d'équipe ». Elle écrit aussi : « Je découvre "en pratique" l'égoïsme des enfants de cet âge et la difficulté de faire des choses communes. » Cette dernière observation illustre bien les limites des enfants dans les tâches collaboratives. Ils ont envie de pouvoir faire les choses eux-mêmes et n'arrivent pas à se détacher de leur point de vue. Pour la cheffe de sport J+S, l'agrandissement du terrain à 8x8m n'est pas forcément nécessaire, car les enfants n'exploitent pas toute sa surface.

6.2.2 Classe de 6^e HarmoS (6H)⁴

L'enseignante de 6H note que les enfants ont du plaisir durant cette intervention. Selon elle, leur motivation est bonne, ils sont dans l'ensemble assez concentrés et la plupart des élèves ont bien compris les règles, même si c'est plus difficile pour d'autres. Elle souligne que la taille du terrain et les règles liées à la zone de tir augmentent le plaisir et la réussite des enfants : « J'ai trouvé une bonne idée de faire des petits terrains dans le sens de la largeur et de remplacer la zone interdite par une zone de tir. Comme cela les

³ Cf. annexes B.5 et B.6

⁴ Cf. annexes B.7 et B.8

élèves ont plus de plaisir et de réussite.» La cheffe de sport J+S ne relève pas de difficultés motrices chez les enfants durant les exercices et le jeu. D'un point de vue cognitif, certaines règles ne sont pas claires pour tout le monde, ce qui provoque des discussions, Mme Sommer Vorp note que « les incertitudes de jeu entraînent des “conflits” et beaucoup de questions discutées dans les groupes, ce qui entraîne encore plus d'incertitudes dans les actions ». Au niveau collectif, les enfants sont capables de réaliser plusieurs passes pour arriver dans la zone et tirer. Cependant, la construction reste encore basique. Par exemple, la cheffe de sport met en évidence qu'il n'y a jamais de passe entre coéquipiers dans la zone pour changer de tireur. Elle souligne aussi que la construction du jeu passe beaucoup par la discussion. Elle constate qu'une situation de jeu pose souvent problème lors de la construction en attaque: le joueur qui fait la passe au tireur se trouvant dans la zone reste au chemin, ne sachant pas où aller, et gêne les défenseurs. Cette situation problématique est une conséquence du jeu frontal des enfants. La construction depuis le point d'engagement se fait en ligne droite par rapport au cadre, par conséquent, tous les enfants se trouvent dans le même axe, ce qui provoque des « gênes ». Si les enfants ouvraient le jeu sur les ailes, la fréquence de ce problème diminuerait considérablement. Mme Sommer Vorp considère que la taille du terrain est adaptée aux enfants de 6H.

6.3 Résultats de l'intervention n°3

6.3.1 Classe de 3^e HarmoS (3H)⁵

L'enseignante trouve que la motivation, la concentration et le plaisir des enfants de 3H durant le jeu sont bons, mais pourraient être plus grands si le jeu était accompagné de plus de relances et d'encouragements de la part de l'enseignant. La cheffe de sport J+S note que les exercices sont plus dynamiques que le jeu, ce qui semble apporter plus de plaisir aux enfants. Concernant l'introduction des trois pas, l'enseignante écrit : « Attention, ils se concentrent sur les pas alors que l'idée est de réussir la passe ! ». Cette remarque montre que l'avantage moteur apporté par la possibilité d'un déplacement engendre une complication cognitive qui a pour conséquence une réduction de la réussite dans les passes. L'observation de la cheffe de sport J+S va dans le même sens : « Ils ont compris, mais étonnamment les passes ne sont pas bonnes ni meilleures, même qu'elles sont très courtes. J'ai l'impression que l'attention n'est pas dirigée sur les passes,

⁵ Cf. annexes B.9 et B.10

mais sur les pas ! ». On remarque que même si les enfants peuvent se rapprocher de leur coéquipier à l'aide des trois pas à disposition, la qualité des passes ne s'améliore pas. En revanche, la cheffe de sport J+S relève que les trois pas apportent un plus lorsqu'ils sont utilisés pour s'approcher du cadre pour tirer. La réussite des enfants dans l'habileté motrice du tir semble perdre en qualité lorsque celui-ci s'effectue depuis le côté. Lors de l'exercice 1, Mme Sommer Vorp observe un faible taux de réussite pour les tirs latéraux. D'un point de vue cognitif, l'exercice 3 a permis aux enfants de mémoriser une action de jeu en phase d'attaque. Ils ont reproduit ce même schéma durant le jeu. La cheffe de sport J+S écrit que « grâce aux exercices précédents, ils ont compris leur rôle quand ils possèdent le ballon. Mais les prises de décision se font en parlementant ! ». Les enfants de 3H ne sont généralement pas autonomes pour prendre des décisions dans le jeu, puisqu'elles se prennent en discutant avec les partenaires. On remarque aussi que la plupart des prises de décision ne sont pas faites en fonction de la situation de jeu, mais selon un schéma d'action mémorisé. Toutefois, cette manière de fonctionner permet aux enfants de construire une action collective, même si elle est stéréotypée. Mme Sommer Vorp le note dans sa remarque concernant l'introduction de trois joueurs par équipe : « Bon équilibre (étonnamment). À l'attaque, ils ont tous un rôle (n°1 engagement n°2 relais, n°3 tireur). » La défense reste un domaine où les enfants de 3H ont beaucoup de difficultés, la cheffe de sport J+S écrit qu'il y a peu de réussite et que c'est très compliqué que tous les enfants s'impliquent dans cette phase. La nouvelle forme de zone supprime les problèmes de « gêne » constatés dans l'intervention n°2.

6.3.2 Classe de 6^e HarmoS (6H)⁶

Selon l'enseignante de 6H, les élèves ont du plaisir durant cette troisième intervention. Mme Sommer Vorp le confirme en notant que les enfants ont envie de vite se remettre au jeu en engageant rapidement lors d'une faute ou après un point. Ils sont



Fig. 7 : Élèves de 6H jouant lors de l'intervention n°3

⁶ Cf. annexes B.11 et B.12

motivés, concentrés, et ont bien compris les exercices et les règles de jeu. Les élèves de 6H ont plus de peine à tirer lorsqu'ils sont sur le côté du cadre que lorsqu'ils sont en face. La cheffe de sport J+S observe peu de réussite dans les tirs lors de l'exercice 1. Durant le jeu, elle écrit à propos des tirs : « Bonne réussite, mais dans le jeu, ils se mettent en face du cadre. » On constate que même si les enfants ont pu expérimenter des tirs latéraux dans les exercices, durant le jeu, ils tirent de manière frontale, car ils se sentent plus à l'aise dans cette position. Selon la cheffe de sport J+S, le déplacement limité à trois pas est bien exploité. Les enfants l'utilisent seulement si besoin, sans en abuser. Chez les enfants de cet âge, cette règle apporte des avantages moteurs (passes plus courtes et possibilité d'approcher le cadre) sans altérer leur attention. Comme le souligne Mme Sommer Vorp, la tâche qui pose le plus de difficultés aux enfants de 6H, c'est la défense. La nature de la difficulté se trouve au niveau organisationnel et non au niveau moteur. Les élèves sont statiques et ne comprennent pas où se placer en défense par rapport à la position de la balle. En phase d'attaque, l'organisation collective est meilleure. La cheffe de sport J+S écrit : « C'est bien, ils jouent tous, surtout avec l'exercice 3, ils ont pris l'habitude à l'engagement de faire participer tous les membres de l'équipe. » Elle constate parfois que les joueurs changent de rôle durant l'action, en faisant par exemple l'engagement et en finissant l'action au tir. Dans le domaine cognitif, Mme Sommer Vorp note que les élèves ont une assez bonne compréhension des règles et que les prises de décision sont souvent bonnes, même si elles passent parfois encore par la discussion. La qualité de construction des élèves de 6H permet un jeu dynamique.

6.4 Résultats de l'intervention n°4

6.4.1 Classe de 3^e HarmoS (3H)⁷

L'enseignante de 3H constate une bonne motivation et du plaisir chez ses élèves durant les exercices de cette dernière intervention. Pendant le jeu, certains sont concentrés et se prennent au jeu tandis que d'autres sont plus dissipés et regardent le jeu. Selon l'enseignante, c'est



Fig. 8 : Élèves de 3H jouant lors de l'intervention n°4

⁷ Cf. annexes B.13 et B.14

inévitables à cet âge. Elle souligne que la présence d'un adulte est nécessaire au bon déroulement du jeu, sinon des conflits entre élèves peuvent casser tout le dynamisme de jeu. Les élèves ne sont pas en mesure de s'auto-arbitrer et de fonctionner de manière autonome. L'introduction du tir en extension entraîne des difficultés chez les enfants, même s'ils ont beaucoup de plaisir à essayer de l'effectuer. La cheffe de sport J+S note que les enfants doivent énormément réfléchir pour effectuer un tir en extension. Il décompose le tir en plusieurs phases (1. être au cône, 2. marcher, 3. s'arrêter à la zone, 4. sauter et lancer) entre lesquelles l'enfant marque un temps d'arrêt pour réfléchir. Au fil de l'exercice, certains enfants commencent à être plus fluides pour tirer en extension. Mme Sommer Vorp écrit qu'il est important de ne pas être strict avec les « zones » et les « pénétrations », car les enfants n'en tiennent pas compte entre eux et tant qu'il n'y a pas d'abus, cela évite de casser la dynamique de jeu. Les enfants ont toujours de grandes difficultés au niveau de l'action d'attraper en défense. Pour les passes, c'est moins visible, car les enfants profitent des trois pas qui sont à disposition pour se rapprocher de leur partenaire et se donnent la balle pratiquement de mains en mains. L'utilisation des pas est souvent exagérée avec des grands pas. Au niveau des tirs, les enfants ont un grand taux de réussite lors du jeu. Ils tirent toujours face au cadre et n'exploitent pas les tirs latéraux. Quelques enfants utilisent le tir en extension, les autres préfèrent rester dans une zone de confort et tirer depuis le dehors de la zone. Les difficultés en défense ne sont pas uniquement motrices, les enfants ont de la peine à se placer de façon correcte et surtout à être impliqués dans cette phase de jeu. Mme Sommer Vorp le note dans son observation sur les défenses: « Très difficiles, surtout d'être intéressé par ce rôle, de garder l'attention sur ce qui se passe et de ne pas être surpris par le tir ou de ne pas le voir du tout ! ». Les prises de décisions sont souvent influencées par les autres membres de l'équipe. La cheffe de sport J+S note que certains enfants s'imposent et dictent le jeu pour pouvoir tirer le plus souvent possible, tandis que d'autres s'effacent presque totalement. Dans le domaine collectif, l'introduction des trois passes maximum n'est pas utile, car les élèves n'utilisent presque jamais plus de deux passes. Le bipolaire n'est pas exploité par les enfants, la cheffe de sport J+S écrit : « Pas utilisé spontanément. Il faut leur rappeler sans cesse qu'il y a une autre possibilité. Pas sûr que ça amène quelque chose, en tout cas pas à ce stade. » Cette dernière remarque met en avant les limites cognitives des enfants de 3H qui se focalisent du côté où le jeu se déroule, sans se rendre compte qu'il est possible de jouer de l'autre côté.

6.4.2 Classe de 6^e HarmoS (6H)⁸

Selon l'enseignante de 6H, les élèves sont motivés et ont du plaisir. Ils sont dans l'ensemble concentrés et ont compris les règles, mis à part quelques doutes chez certains. Mme Sommer Vorp note que l'habileté motrice du tir en extension est



Fig. 9 : Élèves de 6H jouant lors de l'intervention n°4

maîtrisée chez la plupart des élèves, même s'il est parfois encore difficile de viser le filet en sautant. Il n'y a pas de difficultés motrices dans la défense et dans les passes. Au niveau cognitif, la cheffe de sport J+S écrit que les prises de décisions sont longues à prendre et passent souvent par la discussion. Au fur et à mesure que le jeu avance, les hésitations diminuent. Le bipolaire est exploité par les enfants de 6H, ce qui peut expliquer les hésitations dans les prises de décision, car l'enfant a plus de possibilités d'action. Le placement en défense pose quelques problèmes aux enfants qui peinent à occuper tout le terrain. Mme Sommer Vorp, constate qu'ils se placent souvent plusieurs au même endroit, car ils peinent à faire confiance et à compter sur leurs coéquipiers. La construction collective en attaque est souvent stéréotypée (engagement, tir) et les trois passes à disposition sont rarement exploitées. Les élèves n'ont pas encore bien compris les différents rôles possibles sur le terrain, comme le note la cheffe de sport J+S : « La compréhension des rôles et "l'utilisation" sur le terrain d'un joueur est floue, donc difficile de s'organiser. » Elle écrit qu'avec une leçon supplémentaire, on pourrait travailler un peu plus les rôles et que le jeu deviendrait vite meilleur. Les enfants ont encore des ressources pour s'améliorer d'un point de vue collectif et ainsi exploiter à bon escient leurs bonnes capacités motrices dans les passes.

⁸ Cf. annexes B.15 et B.16

6.5 Résultats généraux

Certains résultats ont été observés dans les deux classes sur l'ensemble des interventions. Par exemple, lors des trois premières interventions, les enfants n'avaient pas de limite dans le nombre de passes pour construire une action, pourtant, ils n'ont pratiquement jamais utilisé plus que trois passes. Lors de chaque intervention, Mme Sommer Vorp a mis en évidence l'avantage des balles spéciales, plus molles, utilisées pour jouer. Elles réduisent la peur et permettent à chaque enfant de participer. Elles ont une trajectoire plus lente, ce qui donne plus de temps au défenseur après le rebond au cadre et facilite la défense. Selon les observations de la cheffe de sport J+S, les enfants ont souvent eu plus de plaisir dans les exercices que dans le jeu, car ceux-ci étaient plus dynamiques. Le jeu était souvent plus hachuré, ce qui rend les enfants moins actifs. Les enseignantes ont noté que les enfants avaient eu du plaisir lors de la plupart des exercices des différentes interventions.

L'hypothèse générale selon laquelle les enfants de 6H ont une plus grande capacité à s'adapter à la difficulté croissante des interventions, par rapport aux enfants de 3H, a été vérifiée au travers des observations. On constate que les enfants de 3H sont très vite limités par des relations sociales conflictuelles lorsque le nombre de joueurs par équipes est supérieur à deux. D'un point de vue moteur, ils peinent à attraper la balle, que ce soit lors d'une passe ou d'un tir, ce qui les limite dans le jeu. Ils n'ont pas la coordination nécessaire pour effectuer un tir en extension de manière fluide et pour utiliser les trois pas avec la balle sans devoir y porter toute leur attention. En revanche, les enfants de 6H maîtrisent les passes. Par rapport aux 3H, ils ont plus de facilité dans l'action d'attraper. Certains d'entre eux sont capables d'effectuer un tir en extension de manière fluide. Ils ont beaucoup moins de difficultés à collaborer dans le jeu que les 3H, même s'ils ne font pas toujours participer tout le monde. Toutes ces observations permettent d'affirmer que les 6H ont des plus grandes capacités que les 3H qui leur permettent de mieux s'adapter lors de la complexification des modalités de jeu.

7 Discussion

7.1 Analyse des différences entre les élèves de 3^e et 6^e HarmoS

Dans le domaine moteur, les élèves de 3H ont rencontré plus de difficultés que les élèves de 6H, notamment pour les habiletés motrices d'attraper et du tir en extension. Mme Sommer Vorp dit dans son entretien (cf. annexe D.3) que les petits n'ont pas encore la coordination nécessaire pour attraper une balle, que ce soit lors d'une passe ou après un rebond du cadre. La complexité d'une habileté motrice se définit selon le nombre de segments qu'elle engage et leur complexité de coordination (Schmidt, 1993, pp. 92-93). Les habiletés complexes impliquent la capacité de dissocier les différents segments du corps et de réussir à les coordonner. Cette capacité se développe principalement entre 8 et 12 ans chez l'enfant (Le Gall, 2008, pp. 44-46). Les enfants de 3H (6-7 ans) ne sont encore pas dans la tranche d'âge propice au développement des capacités de coordination, alors que les enfants de 6H (9-10 ans) sont en plein dedans. Il est donc normal que les enfants de 3H aient un déficit moteur et que celui-ci soit d'autant plus marqué pour les habiletés motrices complexes telles que l'action d'attraper et le tir en extension. Chez les élèves de 3H, le domaine moteur est un facteur qui limite les possibilités d'adaptation à des formes de jeu plus complexes. Dans son entretien, l'enseignante de 3H souligne que les passes limitent le jeu, car elles ne sont pas encore totalement maîtrisées chez ses élèves et que c'est quelque chose qui met du temps à s'acquérir (cf. annexe D.1). Les capacités motrices des 6H leur ont permis de s'adapter à toutes les formes de jeu d'un point de vue moteur. Mme Sommer Vorp dit :

Les 6^e, j'ai trouvé qu'ils avaient fait des bons progrès au niveau moteur et au niveau compréhension des règles, compréhension du jeu. J'avais même le sentiment qu'on pouvait, si on continuait, à aller encore plus loin avec eux. Et puis, qu'ils progressent vite, par rapport aux exercices qui leur sont donnés. Quelque chose /, c'est moins visible avec les plus petits. (D.3, L.47-51)

Au niveau cognitif, les deux classes se sont améliorées au fil des interventions dans la compréhension du jeu et la capacité à prendre les bonnes décisions. Selon Mme Sommer Vorp, c'est le domaine dans lequel les 3H ont le plus progressé :

Alors je dirais presque que c'est au niveau cognitif, parce qu'ils avaient aussi /, ils commençaient de comprendre le jeu, donc ils avaient /, c'était plus facile pour eux de traiter les informations et de prendre des décisions par rapport à ça. Donc oui, c'est au niveau cognitif que j'ai vu le plus de progrès chez les petits. (D.3, L.54-57)

L'enseignante des élèves de 3H fait le même constat lors de son entretien (cf. annexe D.1). Selon elle, les enfants commençaient à mieux comprendre le jeu lors des dernières interventions. Dans son entretien, l'enseignante de la classe de 6H met aussi en évidence la progression des élèves dans la compréhension du jeu. Elle dit qu'au début, ce n'était pas évident pour eux de comprendre les règles, mais la bonne construction des séances leur a permis d'apprendre et de comprendre progressivement les règles (cf. annexe D.2). Malgré l'amélioration notée dans les deux classes, les élèves de 3H ont plus vite été limités au niveau cognitif que ceux de 6H. De manière générale, l'ajout de nouvelles règles, de coéquipiers et d'un deuxième cadre a engendré une complexification de la situation, se traduisant par une augmentation de la charge informationnelle, du nombre d'alternatives possibles et du degré d'incertitude de l'environnement. Les écrits de Durand (1987), Olivier & Ripoll (1999), et Arnold (1985) mettent en avant que les performances cognitives des enfants sont moins bonnes chez les plus jeunes et qu'elles s'améliorent avec l'âge. De plus, Durand (1987, p. 144) constate que l'enfant est aussi performant que l'adulte dans une tâche de détection visuelle simple. Lorsque la tâche se complexifie, les performances des enfants sont inférieures à celles des adultes, d'autant plus que les enfants sont plus jeunes. Ces résultats montrent que lors de situations complexes, telles que rencontrées dans les dernières interventions, les enfants plus jeunes ont de moins bonnes performances cognitives. Ce phénomène a été constaté plusieurs fois au cours des interventions lorsque les ressources cognitives des enfants de 3H ne suffisaient plus pour faire face à la complexité de la situation, alors que les 6H réussissaient à s'adapter. Prenons l'introduction de la règle des trois pas avec la balle, Mme Sommer Vorp dit :

[...] j'avais trop le sentiment pour les petits qu'ils se perdaient dans cette tâche d'effectuer trois pas de géant, et de donner la balle par surprise, trop souvent, plutôt que d'avoir – ce qu'au tchouk on dit – un contact visuel, se regarder, et puis se donner la passe correctement au bon moment, ce qui arrivait à fonctionner avant, mais qui là ne fonctionnait plus avec les trois pas. Et puis chez les plus grands (...), c'était pas toujours utilisé, mais (...) quand c'était utilisé, c'était juste, c'était correct. Dans le sens ce n'était pas des pas de géant, c'était des pas un peu normaux qui aidaient souvent au tir, soit à la passe. (D.3, L.149-155)

L'introduction de cette règle a ajouté une contrainte cognitive qui a entravé l'habileté motrice de la passe chez les enfants de 3H, car ils n'arrivaient pas à détacher leur attention de ces trois pas. Les enfants de 6H avaient les ressources cognitives nécessaires pour intégrer cette règle et pouvoir l'utiliser tout en continuant de porter

attention aux autres informations de l'environnement. L'introduction du bipolaire est un autre exemple d'une situation complexe face à laquelle les élèves de 3H n'avaient pas les capacités cognitives nécessaires pour s'adapter. On le constate au travers des remarques de l'enseignante :

Alors moi j'ai trouvé très intéressant qu'il y ait qu'un seul cadre dans un premier temps. Parce que pour les enfants, plus il y a de possibilités, plus (.) ils se perdent facilement. Et du coup, pour eux c'était clair le cadre était à une place, et ils pouvaient déjà apprendre à essayer de construire les passes, à savoir comment les amener près du cadre au mieux. Et puis, d'avoir le bipolaire à la fin, c'était intéressant, parce qu'ils rentraient dans la vraie – entre guillemets – dynamique de jeu. Et puis cela leur offrait un choix supplémentaire. Mais en même temps, je pense que c'était important qu'il ne soit pas apporté ce choix avant la dernière leçon, parce que ça leur offre tellement de possibilités que ça peut casser la dynamique de jeu si on l'amène trop tôt, parce qu'il y a trop de choix et ils se perdent un peu dans tout ça. (D.1, L.136-144)

L'observation de la cheffe de sport J+S va dans le même sens :

Alors, ce qu'on a observé avec les petits, c'est qu'ils n'ont pas intégré le bipolaire. Dans le sens que je me souviens que tu as dû beaucoup insister : "Mais vous pouvez aussi choisir avec de l'autre côté", tout ça. Donc (..) dans l'immédiat, enfin de ce que j'ai vu pour les petits, c'est pas utile. J'ai pas eu l'impression que ça apporte quelque chose. (D.3, L.132-135)

La cheffe de sport J+S constate que les enfants de 6H ont su s'adapter au bipolaire et que cela apporte une option de jeu différente, mais tout aussi intéressante que le monopolaire. En bipolaire, les 6H prenaient plus de temps pour prendre une décision dans le jeu. Cette observation confirme que le jeu en bipolaire implique un traitement de l'information plus complexe, car comme l'affirment Famose & Bertsch (2002, pp.127-129), le temps de réaction peut être considéré comme un indice représentatif de la difficulté du traitement de l'information lors d'une tâche.

L'aspect collectif du tchoukball a posé énormément de problèmes aux enfants de 3H, surtout au niveau des relations sociales. Mme Sommer Vorp affirme que c'est l'élément qui l'a le plus marqué durant les interventions avec les 3H :

Ils avaient plus de difficultés à travailler en groupe, à travailler avec plusieurs. C'est-à-dire que quand les exercices étaient individuels, il y a pas de problème, il n'y a pas de soucis de collaboration. Mais dès que il y a un exercice de groupe, on voit que le lien social a une énorme place, parce que (.) ouais, s'ils ne sont pas dans le groupe avec lequel ils ont envie d'être, ou s'il y a tout de suite un problème au sein du groupe, le problème devient grand et puis prend énormément de place dans l'exercice à faire. Enfin, disons que l'exercice passe en second plan plutôt. Ça c'est, ouais, c'est ce qui m'a le plus marquée. (D.3, L.25-31)

Déjà lors de la deuxième intervention, où les élèves n'étaient que deux par équipes, elle note qu'elle découvre l'égoïsme de l'enfant et la difficulté de faire des choses communes (cf. annexe B.6). Chez les élèves de 6H, la collaboration est beaucoup plus facile, même si elle dépend parfois des affinités sociales, comme le souligne l'enseignante :

Après quand ils sont beaucoup, c'est bien aussi, mais il y a certains qui ont de la peine, justement, à collaborer avec tout le monde. Ils font toujours les passes aux mêmes. Mais je crois quand même qu'ils ont pu collaborer ensemble. (D.2, L.100-102)

Cette différence dans les relations sociales entre les élèves de 3H et 6H est liée au développement social de l'enfant. Sève (2009, pp. 249-251) fait la distinction entre le développement social de 3 à 6 ans et de 6 à 12 ans. L'enfant de 3 à 6 ans est égoïste et peine à travailler de manière collective, même lorsqu'il est en groupe, il a tendance à agir de manière individuelle. C'est entre 6 et 12 ans que l'enfant développe la capacité à collaborer dans une tâche collective, en créant des relations avec les autres et en poursuivant un objectif commun. Osterrieth (2004, pp. 104-106) note qu'à partir de 6 ans, l'égoïsme s'atténue petit à petit, faisant place à l'apparition de la coopération. Les enfants de 3H se situent au début du stade de développement durant lequel l'égoïsme commence à diminuer, il est par conséquent encore très présent chez eux. Cela explique les difficultés de collaboration rencontrées durant le jeu lors des différentes interventions. Chez les élèves de 6H, l'égoïsme s'est amoindri au profit de la capacité de collaborer dans un groupe. Ce développement social leur a permis créer une ébauche d'organisation collective et d'obtenir une meilleure coopération lors du jeu, par rapport aux enfants de 3H. Selon Waiters (1994, p. 11), l'enfant de 6 ans entre en relation et collabore plus facilement avec un ou deux coéquipiers qu'avec un groupe plus nombreux. Cette constatation a été faite par la cheffe de sport J+S qui dit dans son entretien que pour les enfants de 3H le « deux contre deux » est la meilleure forme pour le jeu, car lorsqu'il y a plus de joueurs, cela entraîne trop de conflits sociaux (cf. annexe D.3). L'enseignante de 3H en arrive à la même conclusion, elle dit :

Alors, c'est clair que à deux, c'est le plus facile, parce qu'ils se sentent toujours impliqués. Il y en a un qui a la balle, et l'autre il sait qu'il va la recevoir. Donc les deux se sentent impliqués, et ils sont à un âge où la concentration se perd vite. (D.1, L.115-117)

Lorsque les enfants sont plus de deux par équipes, ils ont de la peine à analyser les potentialités de leurs coéquipiers. Dans les deux classes, les enseignantes notent que les

enfants passent souvent à celui qu'ils apprécient le plus et pas à celui qui est le mieux placé pour marquer le point. Les difficultés rencontrées par les enfants de 3H au niveau des relations sociales ont entravé la progression des élèves dans les autres domaines, car les conflits sociaux empêchaient le bon déroulement du jeu et des exercices. C'est ce qu'affirme Mme Sommer Vorp dans son entretien (cf. annexe D.3). Pour remédier à ce problème elle propose de miser davantage sur l'individualité à cet âge-là :

Alors, pour les plus petits, je pense que (...), qu'il faudrait viser vraiment sur l'individualité. Donc tant qu'ils sont pris dans des exercices où ils sont tout seuls à s'exercer, ils ont de l'enthousiasme, ça fonctionne très bien, et à mon avis ils progressent. Mais dès qu'il y a un lien social à cet âge-là, ou qu'on les oblige à jouer avec quelqu'un, c'est moins évident. (D.3, L.67-70)

Chez les plus grands, elle dit que chaque forme collective (ou nombre de joueurs) apporte des qualités différentes, mais que toutes sont intéressantes.

7.2 Points forts et limites

L'originalité de l'étude d'intervention présentée dans ce travail est une force, dans le sens où, même si certaines adaptations du tchoukball ont déjà été testées dans des tournois de tchoukball M12, c'est la première fois que des interventions sont menées de manière progressive dans le but de définir précisément les limites des enfants et de pouvoir ainsi retenir les adaptations adéquates en fonction de certaines catégories d'âge. Pour les enfants de 6-7 ans (3H), on retient que le « deux contre deux » est la meilleure forme collective, plus de coéquipiers entraînent trop de conflits sociaux. Mme Sommer Vorp pense qu'il n'y a pas forcément besoin que la zone soit en demi-cercle, étant donné que les enfants de 3H n'utilisent pas les tirs latéraux (cf. annexe D.3). Il faut que la zone soit interdite uniquement pour le défenseur, afin que l'attaquant puisse s'approcher du cadre pour tirer. Les déplacements avec la balle ne doivent pas être introduits, car ils entraînent des perturbations dans le jeu. En résumé, la forme de jeu la plus adaptée pour les 3H correspond à celle introduite dans l'intervention n°2 (cf. annexe A.2). Pour les enfants de 6H, Mme Sommer Vorp dit :

Alors, pour les plus grands, je dis, je ne vois pas la /. Au niveau de la forme, je trouve que le bipolaire ou le monopolaire amènent tous les deux quelque chose. Au niveau de la zone, ce serait une zone arrondie, parce que certains ont la capacité, justement, d'ouvrir le jeu. J'ai l'impression que la zone interdite aux attaquants n'est pas utile, parce que dans le jeu, on a vu que les enfants n'y prêtent peut-être pas attention. Et puis, cela fonctionne bien sans qu'ils y prêtent attention. (D.3, L.178-182)

Elle est favorable aux trois pas avec la balle, car selon elle, les enfants de 9-10 ans (6H) ont la coordination nécessaire pour les utiliser correctement. En résumé, les enfants de 6H ont réussi à s'adapter aux quatre formes de jeu utilisées dans cette étude d'intervention.

En plus de définir jusqu'à quel degré de complexité les enfants étaient capables de s'adapter, la progression de cette étude d'intervention leur a permis d'acquérir petit à petit les règles du tchoukball. La compréhension du jeu dans ses formes plus complexes a probablement été facilitée par l'acquisition préalable des formes de jeu plus simples. Les enfants de 6H n'auraient sûrement pas réussi à s'adapter aux règles de la quatrième intervention si elles avaient été introduites d'emblée. Cette supposition mériterait d'être vérifiée dans une étude future, toutefois, plusieurs remarques la corroborent. L'enseignante de 6H dit :

Non, je pense que c'était bien d'y aller petit à petit, parce que /, parce qu'il y a pas mal de règles, et puis c'est pas évident au début à comprendre, ouais, pour les petits comme ça ouais. (D.2, L.138-139)

Je pense déjà qu'ils ont bien aimé découvrir un nouveau sport qu'ils ne connaissaient pas. Et puis, comme les exercices étaient (.) ouais ils étaient chaque fois, comment dire, c'était sur un fil évolutif. Donc ils ont pu chaque fois apprendre un petit peu plus, et puis c'est ça qui était motivant pour eux, je pense (.), ouais. (D.2, L.22-25)

L'enseignante de la classe de 3H souligne également l'importance de cette progression :

Ouais, alors je pense que c'était important de nouveau d'avoir cette progression, comme il y avait avec les autres choses. La progression dans la zone de tir, la progression de monopolaire à bipolaire. Je pense que c'est important pour les élèves d'avoir quelque chose de restreint, et puis d'élargir gentiment. (D.1, L.179-182)

Les interventions utilisées dans ce travail constituent un bon outil pour l'introduction du tchoukball avec des débutants. Il est possible de s'attarder plus longuement sur une des formes de jeu, si celle-ci correspond aux capacités du groupe cible et permet un jeu stimulant et ludique. Notons simplement que l'absence de zone doit vite faire place à une zone interdite au moins pour les défenseurs, car même si elle simplifie la compréhension, grâce une réduction du nombre de règles, elle engendre souvent des problèmes dans le fonctionnement du jeu (des défenseurs placés trop proches du cadre ou des tirs qui retombent juste devant le cadre). Le Dr Brandt (1971) souligne le fait que la zone interdite a été conçue pour éviter ce genre de problèmes :

Il a fallu aussi interdire une certaine zone au pied du cadre, parce que le rapprochement excessif des joueurs devant le filet de relancement se traduisait par une obstruction complète. (p. 20)

Si on accordait le droit de jouer près du cadre, on limiterait le jeu à des échanges dangereux, à bout portant. Il fallait donc accorder une certaine distance pour que l'intervention de défense fût opportune. (p. 30)

Les observations et les résultats obtenus dans ce travail représentent une base sur laquelle Swiss Tchoukball pourra s'appuyer pour prendre des décisions d'adaptation au sein de la fédération et des clubs, c'est ce que note Mme Sommer Vorp dans son entretien (cf. annexe D.3). Selon elle, les observations faites lors des interventions dans les classes peuvent être transférées aux clubs de tchoukball :

Ce qui est bon pour les enfants dans une tranche d'âge à l'école, est aussi bon pour les enfants dans les clubs. Même s'ils sont un peu plus spécifiques, donc peut-être un peu plus avancés, ce n'est pas une raison de rentrer dans du encore plus spécifique. Et je pense que pour leur développement, c'est bien de garder (..) ce qu'on constate chez les enfants qui sont à l'école. (D.3, L.204-207)

La progression utilisée dans cette étude d'intervention peut être reprise pour l'acquisition du tchoukball au fil du développement de l'enfant, y compris au sein des clubs. La partie théorique sur laquelle repose ce travail va permettre de justifier la nécessité des adaptations du tchoukball en faveur des enfants, notamment auprès de certains entraîneurs parfois réticents à ce projet. En effet, ces personnes constatent que certains enfants sont capables de s'adapter aux règles des adultes et ne voient pas, par conséquent, l'utilité d'un quelconque ajustement des règles pour les jeunes. De plus, lorsqu'on remarque que les enfants de 6H ont été capables de s'adapter aux quatre interventions, il est légitime de pouvoir se demander s'il est réellement justifié de vouloir adapter le tchoukball pour les enfants. Mme Sommer Vorp répond à cette question dans son entretien :

Tu as quand même modifié la zone, la grandeur de la zone. Donc on a jamais essayé de vraiment mettre les zones des adultes. Et puis (..), je pense que ce n'est pas nécessaire d'aller jusqu'aux limites possibles des enfants. Pourquoi on ne peut pas leur garder une certaine zone de confort dans laquelle ils sont bien pour évoluer ? Et puis, plutôt que de chercher toujours les limites, en plus des enfants qui sont peut-être hors-normes dans la limite supérieure. Autant rester dans une norme moyenne et ne pas aller chercher des limites trop extravagantes pour que les enfants continuent d'avoir du plaisir à pratiquer le sport et puis qu'ils soient aussi à l'aise de le faire. Pas que ce soit à chaque

entraînement, ou à chaque jeu un défi insurmontable. Donc autant leur laisser une certaine aisance pour qu'ils soient bien et qu'ils progressent à leur rythme, avec des escaliers de progression à chaque niveau d'âge, en fait. (D.3, L.231-240)

L'adaptation des règles permet à chaque enfant d'avoir du plaisir et de la réussite lors de la pratique du tchoukball. Avec les règles des adultes, seuls les enfants ayant les meilleures aptitudes peuvent s'épanouir dans le jeu. D'autres, risquent de ne plus oser jouer par peur de rater, ce qui diminuera leur plaisir dans le jeu et les empêchera de progresser, puisqu'ils n'oseront plus s'investir. L'adaptation ne doit pas être considérée comme une régression, mais comme un moyen d'ajustement permettant un contexte propice aux apprentissages et à la progression. Au fil du développement, chaque enfant peut ainsi s'améliorer et acquérir les compétences nécessaires pour s'adapter à des formes de jeu plus complexes. Cazorla (2010) insiste sur le fait qu'il est important de ne pas introduire certains apprentissages prématurément :

Si l'enfant ne réussit pas dans un apprentissage, il est probable que ses structures nerveuses et/ou musculaires n'ont pas atteint le degré de maturation nécessaire. Dans ce cas, il est inutile de le faire commencer trop tôt. À l'opposé, la période favorable passée, il lui sera de plus en plus difficile d'apprendre.

L'enfant doit faire des apprentissages moteurs adaptés à son stade de développement. Une complexification progressive en parallèle et en adéquation avec le développement de l'enfant permet une optimisation de l'apprentissage. Ces résultats soutiennent la nécessité d'apporter des adaptations pour la pratique du tchoukball chez les enfants entre 5 et 10 ans. Au fur et à mesure que l'enfant grandit, les modalités de jeu doivent progressivement se complexifier. En fin de compte, l'introduction du tchoukball sous sa forme finale se fera lorsque l'enfant disposera des capacités nécessaires pour y jouer. Le constat dans le domaine cognitif est le même. Arnold (1985, pp. 43-46) soutient que dans un premier temps, il faut mettre en place un environnement simple avec peu d'informations à traiter afin de ne pas surcharger les capacités attentionnelles de l'enfant. Au fur et à mesure que l'enfant s'améliore, il faut rendre l'environnement plus complexe en rajoutant des informations. Le but étant d'arriver à des situations d'entraînement proches de la forme finale du jeu. Il souligne le fait que les formes simplifiées ne doivent pas être en décalage avec les formes futures, afin que le transfert de l'apprentissage puisse s'opérer lorsque la situation se complexifiera. Afin d'éviter ce décalage lors de la création d'une forme de jeu simplifiée, il est important de respecter

les paramètres de base du tchoukball, évoqués dans le chapitre concernant l'intervention n°1.

Les résultats de ce travail sont basés sur une seule classe HarmoS pour chaque tranche d'âge. De ce fait, un éventuel effet de cohorte ne peut être exclu. Par exemple, l'enseignante de 6H dit lors de son entretien qu'elle a abordé le thème du lancer avec sa classe dans les semaines qui précédaient l'intervention (cf. annexe D.2). Il aurait été intéressant de pouvoir comparer les résultats obtenus avec cette classe de 6H avec ceux d'une autre classe du même âge, afin de s'assurer qu'il n'y ait pas de différences significatives. Idéalement, il aurait fallu pouvoir faire les interventions avec un plus grand nombre de classes et que celles-ci proviennent de diverses régions, afin d'obtenir un échantillon plus représentatif. Cependant, la masse de travail d'une telle étude aurait été trop conséquente pour entrer dans le cadre d'un travail de Master. Un autre biais pourrait être lié à l'ordre des interventions. Les trois premières interventions ont été menées d'abord dans la classe de 3H et ensuite dans la classe de 6H. Il se peut que la deuxième classe ait reçu des consignes différentes et plus claires que la première, en réaction à d'éventuels problèmes observés lors de l'intervention avec la première classe. Cependant, je me suis efforcé de donner systématiquement les mêmes consignes aux deux classes et aucun exercice n'a été modifié entre deux interventions, même si des améliorations semblaient possibles. La cheffe de sport et moi-même ne pouvant pas être présents quatre semaines consécutives pour mener les interventions avec les 3H, il y a eu une semaine de pause entre les interventions n°3 et 4, ce qui n'a pas été le cas avec les 6H. Cette différence a peut-être influencé les résultats de la dernière intervention.

7.3 Conclusion

Les enfants de 6H montrent une plus grande capacité d'adaptation que les enfants de 3H face à l'augmentation de la difficulté lors des différentes interventions. Ils réussissent à s'adapter aux quatre formes de jeu, même si le jeu est plus dynamique en monopolaire (lors de l'intervention n°3) qu'en bipolaire (lors de l'intervention n°4), les prises de décision dans cette dernière forme étant plus lentes. Chez les enfants de 6-7 ans (3H), l'aspect social du jeu entraîne des conflits qui entravent la dynamique de jeu. À cet âge, l'enfant a envie de pouvoir faire lui-même et n'a pas la capacité de se détacher de son point de vue. Cet égoïsme engendre des difficultés de collaboration avec ses pairs. Au niveau moteur, la coordination des enfants de 3H n'est encore pas assez développée

pour permettre la maîtrise de certaines habiletés complexes telles que le tir en extension ou l'action d'attraper. Dès que le nombre de règles augmente, la charge attentionnelle dépasse les ressources cognitives des enfants de 6-7 ans. Ils n'arrivent pas à traiter toutes les informations, cela se traduit par plus d'erreurs au niveau moteur et un jeu « haché ». Ces limites dans les domaines collectif, moteur et cognitif empêchent les enfants de 3H de s'épanouir dans les formes de jeu plus complexes et inadéquates. Par conséquent, il est indispensable de procéder à des adaptations dans les règles de jeu pour les enfants de 6-7 ans. La forme de jeu n°2 semble être la plus adaptée aux capacités des enfants de cet âge-là. Des adaptations de jeu en faveur des enfants de 9-10 ans amènent également des avantages. Elles permettent aux enfants de se trouver dans un environnement où ils se sentent à l'aise et osent essayer, sans peur de rater. Un contexte simplifié et adapté aux capacités des enfants favorise l'apprentissage, augmente la réussite et le plaisir de chaque enfant. Les adaptations doivent évoluer en accord avec le développement des capacités motrices, cognitives et collectives des enfants. Une forme de jeu trop complexe convient uniquement aux enfants se situant dans la moyenne supérieure. Ces enfants-là apprennent et s'épanouissent aussi dans des formes de jeu simplifiées.

8 Déclaration de cession des droits d'auteur

Je sous-signé reconnais que le présent travail est une partie constituante de la formation en Sciences du Mouvement et du Sport à l'Université de Fribourg. Je m'engage donc à céder entièrement les droits d'auteur - y compris les droits de publication et autres droits liés à des fins commerciales ou bénévoles - à l'Université de Fribourg.

La cession à tiers des droits d'auteur par l'Université est soumise à l'accord du (de la) sous-signé uniquement.

Cet accord ne peut faire l'objet d'aucune rétribution financière.

Lieu, date : La Chaux-de-Fonds, le 10.05.2016

Signature :

9 Déclaration personnelle

Je sous-signé certifie avoir réalisé le présent travail de façon autonome, sans aide illicite quelconque. Tout élément emprunté littéralement ou mutatis mutandis à des publications ou à des sources inconnues, a été rendu reconnaissable comme tel.

Lieu, date : La Chaux-de-Fonds, le 10.05.2016

Signature :

10 Bibliographie

Arnold, R. K. S.(1985). *Le développement des habiletés sportives*. Paris : Ed. Revue EPS.

Brandt, H. (1971). *Étude critique scientifique des sports d'équipe - Le Tchoukball, le sport de demain*, Genève : Roulet

Durand, M. (1987). *L'enfant et le sport*. Paris : Presses universitaires de France.

Famose, J. P., & Bertsch, J. (2002). Demandes informationnelles des tâches motrices et apprentissage moteur chez l'enfant. *Développement psychomoteur de l'enfant et pratiques physiques et sportives*. Paris: Editions revue EPS, 121-149.

Le Gall, F. (2008). *Le football et l'enfant, guide pour l'entraîneur*. Saint-Arnoult-en-Yvelines: Franck Le Gall

Malfois, E. (2006). *Le mini basket pour les enfants, l'apprentissage par le jeu*. Paris : Amphora.

Olivier, I., & Ripoll, H. (1999). *Développement psychomoteur de l'enfant et pratiques physiques et sportives*. Paris : Revue EP.S.

Olivier, I. (1999). Ontogenèse des processus de programmation motrice: le cas des paramètres spatiaux des gestes manuels. *Développement psychomoteur de l'enfant et pratiques physiques et sportives.*, 95-114.

Osterrieth, P. A. (2004). *Introduction à la psychologie de l'enfant*. Bruxelles : De Boeck Supérieur.

Ripoll, H., & Benguigui, N. (1999). Effets du développement de l'enfant et de la pratique sportive sur la maîtrise des tâches d'interception. *Développement psychomoteur de l'enfant et pratiques physiques et sportives*, 185-212.

Schmidt, R. A. (1993). *Apprentissage moteur et performance*. Paris : Vigot

Sève, C. (2009). *Préparation aux diplômes d'éducateur sportif tome 3 : encadrement et animation de la pratique sportive : aspects psychologiques et pédagogiques*. Paris : Amphora.

Surwillo, W. W. (1977). Developmental changes in the speed of information processing. *The Journal of Psychology*, 96(1), 97-102.

Waiters, T. (1994). *Le micros-soccer : méthode d'entraînement pour les 6, 7 et 8 ans*. Montréal : Les 400 coups.

Références électroniques

Cazorla, G. (2010). *Dossier : L'activité physique et le développement de l'enfant*. Consulté le 27 avril 2016. Disponible sur : <http://institutdanone.org/objectif-nutrition/lactivite-physique-et-le-developpement-de-lenfant/dossier-lactivite-physique-et-le-developpement-de-lenfant/>

Dresing, T. & Pehl, T. (2015). *Manual (on) Transcription. Transcription Conventions, Software Guides and Practical Hints for Qualitative Researchers*. Marburg : 3rd English Edition. Consulté le 13 mars 2016. Disponible sur: <http://www.audiotranskription.de/english/transcription-practicalguide.htm>

FITB. (2011). *Les règles du Tchoukball, ER-01 10.12.2011 F*. Consulté le 27 octobre 2015. Disponible sur: <http://www.tchoukball.org/rules/category/5-7-a-side-rules?download=2:rules-french>

Huspo. (2016). *Image de la figure 2*. Consulté le 18 avril 2016. Disponible sur: <http://www.huspo.ch/WebRoot/Store/Shops/Huspo/5592/6E9B/F4D5/9CC9/6080/5112/1894/F267/bz6447.jpg>

OFSPPO. (2015). *Sport des enfants J+S*. Consulté le 15 octobre 2015, sur le site web Jugendundsport : <http://www.jugendundsport.ch/internet/js/fr/home/js-kids/uebersicht.html>

RTS. (2015). *RTSarchives, Avant-première sportive : Le tchoukball*. Consulté le 16 avril 2016. Disponible sur: <http://www.rts.ch/archives/tv/sports/avant-premiere-sportive/7319166-le-tchoukball.html>

Swiss Tchoukball. (2016). *Historique*. Consulté le 16 avril 2016. Disponible sur : <https://tchoukball.ch/historique>

11 Annexes

A. INTERVENTIONS

A.1 Intervention n°1	58
A.2 Intervention n°2	60
A.3 Intervention n°3	62
A.4 Intervention n°4	64

B. EVALUATIONS DES INTERVENTIONS

B.1 Évaluation de l'intervention n°1 par l'enseignante de 3 ^e HarmoS	66
B.2 Évaluation de l'intervention n°1-3H par la cheffe de sport J+S	68
B.3 Évaluation de l'intervention n°1 par l'enseignante de 6 ^e HarmoS	70
B.4 Évaluation de l'intervention n°1-6H par la cheffe de sport J+S	72
B.5 Évaluation de l'intervention n°2 par l'enseignante de 3 ^e HarmoS	74
B.6 Évaluation de l'intervention n°2-3H par la cheffe de sport J+S	76
B.7 Évaluation de l'intervention n°2 par l'enseignante de 6 ^e HarmoS	78
B.8 Évaluation de l'intervention n°2-6H par la cheffe de sport J+S	80
B.9 Évaluation de l'intervention n°3 par l'enseignante de 3 ^e HarmoS	82
B.10 Évaluation de l'intervention n°3-3H par la cheffe de sport J+S	84
B.11 Évaluation de l'intervention n°3 par l'enseignante de 6 ^e HarmoS	86
B.12 Évaluation de l'intervention n°3-6H par la cheffe de sport J+S	88
B.13 Évaluation de l'intervention n°4 par l'enseignante de 3 ^e HarmoS	90
B.14 Évaluation de l'intervention n°4-3H par la cheffe de sport J+S	92
B.15 Évaluation de l'intervention n°4 par l'enseignante de 6 ^e HarmoS	94
B.16 Évaluation de l'intervention n°4-6H par la cheffe de sport J+S	96

C. GUIDES D'ENTRETIENS

C.1 Guide d'entretien avec la cheffe de sport J+S tchoukball	98
C.2 Guide d'entretien avec l'enseignante de 3 ^e HarmoS ⁹	101

D. TRANSCRIPTIONS DES ENTRETIENS

D.1 Transcription de l'entretien avec l'enseignante de 3 ^e HarmoS	103
D.2 Transcription de l'entretien avec l'enseignante de 6 ^e HarmoS	108
D.3 Transcription de l'entretien avec la cheffe de sport J+S tchoukball	112

⁹ Identique au guide d'entretien avec l'enseignante de 6^e HarmoS

A.1 : Intervention n°1

N° Durée	Objectifs	Description	Croquis	Matériel
Intro 5'	Me présenter. Informer les enfants de ma démarche. Former des groupes de 2.	Explication de la démarche. Formation de groupes de 2.		Autocollants numérotés (2 par n°) pour mettre sur le T-shirt des élèves.
Ex. 1 3'	Maîtriser la passe sans que la balle ne tombe.	Par 2, les enfants se placent à ~3m l'un de l'autre et se font des passes en l'air sans que la balle tombe.		Une balle pour 2 enfants.
Ex.2 5'	Maîtriser la passe dans le but de faire avancer la balle d'un point à l'autre, sans se déplacer avec la balle. Construire une attaque par 2 (passes + tir).	Par 2, les enfants partent depuis un tapis et doivent amener la balle sans qu'elle tombe sur le tapis de l'autre côté de la salle (largeur). Les enfants n'ont pas le droit de se déplacer avec la balle. <u>Variante</u> : Remplacer le deuxième tapis par un tir sur le cadre.		2 petits tapis. Une balle pour 2 enfants.
Ex. 3 5'	Réussir à tirer sur le cadre et à attraper la balle après le rebond sur celui-ci.	L'enfant se fait une passe à l'aide du cadre, puis court jusqu'au cadre suivant et se fait à nouveau une passe, et ainsi de suite.		4 cadres. Une balle par enfant.
Ex.4 5'	Réussir à attraper la balle tirée par une autre personne après le rebond sur le cadre. Collaborer par 2.	Un enfant tire et l'autre attrape. Puis, les enfants se déplacent jusqu'au cadre suivant et les rôles s'inversent.		4 cadres. Une balle pour 2 enfants.
Jeu 20'	Comprendre et appliquer des règles de jeu simplifiées du tchoukball. Prendre conscience de son schéma corporel par le dessin.	Jeu 2 contre 2 selon les règles ci-dessous. Les enfants ne participant pas au jeu doivent essayer de se dessiner en train jouer au tchoukball.		Un cadre et une balle pour 4 enfants. Une feuille et un crayon par enfant.
<div> △ = joueur → = déplacement▶ = passe/tir ⊗ = cône </div>				

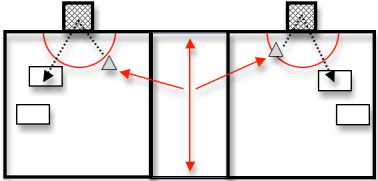
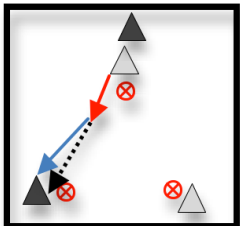
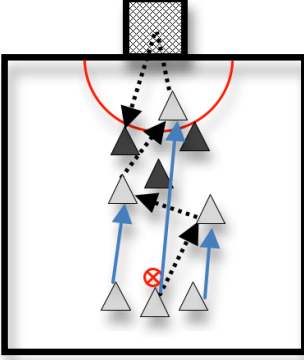
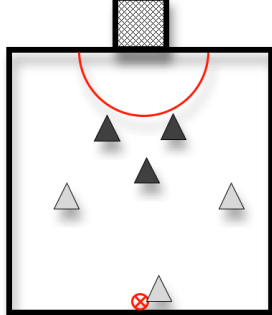
Règles de jeu, intervention n°1	
Dimensions et nombres	<ul style="list-style-type: none"> - Taille du terrain : carré de 6m. - Taille et type de la balle : balle molle et légère, ø14-16cm. - Durée des matchs : 3 à 5'. - Un cadre. - Deux joueurs par équipe.
Fautes	<p>Le joueur commet une faute si :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il se déplace avec la balle. - Il laisse tomber la balle au sol. - Il sort des limites du terrain en possédant la balle. - Son tir aboutit à un mauvais rebond sur le cadre. - Il fait une obstruction. - Il touche la balle lancée par un adversaire avant le rebond sur le cadre. - Il touche la balle tirée par un coéquipier ou lui-même après un rebond sur le cadre. - Il tire à côté du cadre. - Son tir atterrit en dehors de la zone de jeu après le rebond sur le cadre.
Attribution des points	<p>Le joueur marque un point, si la balle rebondissant du cadre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - touche le sol dans la surface de jeu avant qu'un défenseur ne l'attrape ou si ce dernier ne la maîtrise pas et que la balle tombe au sol ou est repoussée hors des limites de la zone de jeu.
Autre	L'engagement d'un point s'effectue depuis le milieu de la ligne du terrain opposée au cadre.

A.2 : Intervention n°2

N° Durée	Objectifs	Description	Croquis	Matériel
Intro 5'	Accueillir les enfants. Former des groupes de 2.	Dire bonjour et expliquer le fonctionnement de la leçon. Formation de groupes de 2.		Autocollants numérotés (2 par n°) pour mettre sur le T-shirt des élèves.
Ex. 1 5'	Comprendre le fonctionnement de la zone de tir. Collaborer en effectuant un maximum de passes réussies à la suite sans que la balle tombe.	Les enfants font une colonne derrière le cône. Le premier s'avance dans la zone et tire la balle sur le cadre de manière à ce qu'elle rebondisse en dehors de la zone. Le deuxième rattrape la balle en dehors de la zone de tir avant de lui-même s'avancer dans la zone et tirer.		Une balle pour plusieurs enfants. Un cône. Un cadre.
Ex. 2 5'	Progresser dans le terrain sans se déplacer avec la balle.	Même exercice que le premier, mais pour avancer dans la zone, le joueur fait une passe à la personne dans le cerceau qui sert de relais. Changer la personne dans le cerceau de temps en temps.		Une balle pour plusieurs enfants. Un cône. Un cadre.
Ex.3 10'	Comprendre le fonctionnement de la zone d'attaque. Différencier le rôle de défenseur et d'attaquant Construire une attaque par 2 (passes + tir). Apprendre à se placer en défense.	Par 2, les enfants partent depuis le cône et doivent se faire des passes puis tirer sur le cadre depuis l'intérieur de la zone de tir de telle sorte que la balle rebondisse en dehors de celle-ci. Un autre groupe de 2 vient défendre l'attaque en se plaçant en dehors de la zone de tir. L'équipe qui a défendu va dans la colonne d'attaque et l'équipe qui attaquait va dans celle de défense.		Une balle pour 2 enfants (colonne de gauche). 2 cônes. Un cadre.
Jeu 20'	Comprendre et appliquer des règles de jeu simplifiées du tchoukball.	Jeu 2 contre 2 selon les règles ci-dessous. Les enfants qui ne participant pas au jeu refont l'exercice 2.		Un cadre et une balle pour 4 enfants.
<div> = joueur = déplacement = passe/tir = cône </div>				

Règles de jeu, intervention n°2	
Dimensions et nombres	<ul style="list-style-type: none"> - Taille du terrain : carré de 8m. - La zone interdite est remplacée par une zone de tir : ligne parallèle à la ligne de fond, tracée 2.5m de celle-ci. - Taille et type de la balle : balle molle et légère, ø14-16cm. - Durée des matchs : 3 à 5'. - Un cadre. - Deux joueurs par équipe.
Fautes	<p>Le joueur commet une faute si :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il se déplace avec la balle. - Il laisse tomber la balle au sol. - Il possède la balle en dehors des limites du terrain. - Il tire depuis le dehors de la zone de « tir ». - Son tir aboutit à un mauvais rebond sur le cadre. - Il fait une obstruction. - Il touche la balle lancée par un adversaire avant le rebond sur le cadre. - Il touche dans la zone de tir la balle lancée par un adversaire après le rebond sur le cadre. - Il touche la balle tirée par un coéquipier ou lui-même après un rebond sur le cadre. - Il tire à côté du cadre. - La balle, rebondissant du cadre après son tir, tombe en dehors de la zone de jeu ou dans la zone de tir.
Attribution des points	<p>Le joueur marque un point, si la balle rebondissant du cadre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - touche le sol dans la surface de jeu en dehors de la zone de tir avant qu'un défenseur ne l'attrape ou si ce dernier ne la maîtrise pas et que la balle tombe au sol ou est repoussée hors des limites de la zone de jeu.
Autre	L'engagement d'un point s'effectue depuis le milieu de la ligne du terrain opposée au cadre.

A.3 : Intervention n°3

N° Durée	Objectifs	Description	Croquis	Matériel
Intro 5'	Accueillir les enfants. Former des groupes de 3.	Dire bonjour et expliquer le fonctionnement de la leçon. Formation de groupes de 3.		Autocollants numérotés (3 par n°) pour mettre sur le T-shirt des élèves.
Ex. 1 10'	Expérimenter et comprendre le mécanisme des différents angles et profondeurs de tir.	Tirer depuis le côté du cadre. Récupérer sa balle, faire un aller-retour en courant au milieu puis aller tirer sur l'autre cadre. Signaler aux élèves le tapis qu'ils doivent viser (le plus proche ou le plus éloigné) et changer plusieurs fois durant l'exercice.		2 cadres. Une balle par enfant. 4 tapis.
Ex. 2 5'	Comprendre l'utilisation des 3 pas. Maîtriser la passe.	Passes en triangle. L'enfant fait 3 pas en direction de celui qui est au cône suivant pour s'en rapprocher et lui passer la balle. L'enfant suit sa balle et prend la place de l'enfant à qui il a passé.		3 cônes pour 4 enfants. Une balle pour 4 enfants.
Ex. 3 10'	Construire une attaque par groupe de 3. S'organiser à 3 en défense pour attraper la balle.	Un groupe de 3 en défense. Un autre groupe de 3 construit une attaque depuis le cône. Durant l'attaque, chaque personne du groupe doit toucher au moins une fois la balle. Le groupe des attaquants attaque plusieurs fois sur le groupe de défenseurs. Au milieu de l'exercice, les rôles s'inversent.		Un cadre. Une balle pour 3 enfants. Un cône.
Jeu 15'	Comprendre et appliquer des règles de jeu simplifiées du tchoukball.	Jeu 3 contre 3 selon les règles ci-dessous.		Un cadre. Une balle.
<div> △ = joueur → = déplacement→ = passe/tir ⊗ = cône </div>				

Règles de jeu, intervention n°3	
Dimensions et nombres	<ul style="list-style-type: none"> - Taille du terrain : carré de 8m. - Taille de la zone interdite : demi-cercle autour du cadre de 2.5m de rayon. - Taille et type de la balle : balle molle et légère, ø14-16cm. - Durée des matchs : 3 à 5'. - Un cadre. - Trois joueurs par équipe.
Fautes	<p>Le joueur commet une faute si :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il effectue plus de 3 empreintes en possession de la balle. - Il laisse tomber la balle au sol. - Il sort des limites du terrain en possédant la balle. - Son tir aboutit à un mauvais rebond sur le cadre. - Il fait une obstruction. - Il touche la balle lancée par un adversaire avant le rebond sur le cadre. - Il touche la balle tirée par un coéquipier, ou lui-même après un rebond sur le cadre. - Il touche dans la zone interdite la balle lancée par un adversaire après le rebond sur le cadre. - Il tire à côté du cadre. - La balle, rebondissant du cadre après son tir, tombe en dehors de la zone de jeu ou dans la zone interdite.
Attribution des points	<p>Le joueur marque un point, si la balle rebondissant du cadre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - touche le sol dans la surface de jeu avant qu'un défenseur ne l'attrape ou si ce dernier ne la maîtrise pas et que la balle tombe au sol ou est repoussée hors des limites de la zone de jeu. - touche un défenseur qui se trouve à l'intérieur de la zone interdite ou en dehors de la zone de jeu.
Autre	L'engagement d'un point s'effectue depuis le milieu de la ligne du terrain opposée au cadre.

A.4 : Intervention n°4

N° Durée	Objectifs	Description	Croquis	Matériel
Intro 5'	Accueillir les enfants. Former des groupes de 4.	Dire bonjour et expliquer le fonctionnement de la leçon. Formation de groupes de 4.		Autocollants numérotés (4 par n°) pour mettre sur le T-shirt des élèves.
Ex. 1 10'	Comprendre et expérimenter le fonctionnement de la zone interdite (pour l'attaque et la défense).	Par groupe de 2. L'enfant qui a la balle se place au cône rouge tire sur son partenaire (à l'aide d'un rebond sur le cadre) qui se trouve au cône bleu. Les deux enfants courent jusqu'au cadre suivant où les rôles s'inversent (celui qui a attrapé la balle va au cône rouge et tire sur l'autre).		4 cadres. Une balle pour 2 enfants. 8 cônes.
Ex. 2 5'	Expérimenter le tir en l'air au-dessus de la zone interdite.	Idem exercice 1, mais les enfants essaient de sauter au-dessus de la zone pour tirer. Reculer les cônes, pour que l'enfant prenne quelques pas d'élan avant de sauter. (Attention, il faut que l'enfant réussisse à tirer la balle avant de retomber dans la zone interdite).		4 cadres. Une balle pour 2 enfants. 8 cônes.
Ex. 3 10'	Comprendre et expérimenter le fonctionnement du bipolaire Comprendre la règle des 3 passes	Une équipe de quatre construit une attaque (de n'importe quel côté) depuis le milieu du terrain avec 3 passes maximum. L'autre équipe est en défense. Le groupe des attaquants attaque plusieurs fois sur le groupe de défense. Au milieu de l'exercice, on inverse les rôles.		2 cadres. Une balle.
Jeu 15'	Comprendre et appliquer des règles de jeu simplifiées du tchoukball.	Jeu 4 contre 4 selon les règles ci-dessous.		2 cadres. Une balle.
<div> △ = joueur → = déplacement→ = passe/tir ⊗ = cône </div>				

Règles de jeu, intervention n°4	
Dimensions et nombres	<ul style="list-style-type: none"> - Taille du terrain : 14-16m de long et 8m de large. - Taille de la zone interdite : demi-cercle autour du cadre de 2.5m de rayon. - Taille et type de la balle : balle molle et légère, ø14-16cm. - Durée des matchs : 5'. - Deux cadres. - Quatre joueurs par équipe.
Fautes	<p>Le joueur commet une faute si :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il effectue plus de 3 empreintes en possession de la balle. - Il fait une passe qui amène à un compte des passes successives supérieur à 3. - Il laisse tomber la balle au sol. - Il sort des limites du terrain en possédant la balle. - Il entre en contact avec la zone interdite en possession de la balle (« zone » et « pénétration »). - Son tir aboutit à un mauvais rebond sur le cadre. - Il fait une obstruction. - Il touche la balle lancée par un adversaire avant le rebond sur le cadre. - Il touche la balle tirée par un coéquipier, ou lui-même après un rebond sur le cadre.
Attribution des points	<p>Le joueur marque un point, si la balle rebondissant du cadre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - touche le sol dans la surface de jeu avant qu'un défenseur ne l'attrape ou si ce dernier ne la maîtrise pas et que la balle tombe au sol ou est repoussée hors des limites de la zone de jeu. - touche un défenseur qui se trouve à l'intérieur de la zone interdite ou en dehors de la zone de jeu. <p>Le joueur concède un point (donne un point à l'autre équipe) si :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il tire à côté du cadre. - La balle, rebondissant du cadre après son tir, tombe en dehors de la zone de jeu ou dans la zone interdite.
Autre	L'engagement d'un point s'effectue depuis le milieu du terrain.

B.1 : Évaluation de l'intervention n°1 par l'enseignante de 3^{ème} HarmoS

Date : 27.01.2016

Décrire le degré de motivation, concentration, plaisir et compréhension des élèves lors des exercices ci-dessous (éventuellement faire une comparaison avec d'habitude lors des leçons d'EPS) :

Exercice 1 (Ex.1)

Motivation

✓, à relancer → faire 10 passes, ... (éventuellement)

Concentration

~, mais c'est comme d'habitude.

Plaisir

✓.

Compréhension

✓ ~ pas faire tomber l'œuf, recadrer, définir la distance.

Exercice 2 (Ex.2)

Motivation

✓ ✓.

Concentration

✓.

Plaisir

✓ ✓.

Compréhension

✓ ✓.

Exercice 3 (Ex.3)

Motivation

✓.

Concentration

~ peut-être ça serait plus simple d'avoir une colonne devant chaque cadre.

Plaisir

✓

Compréhension

✓ ~

Exercice 4 (Ex.4)

Motivation

✓ ✓ .

Concentration

~ idem exercice précédent, se perd un peu au fil du temps qui passe. → Relancer !

Plaisir

✓ ✓ .

Compréhension

✓ ✓ Explication supplémentaire (« être plus loin du cadre ») : bien !

Jeu

Décrire le degré de motivation, concentration, plaisir et compréhension des élèves lors du jeu :

Motivation

✓ .

Concentration

Difficile s'ils ont des difficultés dans les passes.

Plaisir

✓ .

Compréhension

Ils comprennent, mais peinent à voir l'enjeu !

Stimulation/dynamise du jeu

- Pas évident à cet âge, mais avec un adulte pour 4 élèves ça va bien.
- Les passes ne sont pas encore toujours acquises.

Autres observations sur les exercices ou le jeu

-

B.2 : Évaluation de l'intervention n°1–3H par la cheffe de sport J+S

Date : 27.01.2016

Décrire pour chaque exercice ci-dessous la qualité de réussite, ainsi que la nature des difficultés rencontrées (en moyenne) chez les enfants.

Exercice 1 (Ex.1)

~30-40% de passes réussies. Concentration → les enfants font d'autres tâches.

Exercice 2 (Ex.2)

~60% pas vraiment de difficultés (si ce n'est la maîtrise de la passe). Ils ont bien compris l'exercice et le principe.

Exercice 3 (Ex.3)

Réussite lancer : OK. / Difficulté : ils se mettent très près.

Réussite attraper : ~ 40%. / Difficulté : attraper la balle.

Exercice 4 (Ex.4)

Réussite lancer : OK, surtout avec correction (se mettre un peu plus loin).

Attraper : la réussite diminue, encore difficile de « faire » avec l'autre.

Jeu

Décrire pour chaque critère la qualité de réussite, ainsi que la nature des difficultés rencontrées (en moyenne) chez les enfants lors du jeu.

Domaine moteur

Passes (lancer / attraper)

Le lancer est globalement bon.

Attraper comporte énormément de lacunes.

Défenses (attraper)

Aucune compréhension de l'effet rebond (aucune anticipation) donc pas de placements judicieux.

Tirs

Plaisir de lancer la balle au cadre.

Domaine cognitif

Prise de décision (rapidité / pertinence)

Pas trop de problèmes, car jeu simple. L'hésitation arrive quand un enfant aimerait tirer, mais que son coéquipier est entre lui et le cadre et réclame une passe.

Compréhension des règles

Très vite sur mon cadre ils ont compris et ont pu s'arbitrer et compter seuls.

Domaine collectif

Placement sur le terrain en défense – par rapport aux adversaires

Aucun. Les enfants se mettent entre le tireur et le cadre, mais sur le côté.

Placement sur le terrain en attaque – par rapport au coéquipier

Ça marche comme dans l'exercice des tapis (en ligne droite et directe sur le cadre).

Qualité d'organisation de l'équipe pour jouer ensemble (choix de passes, placement, etc.)

Voir ci-dessus.

Règles

Décrire les avantages et inconvénients des règles « adaptées » lors du jeu.

Pas de déplacement

+ : diminue les possibilités donc moins à réfléchir.

+ : pas besoin dans cette forme de jeu.

Deux joueurs par équipe

+ : participent tous.

+ : pas trop de choix (possibilités de construction) qui s'offrent à eux.

Pas de zone

+ : ils tirent depuis où ils veulent, où ils se sentent sûrs.

- : les défenseurs sont trop près du cadre.

Nombre de passes illimité

Ils sont restés à 2 passes dans cette forme de jeu.

Décrire les avantages et inconvénients du matériel et du terrain lors du jeu.

Balles spéciales

+ : assez molle pour ne pas faire mal.

+ : pas trop de peur.

Un seul cadre

+ : pas de difficultés d'orientation.

Taille du terrain (6x6m)

+ : le jeu est toujours identique et les dimensions suffisent.

Vision générale

Globalement le jeu est-il dynamique (décrire)?

Oui pour l'attaque. Non pour la défense.

L'enfant a-t-il du plaisir à jouer (décrire) ?

Oui, mais surtout dans l'attaque.

Autres observations sur les exercices ou le jeu

-

B.3 : Évaluation de l'intervention n°1 par l'enseignante de 6^e HarmoS

Date : 01.02.2016

Décrire le degré de motivation, concentration, plaisir et compréhension des élèves lors des exercices ci-dessous (éventuellement faire une comparaison avec d'habitude lors des leçons d'EPS) :

Exercice 1 (Ex.1)

Motivation

Bonne. C'est une bonne idée d'imager avec les œufs. Bonne idée aussi les étiquettes pour créer les équipes.

Concentration

Bonne.

Plaisir

Les élèves étaient bien engagés et ont eu du plaisir.

Compréhension

Bonne.

Exercice 2 (Ex.2)

Motivation

Bonne.

Concentration

Assez bonne.

Plaisir

Bon.

Compréhension

Bonne.

Exercice 3 (Ex.3)

Motivation

Bonne.

Concentration

Assez bonne.

Plaisir

Très bien.

Compréhension

Les élèves tiraient parfois plusieurs fois sur le même cadre avant d'aller au suivant.

Exercice 4 (Ex.4)

Motivation

Bonne.

Concentration

Moyen. Certains élèves tiraient depuis trop loin et n'arrivaient pas à bien rattraper.

Plaisir

Très bien.

Compréhension

Bonne.

Jeu

Décrire le degré de motivation, concentration, plaisir et compréhension des élèves lors du jeu :

Motivation

Bonne, surtout pour ceux qui jouent. Un peu moins de motivation pour ceux qui dessinent.

Concentration

Bonne.

Plaisir

Bien, surtout pour les élèves qui bougent et jouent.

Compréhension

Assez bonne.

Stimulation/dynamise du jeu

Pas évident encore de bien comprendre pour les élèves, mais ils étaient bien engagés et jouaient bien le jeu !

Autres observations sur les exercices ou le jeu

J'ai bien aimé l'exercice 3, car tous les élèves étaient en mouvement et c'était stimulant de pouvoir tirer sur plusieurs cadres différents.

Pour l'exercice 4, les élèves qui dessinent ne sont pas en mouvement ; peut-être faudrait-il trouver un autre exercice à la place ?

B.4 : Évaluation de l'intervention n°1–6H par la cheffe de sport J+S

Date : 01.02.2016

Décrire pour chaque exercice ci-dessous la qualité de réussite, ainsi que la nature des difficultés rencontrées (en moyenne) chez les enfants.

Exercice 1 (Ex.1)

~80% pas vu de peur / pas de problème de lancer. Problèmes réception.

Exercice 2 (Ex.2)

~ 80% précipitations, défi par rapport aux autres équipes.

Exercice 3 (Ex.3)

~ 80% viser le cadre, car spontanément les enfants se mettent loin du cadre.

Exercice 4 (Ex.4)

~ 60%. Difficulté à viser le filet = beaucoup de cadres. Pas trop de peine à comprendre le rôle attaquant / défenseur. Pas de gêne, car celui qui tire s'enlève spontanément.

Jeu

Décrire pour chaque critère la qualité de réussite, ainsi que la nature des difficultés rencontrées (en moyenne) chez les enfants lors du jeu.

Domaine moteur

Passes (lancer / attraper)

Vraiment pas trop de problèmes, car le terrain était très petit pour eux donc passes très courtes, plus courtes que ce qu'ils étaient capables de faire dans les exercices du début.

Défenses (attraper)

Ils commencent de comprendre où se positionner spontanément. Difficulté à attraper, car s'ils sont trop près du cadre et que ça vient fort → pas évident, mais « ils doivent » être là, car certains tiraient et la balle tombait à 50cm du cadre.

Tirs

Ont compris la profondeur que permet le cadre.

Domaine cognitif

Prise de décision (rapidité / pertinence)

Moyen, car opposition entre envie de tirer et le copain qui est entre lui et le cadre qui veut la balle.

Compréhension des règles

Moyenne à bonne.

Domaine collectif

Placement sur le terrain en défense – par rapport aux adversaires

Assez bon.

Placement sur le terrain en attaque – par rapport au coéquipier

Moyen.

Qualité d'organisation de l'équipe pour jouer ensemble (choix de passes, placement, etc.)

Moyen à bon.

Règles

Décrire les avantages et inconvénients des règles « adaptées » lors du jeu.

Pas de déplacement

OK.

Deux joueurs par équipe

OK pour une première fois, mais à faire évoluer, il y a des possibilités.

Pas de zone

Pose problème pour les tirs et la défense.

Nombre de passes illimité

Il n'y a jamais plus que 2 passes.

Décrire les avantages et inconvénients du matériel et du terrain lors du jeu.

Balles spéciales

Visiblement, les enfants n'ont pas de crainte de la balle.

Un seul cadre

+ : pour une approche, un apprentissage des règles, ça me plaît bien !

- : limite la construction qui me paraît possible au vu de la maîtrise de leurs passes.

Taille du terrain (6x6m)

- : limite leurs possibilités.

- : ils se marchent dessus.

+ : permet une bonne compréhension au départ.

Vision générale

Globalement le jeu est-il dynamique (décrire)?

Oui, bien que cassant !

L'enfant a-t-il du plaisir à jouer (décrire) ?

Oui, mais aussi dans le jeu par colonne à côté.

Autres observations sur les exercices ou le jeu

–

B.5 : Évaluation de l'intervention n°2 par l'enseignante de 3^e HarmoS

Date : 03.02.2016

Décrire le degré de motivation, concentration, plaisir et compréhension des élèves lors des exercices ci-dessous (éventuellement faire une comparaison avec d'habitude lors des leçons d'EPS) :

Exercice 1 (Ex.1)

Motivation

✓ Bonne relance.

Concentration

Ils sont un peu dissipés. C'est souvent bien de commencer par un exercice où ils se dépensent physiquement (course). On sent qu'ils ont envie de bouger.

Plaisir

✓.

Compréhension

✓.

Exercice 2 (Ex.2)

Motivation

✓.

Concentration

✓. Voir remarque ex. 1.

Plaisir

✓.

Compréhension

✓ Bien expliqué avec un exemple joué !

Exercice 3 (Ex.3)

Motivation

~ → voir concentration.

Concentration

Un peu trop d'attente, il n'y a pas encore eu d'exercices où tous peuvent bouger en même temps. Il faudrait un seul groupe d'attrapeur et de lanceur par cadre de Tchouk.

Plaisir

Voir remarques concentration.

Compréhension

C'est bien de mettre un cône et un mini-cône pour différencier les lanceurs des

attrapeurs. Exiger pendant les explications que les élèves soient assis et attentifs.

Jeu

Décrire le degré de motivation, concentration, plaisir et compréhension des élèves lors du jeu :

Motivation

Deux contre deux, c'est le bon nombre !

Concentration

Éventuellement les faire bouger : quand il y a un point courir et taper le mur, revenir pour recommencer dans le cerceau.

Plaisir

2 par 2 ça va bien.

Compréhension

Attention : le groupe qui devait refaire l'exercice 2 n'a pas compris !

Stimulation/dynamise du jeu

C'est bien, il passe d'un groupe à l'autre.

Autres observations sur les exercices ou le jeu

Éventuellement 2 groupes qui jouent et un groupe qui fait un exercice où tous sont actifs ou qui bougent (ex : course relais, ...).

B.6 : Évaluation de l'intervention n°2–3H par la cheffe de sport J+S

Date : 03.02.2016

Décrire pour chaque exercice ci-dessous la qualité de réussite, ainsi que la nature des difficultés rencontrées (en moyenne) chez les enfants.

Exercice 1 (Ex.1)

Bonne. / Difficulté : Attraper

Exercice 2 (Ex.2)

Bonne. / Difficulté : Attraper.
Compréhension OK.

Exercice 3 (Ex.3)

Pas de réussite. Rôles pas clairs et trop de groupes sur le même terrain. Pas compris, trop de changements.

Jeu

Décrire pour chaque critère la qualité de réussite, ainsi que la nature des difficultés rencontrées (en moyenne) chez les enfants lors du jeu.

Domaine moteur

Passes (lancer / attraper)

OK avec plusieurs passes très courtes.

Défenses (attraper)

Placement derrière la ligne bien respecté.

Problème : attraper, mais beaucoup de balles touchées.

Tirs

OK, mais sont vraiment attirés par cela → des problèmes dans les relations sociales s'installent s'ils ne peuvent pas assez tirer à leur goût. Ils ont de la peine à partager la balle et l'action doit passer par eux. Cela crée des problèmes au jeu « d'équipe ».

Domaine cognitif

Prise de décision (rapidité / pertinence)

Dans le jeu très compliqué (voir remarques précédentes).

Compréhension des règles

Ça paraît plus simple dans du jeu 2 contre 2 que dans l'exercice 3.

Domaine collectif

Placement sur le terrain en défense – par rapport aux adversaires

Respect de la zone OK.

Placement sur le terrain en attaque – par rapport au coéquipier

Le jeu des passes est compris et le placement pour arriver au tir aussi.

Qualité d'organisation de l'équipe pour jouer ensemble (choix de passes, placement, etc.)

Aujourd'hui très conflictuelle.

Règles**Décrire les avantages et inconvénients des règles « adaptées » lors du jeu.****Pas de déplacement**

Nécessaire.

Deux joueurs par équipe

- Ça paraît Ok mais je n'arrive pas à m'imaginer plus pour ces enfants. Dans le groupe où ils étaient 3, la petite fille a très peu participé et les garçons étaient en conflit face aux décisions à prendre.

Zone de tir – du point de vue des attaquants

Bien compris, bon fonctionnement.

Zone de tir – du point de vue des défenseurs

Bien respectée, donne plus de chances d'attraper la balle.

Nombre de passes illimité

Il n'y a jamais plus que 2 passes donc pas besoin de réglementer cela.

Décrire les avantages et inconvénients du matériel et du terrain lors du jeu.**Balles spéciales**

++

Un seul cadre

++

Taille du terrain (8x8m)

Ils n'utilisent pas tout le terrain, ça pourrait être plus petit.

Vision générale**Globalement le jeu est-il dynamique (décrire)?**

Les exercices oui, le jeu pas trop.

L'enfant a-t-il du plaisir à jouer (décrire) ?

Les exercices oui. Le moment où les points ont été introduits, on voyait des émotions.

Jeu → oui

Autres observations sur les exercices ou le jeu

Je découvre « en pratique » l'égoïsme des enfants de cet âge et la difficulté de faire des choses communes.

B.7 : Évaluation de l'intervention n°2 par l'enseignante de 6^e HarmoS

Date : 08.02.2016

Décrire le degré de motivation, concentration, plaisir et compréhension des élèves lors des exercices ci-dessous (éventuellement faire une comparaison avec d'habitude lors des leçons d'EPS) :

Exercice 1 (Ex.1)

Motivation

Bonne → surtout avec les défis (faire un certain nombre de passes sans que la balle ne tombe au sol).

Concentration

Assez bonne, la concentration est meilleure avec le concours, c'est bien de mettre un petit défi.

Plaisir

Bon.

Compréhension

Bonne.

Exercice 2 (Ex.2)

Motivation

Bonne → une fois l'exercice compris, peut-être refaire un petit défi pour que la motivation soit optimale ?

Concentration

Bonne.

Plaisir

Bon.

Compréhension

Bonne.

Exercice 3 (Ex.3)

Motivation

Assez bonne. Peut-être l'exercice peut être fait aussi en marquant des points une fois que les élèves ont compris ?

Concentration

Ça dépend des groupes. La concentration était meilleure pour le groupe du milieu que les 2 autres.

Plaisir

Bon.

Compréhension

Bonne pour certains et un peu plus difficile pour d'autres.

Jeu

Décrire le degré de motivation, concentration, plaisir et compréhension des élèves lors du jeu :

Motivation

Bonne.

Concentration

Assez bonne.

Plaisir

Bon.

Compréhension

Très bonne chez certains. Plus difficile pour d'autres.

Stimulation/dynamise du jeu

Bonne. Je trouve très bien de simplifier et d'adapter les règles pour commencer et de pouvoir entrer dans la zone pour tirer.

Autres observations sur les exercices ou le jeu

J'ai trouvé une bonne idée de faire des petits terrains dans le sens de la largeur et de remplacer la zone interdite par une zone de tir. Comme cela les élèves ont plus de plaisir et de réussite.

B.8 : Évaluation de l'intervention n°2–6H par la cheffe de sport J+S

Date : 08.02.2016

Décrire pour chaque exercice ci-dessous la qualité de réussite, ainsi que la nature des difficultés rencontrées (en moyenne) chez les enfants.

Exercice 1 (Ex.1)

Difficulté : pas trop, sauf peut-être l'envie de tirer dès que la balle est attrapée (précipitation). Ça demande de la réflexion d'aller dans la zone pour tirer.

Réussite ~ 50-60%.

Le cône est de trop, il est au chemin. Les enfants n'en ont pas besoin pour se représenter la colonne.

Exercice 2 (Ex.2)

Réussite : plus que l'exercice 1.

Difficulté : pas (toujours mise à part « attraper »).

Exercice 3 (Ex.3)

–

Jeu

Décrire pour chaque critère la qualité de réussite, ainsi que la nature des difficultés rencontrées (en moyenne) chez les enfants lors du jeu.

Domaine moteur

Passes (lancer / attraper)

–

Défenses (attraper)

Difficulté de respecter la zone pour attraper.

Tirs

Globalement bons.

Domaine cognitif

Prise de décision (rapidité / pertinence)

Les incertitudes de jeu entraînent des « conflits » et beaucoup de questions discutées dans les groupes, ce qui entraîne encore plus d'incertitudes dans les actions.

Compréhension des règles

Plus ou moins. J'ai vu des gênes.

Domaine collectif

Placement sur le terrain en défense – par rapport aux adversaires

Défense Ok. Le problème survient du joueur qui fait la passe au tireur qui ne sait pas quoi faire et reste sur le terrain « au chemin ».

Placement sur le terrain en attaque – par rapport au coéquipier

Compréhension de la construction des passes pour arriver à la zone et tirer → Ok

Qualité d'organisation de l'équipe pour jouer ensemble (choix de passes, placement, etc.)
Difficile passe beaucoup par des « bla-bla ».

Règles

Décrire les avantages et inconvénients des règles « adaptées » lors du jeu.

Pas de déplacement

Vraiment bien, je pense que si on met 3 empreintes permises, les enfants collaboreraient moins et feraient plus de « triple-saut » !

Deux joueurs par équipe

–

Zone de tir – du point de vue des attaquants

Bonne compréhension, mais problème de rôle : que fait l'attaquant qui ne tire pas après la passe ?

Zone de tir – du point de vue des défenseurs

Attention, beaucoup de pieds sur la ligne, ils sont encore attirés par le cadre.

Nombre de passes illimité

Ne dépasse jamais 2 ou 3 passes.

Décrire les avantages et inconvénients du matériel et du terrain lors du jeu.

Balles spéciales

Permet que chaque enfant participe, ce n'est pas sélectif par rapport à la peur.

Un seul cadre

–

Taille du terrain (8x8m)

Adapté : ils n'utilisent de toute façon pas la largeur et peu (~3) ont compris la possibilité des différentes profondeurs de tir.

Vision générale

Globalement le jeu est-il dynamique (décrire)?

Moyen et moins que les exercices.

L'enfant a-t-il du plaisir à jouer (décrire) ?

Certains oui, mais d'autres moins.

Autres observations sur les exercices ou le jeu

Je suis surprise de voir en général qu'une tâche un peu plus difficile augmente la réussite (aujourd'hui : différence entre l'ex.1 et 2). Il me semble que c'était la même chose avec les plus petits (3H), pour les mêmes exercices.

Jamais de passes entre coéquipiers dans la zone pour changer de tireur.

B.9 : Évaluation de l'intervention n°3 par l'enseignante de 3^e HarmoS

Date : 10.02.2016

Décrire le degré de motivation, concentration, plaisir et compréhension des élèves lors des exercices ci-dessous (éventuellement faire une comparaison avec d'habitude lors des leçons d'EPS) :

Exercice 1 (Ex.1)

Motivation

Les encourager (allez allez on y va / c'est bien, continue). Retour positif à la fin c'est bien. C'est bien la relance.

Concentration

C'est top d'avoir fait juste au début aller-retour en courant !

Plaisir

✓.

Compréhension

Les explications sont top, mais il y en a beaucoup. C'est bien d'avoir repris les explications de l'exercice. C'est top d'avoir ajouté les cônes et d'avoir mis des tapis (c'est très visuel). Faire plutôt deux groupes et échanger ensuite.

Exercice 2 (Ex.2)

Motivation

Voir remarque plaisir.

Concentration

Voir remarque plaisir.

Plaisir

La tâche est adaptée à leurs capacités et ils ne doivent pas trop attendre ! Et il y a un challenge.

Compréhension

Définir un peu mieux les 3 pas (grands, petits, en sautant, ...). Attention, ils se concentrent sur les pas alors que l'idée est de réussir la passe ! → Top la relance des 10 points !

Exercice 3 (Ex.3)

Motivation

Voir ex.1. Et cela les aide pour la concentration. Donner du rythme en les encourageant à faire des passes plus rapidement.

Concentration

Voir remarque motivation.

Plaisir

✓.

Compréhension

Bien expliquer où les attrapeurs doivent se placer, aussi que les 3 pas ne sont pas obligatoires.

Jeu

Décrire le degré de motivation, concentration, plaisir et compréhension des élèves lors du jeu :

Motivation

Créer cette motivation en verbalisant les encouragements.

Concentration

Encourager cette concentration.

Plaisir

~ ✓ certains oui, d'autres s'ennuient.

Compréhension

✓.

Stimulation/dynamise du jeu

Donner des petits trucs pour mieux réussir. Encourager à rattraper, à lancer plus rapidement.

Autres observations sur les exercices ou le jeu

- Recadrer ceux qui font autre chose (quand ils s'amuse avec leur balle).
- Exiger d'avoir une position qui favorise l'écoute des consignes.
- Top de faire ramasser les cônes.

B.10 : Évaluation de l'intervention n°3–3H par la cheffe de sport J+S

Date : 10.02.2016

Décrire pour chaque exercice ci-dessous la qualité de réussite, ainsi que la nature des difficultés rencontrées (en moyenne) chez les enfants.

Exercice 1 (Ex.1)

Pas beaucoup de réussite, ~20% (→ tapis proches de la zone), mais les enfants prenaient pour de la réussite même si la balle tombait dans la zone avant.

Réussite tapis 2^e zone : encore moins, ~10%.

En fait on attendait que la balle touche un tapis uniquement après le rebond du cadre ! Si la balle touche le tapis (peu importe ce qui se passe avant) les enfants étaient contents.

Exercice 2 (Ex.2)

- 1^{er} temps : l'exercice se porte plus sur le fait de faire des immenses pas plutôt que les passes.

- 2^e temps : ils ont compris, mais étonnamment les passes ne sont pas bonnes ni meilleures, même qu'elles sont très courtes. J'ai l'impression que l'attention n'est pas dirigée sur les passes, mais sur les pas !

Exercice 3 (Ex.3)

Réussite : construction d'attaque Ok (mais même si la balle tombe ils continuent l'attaque).

Réussite des attrapeurs : aucune.

Ils n'ont pas compris les règles : les attrapeurs s'ils « finissent » par bloquer la balle, ils ont l'impression d'avoir réussi et de marquer un point, même si la balle rebondit 2 fois par terre avant.

Jeu

Décrire pour chaque critère la qualité de réussite, ainsi que la nature des difficultés rencontrées (en moyenne) chez les enfants lors du jeu.

Domaine moteur

Passes (lancer / attraper)

Difficile.

Défenses (attraper)

C'est très compliqué, peu de réussite. Très dur que tous les enfants s'impliquent dans cette phase.

Tirs

Généralement réussis.

Domaine cognitif

Prise de décision (rapidité / pertinence)

Grâce aux exercices précédents, ils ont compris leur rôle quand ils possèdent le ballon. Mais les prises de décision se font en parlementant !

Compréhension des règles

Moyen à bon.

Domaine collectif

Placement sur le terrain en défense – par rapport aux adversaires

Pas top.

Placement sur le terrain en attaque – par rapport au coéquipier

Globalement bon, mis à part les « bla-bla ».

Qualité d'organisation de l'équipe pour jouer ensemble (choix de passes, placement, etc.)

–

Règles

Décrire les avantages et inconvénients des règles « adaptées » lors du jeu.

Règle des 3 pas (nouveau pour les enfants)

- : l'attention se diffuse.

+ : approche du cadre pour les tirs.

Trois joueurs par équipe

Bon équilibre (étonnamment).

À l'attaque, ils ont tous un rôle (n°1 engagement n°2 relais, n°3 tireur).

Défense : c'est plus difficile de les intégrer les 3.

La zone interdite seulement pour les défenseurs

Bien respectée.

+ : pas de gêne entre tireur et attrapeur.

Nombre de passes illimité

Jamais plus que 3, alors pas la peine de le signaler.

Décrire les avantages et inconvénients du matériel et du terrain lors du jeu.

Balles spéciales

–

Un seul cadre

–

Taille du terrain (8x8m)

Pour la première fois, je la trouvais utile et adaptée.

Vision générale

Globalement le jeu est-il dynamique (décrire)?

Moyen, mais les exercices oui.

L'enfant a-t-il du plaisir à jouer (décrire) ?

Idem ci-dessus.

Autres observations sur les exercices ou le jeu

–

B.11 : Évaluation de l'intervention n°3 par l'enseignante de 6^e HarmoS

Date : 15.02.2016

Décrire le degré de motivation, concentration, plaisir et compréhension des élèves lors des exercices ci-dessous (éventuellement faire une comparaison avec d'habitude lors des leçons d'EPS) :

Exercice 1 (Ex.1)

Motivation

Bonne.

Concentration

Bonne.

Plaisir

Bon.

Compréhension

Bonne.

Exercice 2 (Ex.2)

Motivation

Bonne, surtout avec le concours.

Concentration

Au début pas mal et ensuite avec le petit concours la concentration était très bonne.

Plaisir

Bon.

Compréhension

Bonne.

Exercice 3 (Ex.3)

Motivation

Assez bonne.

Concentration

Bonne.

Plaisir

Bon.

Compréhension

Bonne, car c'était les mêmes qui attaquaient. C'est bien pour la compréhension, mais ils étaient moins mobiles.

Jeu

Décrire le degré de motivation, concentration, plaisir et compréhension des élèves lors du jeu :

Motivation

Bonne, tous les élèves sont en mouvement et motivés.

Concentration

Bonne.

Plaisir

Bon.

Compréhension

Au départ un peu de difficultés à bien comprendre, mais ensuite ils ont bien compris.

Stimulation/dynamise du jeu

Je trouve bien la progression du jeu (que tous les élèves touchent la balle avant de tirer et ensuite seulement au départ dans le jeu) et que les règles étaient simplifiées → « fautes » à la place de « points perdus » ce qui crée une bonne dynamique de jeu.

Autres observations sur les exercices ou le jeu

–

B.12 : Évaluation de l'intervention n°3–6H par la cheffe de sport J+S

Date : 15.02.2016

Décrire pour chaque exercice ci-dessous la qualité de réussite, ainsi que la nature des difficultés rencontrées (en moyenne) chez les enfants.

Exercice 1 (Ex.1)

Réussite sur l'aile gauche presque 0%. Plus de réussite à l'aile droite.

Réussite plus grande sur les tirs en 2^e zone.

Exercice 2 (Ex.2)

Réussite Ok. Compréhension ~85-80%.

Concours = augmente la motivation et surtout la concentration et le silence.

Exercice 3 (Ex.3)

Réussite en attaque : quasi 100%.

Réussite en défense : 20%.

Difficultés d'organisation dans la défense. Ils sont statiques, pas de compréhension du placement par rapport à la position de la balle.

Jeu

Décrire pour chaque critère la qualité de réussite, ainsi que la nature des difficultés rencontrées (en moyenne) chez les enfants lors du jeu.

Domaine moteur

Passes (lancer / attraper)

Pas de problèmes, bonne coopération.

Défenses (attraper)

Ça reste la tâche difficile.

Tirs

Bonne réussite, mais dans le jeu, ils se mettent en face du cadre.

Domaine cognitif

Prise de décision (rapidité / pertinence)

En général bonne, dans certains groupes il y a quand même du « bla-bla ».

Compréhension des règles

Assez bonne.

Domaine collectif

Placement sur le terrain en défense – par rapport aux adversaires

Pas encore une bonne compréhension du rôle ni du placement.

Placement sur le terrain en attaque – par rapport au coéquipier

Plutôt bon.

Qualité d'organisation de l'équipe pour jouer ensemble (choix de passes, placement, etc.)

Ça dépend des équipes et des relations des joueurs entre eux. Certaines équipes très bon avec changement de rôle (par ex : personne qui engage fait la passe relais ou tire), mais d'autres nuls avec une personne « tyrannique » qui dicte tout).

Règles

Décrire les avantages et inconvénients des règles « adaptées » lors du jeu.

Règle des 3 pas (nouveau pour les enfants)

C'est bien, ils l'utilisent seulement si besoin (pas d'abus).

Trois joueurs par équipe

C'est bien, ils jouent tous, surtout avec l'exercice 3, ils ont pris l'habitude à l'engagement de faire participer tous les membres de l'équipe.

La zone interdite seulement pour les défenseurs

Pas utilisé par tous les tireurs, mais utile pour rassurer ceux qui veulent aller plus près du cadre, ils en ont la possibilité.

Défenseurs qui restent dehors, c'est très bien.

Nombre de passes illimité

Il y a eu de temps en temps 4 passes, mais pas plus.

Décrire les avantages et inconvénients du matériel et du terrain lors du jeu.

Balles spéciales

–

Un seul cadre

–

Taille du terrain (8x8m)

Peut-être un peu petit, car ils font de bonnes passes et des tirs forts.

Vision générale

Globalement le jeu est-il dynamique (décrire)?

Oui, je crois que c'est la fois où le jeu est le plus dynamique jusqu'à maintenant.

L'enfant a-t-il du plaisir à jouer (décrire) ?

Oui, enthousiasme (envie d'engager vite), envie de se remettre au jeu rapidement.

Autres observations sur les exercices ou le jeu

–

B.13 : Évaluation de l'intervention n°4 par l'enseignante de 3^e HarmoS

Date : 24.02.2016

Décrire le degré de motivation, concentration, plaisir et compréhension des élèves lors des exercices ci-dessous (éventuellement faire une comparaison avec d'habitude lors des leçons d'EPS) :

Exercice 1 (Ex.1)

Motivation

✓.

Concentration

✓.

Plaisir

✓ tout le monde occupé. La relance avec les points à compter est top. → Pas oublier de faire le retour des points, c'est important pour eux.

Compréhension

✓.

Exercice 2 (Ex.2)

Motivation

Ils aiment essayer quelque chose de nouveau si c'est à leur portée ; et ça l'est.

Concentration

–

Plaisir

–

Compréhension

Très bonnes explications, c'est vraiment parlant pour eux d'avoir des exemples « visibles ».

Exercice 3 (Ex.3)

Motivation

La dynamique de jeu s'est nettement améliorée depuis le début.

Concentration

✓✓.

Plaisir

✓✓.

Compréhension

Les explications sont très claires.

Jeu

Décrire le degré de motivation, concentration, plaisir et compréhension des élèves lors du jeu :

Motivation

Certains se prennent bien au jeu, d'autres regardent le jeu. C'est inévitable à cet âge.

Concentration

Voir remarque motivation.

Plaisir

Voir remarque motivation.

Compréhension

Pas simple de comprendre que le jeu continue si on rattrape la balle.

Stimulation/dynamise du jeu

Le dynamisme fonctionne bien si un adulte est présent pour faire l'arbitre. Sinon, des petites fautes ou des conflits entre élèves peuvent casser tout le dynamisme.

Autres observations sur les exercices ou le jeu

C'est beau de voir l'évolution depuis le début.

B.14 : Évaluation de l'intervention n°4-3H par la cheffe de sport J+S

Date : 24.02.2016

Décrire pour chaque exercice ci-dessous la qualité de réussite, ainsi que la nature des difficultés rencontrées (en moyenne) chez les enfants.

Exercice 1 (Ex.1)

Réussite des tirs : ~ 70%, avec beaucoup de pieds sur la zone.

Réussite des défenses : ~10-15%.

Difficultés : attraper, difficulté de bouger ses pieds et déplacer son corps dans la trajectoire de la balle.

Exercice 2 (Ex.2)

Réussite des tirs au départ moins de 10%, mais ça s'améliore vite. Au départ les enfants doivent énormément réfléchir : 1. être au cône, 2. marcher, 3. s'arrêter à la zone, 4. sauter et lancer. Tout est décomposé et demande un « arrêt ».

Réussite en défense quasi nulle.

Exercice 3 (Ex.3)

Réussite en attaque Ok, presque 100%. Réussite des tirs : ~50%. Pas beaucoup de réussite en défense.

Difficultés : être dans le rôle des attrapeurs concentration à la tâche c'est problématique et assez inactif donc ça favorise d'autres tâches.

Jeu

Décrire pour chaque critère la qualité de réussite, ainsi que la nature des difficultés rencontrées (en moyenne) chez les enfants lors du jeu.

Domaine moteur

Passes (lancer / attraper)

Schéma qu'ils utilisent : 3pas, engagement, 3pas, tir. Ils n'utilisent pas les passes à disposition (3). Ils se donnent très souvent la balle de main à main.

Défenses (attraper)

Très difficiles, surtout d'être intéressé par ce rôle, de garder l'attention sur ce qui se passe et de ne pas être surpris par le tir ou de ne pas le voir du tout !

Tirs

Toujours beaucoup d'intérêt à tirer (vouloir tirer).

Domaine cognitif

Prise de décision (rapidité / pertinence)

Difficile. Influence des autres et envie de tirer « soi-même » quand ils ont la balle, mais sont trop loin du cadre.

Compréhension des règles

Assez bon, s'améliore vite au cours du jeu.

Domaine collectif

Placement sur le terrain en défense – par rapport aux adversaires

Quasi aucun.

Placement sur le terrain en attaque – par rapport au coéquipier

Jeu uniquement en face du cadre, donc pas d'occupation du terrain et juste en fonction du schéma décrit sous le domaine moteur passes.

Qualité d'organisation de l'équipe pour jouer ensemble (choix de passes, placement, etc.)

Se résume aux rapports sociaux. Celui qui a le plus envie de tirer « s'impose » et d'autres s'effacent presque totalement.

Règles

Décrire les avantages et inconvénients des règles « adaptées » lors du jeu.

Quatre joueurs par équipe

–

La zone interdite pour tout le monde (nouveau pour les enfants)

Pas de problème si les zones sont adaptées à 2,5m, et si ce n'est pas strict, car les enfants n'en tiennent pas vraiment compte.

3 passes maximum par équipe

Les enfants n'en ont pas besoin, ils n'utilisent pas les passes à disposition.

Point perdu (nouveau pour les enfants)

Pas vraiment de conséquences. Ils aiment trop tirer pour ne pas le faire même avec cette sanction. Et je ne suis pas sûre que de gagner ou perdre est si important pour eux.

Décrire les avantages et inconvénients du matériel et du terrain lors du jeu.

Balles spéciales

–

Deux cadres (nouveau pour les enfants)

Pas utilisé spontanément. Il faut leur rappeler sans cesse qu'il y a une autre possibilité. Pas sûr que ça amène quelque chose, en tout cas pas à ce stade.

Taille du terrain (14-16m de long et 8m de large)

Idem ci-dessus.

Vision générale

Globalement le jeu est-il dynamique (décrire)?

Oui pour les exercices où ils sont obligés de participer. Le jeu moins.

L'enfant a-t-il du plaisir à jouer (décrire) ?

Oui (exercice), ils ont dit : « c'est chouette » ou « super ».

Autres observations sur les exercices ou le jeu

Sur le terrain où ils étaient moins, j'ai eu l'impression qu'ils géraient et participaient plus.

B.15 : Évaluation de l'intervention n°4 par l'enseignante de 6^e HarmoS

Date : 22.02.2016

Décrire le degré de motivation, concentration, plaisir et compréhension des élèves lors des exercices ci-dessous (éventuellement faire une comparaison avec d'habitude lors des leçons d'EPS) :

Exercice 1 (Ex.1)

Motivation

Bonne.

Concentration

Bonne.

Plaisir

Bon,

Compréhension

Bonne.

Exercice 2 (Ex.2)

Motivation

Bonne (après un certain nombre de points, l'équipe peut s'arrêter pour voir qui gagne et augmenter plus la motivation et la concentration ?).

Concentration

Moyen → meilleure lors de la deuxième partie de l'exercice (mais aussi plus difficile pour eux, car l'exercice est plus dur).

Plaisir

Bon.

Compréhension

Bonne.

Exercice 3 (Ex.3)

Motivation

Assez bonne.

Concentration

Assez bonne.

Plaisir

Bon.

Compréhension

Pas évident pour certains élèves. Au début peut-être qu'on pourrait utiliser aussi des sautoirs pour l'équipe qui attaque et pour que l'enseignant puisse reconnaître les

équipes ? → j'ai eu de la peine à les différencier.

Jeu

Décrire le degré de motivation, concentration, plaisir et compréhension des élèves lors du jeu :

Motivation

Très bonne → les élèves commencent à comprendre comment jouer et éprouvent beaucoup de plaisir.

Concentration

Assez bonne.

Plaisir

Bon

Compréhension

Assez bonne, encore quelques doutes au sujet des règles.

Stimulation/dynamise du jeu

Bonne et bonne organisation des élèves dans les équipes.

Autres observations sur les exercices ou le jeu

J'ai bien aimé la progression des exercices sur les 4 leçons. Ça permet aux élèves qui n'ont jamais fait de tchoukball de comprendre les règles au fur et à mesure. Les exercices étaient aussi motivants et par petits groupes, ce qui est bien, car tout le monde participe.

B.16 : Évaluation de l'intervention n°4–6H par la cheffe de sport J+S

Date : 22.02.2016

Décrire pour chaque exercice ci-dessous la qualité de réussite, ainsi que la nature des difficultés rencontrées (en moyenne) chez les enfants.

Exercice 1 (Ex.1)

Réussite : ~90% dans les tirs et 90% dans les défenses.

Difficultés : quelques pieds dans la zone. Les enfants se positionnent sur le petit chapeau chinois et pas vraiment par rapport à la zone. Exemple : le petit chapeau s'est déplacé sur la zone et ils avaient les pieds dans la zone !

Exercice 2 (Ex.2)

Réussite des tirs : ~ 70%.

Difficultés : viser le filet en étant en mouvement.

Réussite en défense diminue aussi.

Difficulté : tirs plus longs (2^e zone) et forts.

Zone bien respectée pour les deux rôles.

Exercice 3 (Ex.3)

Réussite : assez bien. Beaucoup de discussions et d'influences (« ordre » de passe/tir).

Jeu

Décrire pour chaque critère la qualité de réussite, ainsi que la nature des difficultés rencontrées (en moyenne) chez les enfants lors du jeu.

Domaine moteur

Passes (lancer / attraper)

Bon, n'empêche pas le jeu.

Défenses (attraper)

Réussite : pas trop mal.

Difficultés : occuper le terrain, faire confiance et compter sur ses coéquipiers.

Tirs

Toujours de face ou maximum 30° par rapport à en face.

Peu d'emploi de la profondeur.

Domaine cognitif

Prise de décision (rapidité / pertinence)

Parfois très difficiles. Plus le jeu se prolonge (2^e match), moins je vois d'hésitations.

Compréhension des règles

Moyenne, mais s'améliore vite au fur et à mesure des matchs.

Domaine collectif

Placement sur le terrain en défense – par rapport aux adversaires

Pas évident (encore moins quand il y a un leader qui « dicte » le comportement aux autres et veut tout faire lui-même).

Placement sur le terrain en attaque – par rapport au coéquipier

Peu ou pas d'utilisation des 3 passes donc pas évident de faire participer tous les joueurs. Schéma utilisé le plus souvent : engagement, tir. Si l'engagement se fait à côté du cadre et qu'il y a « obligation » de franchir le milieu, est-ce que ça limite ce problème ?

Qualité d'organisation de l'équipe pour jouer ensemble (choix de passes, placement, etc.)

La compréhension des rôles et « l'utilisation » sur le terrain d'un joueur est floue, donc difficile de s'organiser. Le jeu est plutôt dans l'attente et le hasard permet à tel ou tel de faire une action.

Règles

Décrire les avantages et inconvénients des règles « adaptées » lors du jeu.

Quatre joueurs par équipe

Bonne formule. J'imagine qu'avec une leçon de plus on pouvait travailler un peu plus les rôles et que le jeu deviendrait vite mieux !

La zone interdite pour tout le monde (nouveau pour les enfants)

Ne pose pas de problème (si on n'est pas trop strict, cassant) les enfants n'en tiennent pas compte pour s'autoarbitrer.

3 passes maximum par équipe : –

Point perdu (nouveau pour les enfants)

Les enfants se moquent et rient quand un tir est à côté du cadre.

Décrire les avantages et inconvénients du matériel et du terrain lors du jeu.

Balles spéciales

Toujours un plus.

Deux cadres (nouveau pour les enfants)

Avec cette grandeur de terrain et ce nombre de joueurs, je ne vois pas d'inconvénients.

Taille du terrain (14-16m de long et 8m de large) : Idéal.

Vision générale

Globalement le jeu est-il dynamique (décrire)?

Moyen. Les exercices oui beaucoup. Ils sont toujours mis à contribution dans les exercices → +++

L'enfant a-t-il du plaisir à jouer (décrire) ?

Oui, mais surtout quand il participe beaucoup (exercices).

Autres observations sur les exercices ou le jeu

Les décisions sont longues à prendre et le jeu est arrêté longtemps (plus que 3 secondes).

C.1 : Guide d'entretien avec la cheffe de sport J+S tchoukball

Informations générales sur l'entretien

Date :	Durée :
Lieu :	Anonymat : oui / non
Remarques / perturbations :	

Introduction

- Salutations et remerciements
- Informations concernant l'utilisation future des données
- Demander si la personne veut garder l'anonymat
- Calibrer le micro du dictaphone

Globalement, de quelles ont été les différences entre les enfants de 3H et de 6H durant le processus d'intervention ?

- Domaine moteur (lancer, attraper, se déplacer)
- Cognitif – vitesse de prise de décision
- Cognitif – qualité de prise de décision
- Cognitif – capacité d'attention / de concentration
- Collectif – placement (par rapport aux coéquipiers / adversaires)
- Collectif – qualité d'organisation de l'équipe
- Compréhension des règles
- Plaisir

Progression

- Quels sont les domaines où les enfants de 3H se sont améliorés au fil du processus d'intervention ?
- Quels sont les domaines où les enfants de 6H se sont améliorés au fil du processus d'intervention ?

Limites

- Quels sont les domaines où les enfants de 3H ont eu des difficultés qui étaient toujours présentes à la fin du processus d'intervention.
- Quels sont les domaines où les enfants de 6H ont eu des difficultés qui étaient toujours présentes à la fin du processus d'intervention.

Quels sont les avantages et limites de la modification des règles ci-dessous ? Ces avantages et limites sont-ils différents pour les enfants de 3H et les enfants de 6H ?

- **Type de zone**
 - Pas de zone
 - Zone de tir (en ligne droite)
 - Zone (en demi-cercle) interdite pour les défenseurs uniquement
 - Zone (en demi-cercle) interdite pour tous les joueurs
- **Nombre de joueurs par équipe et taille du terrain**
 - 2 joueurs par équipe, 6x6m
 - 2 joueurs par équipe, 8x8m
 - 3 joueurs par équipe, 8x8m
 - 4 joueurs par équipe, 8m x 14-16m
- **Nombre de cadres**
 - Monopolaire
 - Bipolaire
- **Déplacement**
 - Pas de déplacement
 - 3 pas maximum

Selon toi, quelle serait la forme jeu idéale pour les enfants de 3H pour que le jeu soit stimulant et adapté aux capacités de l'enfant. (Justifier à l'aide des observations faites durant le processus d'intervention) ?

- Nombre de joueurs
- Nombre de cadres
- Taille du terrain
- Type de zone (forme + taille)
- Règles liées à la zone
- Déplacement ?
- Nombre de passes limité ?
- Point perdu ou faute ?

Selon toi, quelle serait la forme jeu idéale pour les enfants de 6H pour que le jeu soit stimulant et adapté aux capacités de l'enfant. (Justifier à l'aide des observations faites durant le processus d'intervention) ?

- Nombre de joueurs
- Nombre de cadres
- Taille du terrain
- Type de zone (forme + taille)
- Règles liées à la zone
- Déplacement ?
- Nombre de passes limité ?
- Point perdu ou faute ?

Transfert possible pour les clubs

- Quels éléments de simplification pourraient être bénéfiques pour des enfants de moins de 10ans pratiquant le tchoukball dans un club ?
 - Quels avantages apporteraient ces éléments ?
 - Faudrait-il procéder à des simplifications différentes en fonctions de l'âge et/ou des niveaux ?

Utilité du processus dans le cadre de J+S

- En quoi ce processus d'intervention peut-il est utile dans l'optique de l'adhésion du tchoukball au concept J+S « sport des enfants » ?
- Quels enseignements peut-on tirer de ce processus d'intervention, et quelles sont les pistes qu'il reste à explorer ?

Autres remarques

- As-tu d'autres remarques concernant le processus d'intervention ?

Remerciements

Consentement

J'ai été informé de l'utilisation des données verbales d'entretien dans le cadre du travail de Master d'Emile Guinand. Je suis d'accord que ces données soient utilisées dans le travail de Master d'Emile Guinand.

(Lieu, date, signature)

C.2 : Guide d'entretien avec l'enseignante de 3^e HarmoS

Informations générales sur l'entretien

Date :	Durée :
Lieu :	Anonymat : oui / non
Remarques / perturbations :	

Introduction

- Salutations et remerciements
- Informations concernant l'utilisation future des données
- Demander si la personne veut garder l'anonymat
- Calibrer le micro du dictaphone

Retour global sur l'ensemble du processus

- Penses-tu que les enfants ont eu du plaisir durant les différentes leçons données sur le tchoukball ? (Développer)
 - o Pourquoi ?
 - o Quels ont été les éléments plaisants / déplaisants
- Trouves-tu que les différentes leçons étaient adaptées aux capacités des enfants ?
 - o Justifier et nommer ce qui était adapté ou non.
 - o Différences entre leçon 1, 2, 3 ou 4 ?

Progression

- Les enfants ont-ils fait des progrès au fil du processus d'intervention ?
 - o Si oui, dans quels domaines ?

Limites

- Quels ont été les facteurs limitants pour les enfants lors du processus d'intervention ?
 - o Moteur
 - o Compréhension
 - o Attention
 - o Manque de temps

Avantages et limites de la modification des règles

- **Type de zone :**
 - Pas de zone
 - Zone de tir (en ligne droite)
 - Zone (en demi-cercle) interdite pour les défenseurs uniquement
 - Zone (en demi-cercle) interdite pour tous les joueurs
- **Nombre de joueurs par équipe**
 - 2, 3 ou 4 joueurs par équipe
- **Nombre de cadres**
 - Monopolaire
 - Bipolaire
- **Déplacement**
 - Pas de déplacement
 - 3 pas maximum

Introduction du tchoukball en milieu scolaire

- Suite à ce processus d'intervention, selon toi, est-il pertinent d'introduire le tchoukball à l'école pour des enfants de 3H ?
 - Sous quelles conditions ?
 - Quelles sont les limites ?
 - Qu'est-ce que cela peut apporter ?

Autres remarques

- As-tu d'autres remarques concernant le processus d'intervention ?

Remerciements

Consentement

J'ai été informé de l'utilisation des données verbales d'entretien dans le cadre du travail de Master d'Emile Guinand. Je suis d'accord que ces données soient utilisées dans le travail de Master d'Emile Guinand.

(Lieu, date, signature)

1 **D.1 : Transcription de l'entretien avec l'enseignante de 3^e HarmoS**

2 **Données :** Enseignante3H.wav ; Enseignante3H_2.wav

3 **Enregistrement :** 07.03.2016, 13h⁰⁰, La Chaux-de-Fonds

4 **Sigles :** EG : Emile Guinand ; E3H : enseignante de la classe

5 de 3^e HarmoS.

6 **Remarques et perturbations :** Question sur les déplacements reprise dans le 2^e

7 enregistrement, car elle avait été oubliée.

8 EG: Alors, d'abord salut. Je te remercie de participer à cet entretien pour mon travail. Donc tout

9 d'abord, comme introduction, je vais t'informer sur l'utilisation des données de cet entretien. Donc,

10 les données verbales qui seront recueillies seront retranscrites dans mon travail et mises dans les

11 annexes. Et elles serviront, donc, de base pour la réflexion de mon travail. Donc, est-ce que toi tu

12 préfères garder l'anonymat par rapport à cet entretien ? #00:00:31-5#

13 E3H: Oui je préfère garder l'anonymat. #00:00:33-5#

14 EG: D'accord. Et donc, on peut y aller pour l'entretien. Alors, tout d'abord, on va faire un retour

15 global sur l'ensemble du processus d'intervention. Donc, la première question, c'est : est-ce que tu

16 penses que les enfants ont eu du plaisir à participer à cette expérience, à ce processus, durant les

17 différentes leçons qui ont été données ? #00:00:54-3#

18 E3H: Alors, moi je pense que globalement, ils ont eu du plaisir. Ils ont eu du plaisir à pouvoir

19 découvrir un nouveau sport qui n'est en général pas abordé à cet âge-là. Je pense qu'il y a des choses /.

20 Je pense que c'est plus facile de l'intégrer, si on peut l'intégrer sur une plus longue période. Puis, je

21 pense qu'ils auraient eu encore plus de plaisir si ça avait pu être une longue période. #00:01:17-7#

22 EG: D'accord, donc au niveau du contenu c'était plaisant, mais peut-être que sur la manière de faire, //

23 on aurait pu //. #00:01:23-9#

24 E3H: // Voilà , mais// la manière de faire dépendait aussi du travail que tu avais à (.) qu'il y avait à

25 réaliser, et puis voilà. #00:01:30-4#

26 EG: Mhm (affirmatif) #00:01:31-1#

27 E3H: Mais oui. #00:01:31-9#

28 EG: Ouais, et puis pendant ces leçons, est-ce que tu trouvais que le contenu était adapté aux capacités

29 des enfants ? #00:01:39-4#

30 E3H: Oui. #00:01:40-4#

31 EG: Ouais ? #00:01:40-9#

32 E3H: Alors moi j'ai trouvé que le contenu était bien adapté aux capacités des enfants, que les jeux

33 permettaient vraiment d'entrer déjà dans la dynamique du tchoukball. Mais, avec des objectifs que les

34 enfants de cet âge-là pouvaient atteindre. #00:01:59-4#

35 EG: Et est-ce que tu trouves qu'il y avait des différences dans la difficulté des leçons par rapport à

36 leurs capacités: entre la première leçon jusqu'à la dernière. Est-ce qu'il y a des leçons où ils ont eu

37 plus de difficultés? Ou est-ce que, globalement, dans l'ensemble, c'était relativement pareil ?

38 #00:02:15-5#

39 E3H: Non, moi je trouve qu'au niveau des difficultés, à entrer dans la /. Enfin, au niveau de la
40 difficulté de l'exercice demandé, il y avait une évolution, mais c'était toujours dans un degré qui était
41 atteignable pour les enfants quoi. #00:02:30-7#

42 EG: D'accord. Selon toi, est-ce que les enfants ont fait des progrès, au niveau des différentes leçons,
43 est-ce que cela leur a apporté quelque chose? #00:02:40-9#

44 E3H:Oui, alors je pense que vraiment, ils ont fait des progrès. Depuis le début, on a vu qu'ils entraient
45 vraiment différemment dans le jeu. Et puis qu'à la fin, autant au début c'était difficile pour eux de
46 comprendre (.), enfin de voir encore l'idée globale. À la fin, ils commençaient à entrer dedans quoi.
47 #00:03:01-7#

48 EG: Donc surtout au niveau de la compréhension, ils auraient fait des progrès ? #00:03:05-3#

49 E3H: Oui, surtout au niveau de la compréhension du jeu en lui-même. Mais après aussi au niveau des
50 capacités, de réussir à faire rebondir cette balle. À savoir comment se positionner pour qu'elle
51 rebondisse (.) voilà quoi. #00:03:23-7#

52 EG: D'accord ouais. Et puis est-ce que /. Enfin quels ont été, en fait, les facteurs qui ont limité peut-
53 être les enfants durant le processus. Qu'est-ce qui aurait pu /. Est-ce que c'était plutôt leurs capacités,
54 leur compréhension des choses ? Est-ce que c'était un manque de temps ? Ou qu'est-ce qui aurait pu
55 leur permettre de mieux réussir ou d'avoir une meilleure progression pendant le processus ?
56 #00:03:47-3#

57 E3H: Ouais. Alors, moi je pense qu'il y a une question de durée. Et puis, que ce qui aurait pu aider,
58 c'est qu'on ait le temps d'insérer entre certains exercices un jeu tout autre qu'ils connaissent bien, qui
59 ne leur demande pas autant de concentration et d'investissement dans quelque chose de nouveau. Et
60 puis je pense que ça ça aurait aider pour la concentration et puis l'attention. Et aussi je pense que c'est
61 un sport qui demande la capacité de pouvoir faire des passes, et c'est quelque chose qui met du temps
62 à s'acquérir. À pouvoir faire une passe, et qu'elle soit rattrapée de l'autre côté, etc. Donc je pense que
63 là, il y avait clairement une donnée, on était limité dans le temps. Mais pour la limite qu'on avait, j'ai
64 trouvé qu'il y avait eu des progrès intéressants. #00:04:43-1#

65 EG: Et puis donc, au niveau par exemple moteur, à l'intérieur du jeu, c'est surtout tu penses les passes
66 qui limitent ? Ou est-ce qu'il y a d'autres choses où ils ont des difficultés ? #00:04:52-5#

67 E3H: Alors, il y a les passes qui limitent. Puis après, il y a une chose qu'on est obligé de tenir compte,
68 c'est qu'ils ont un âge où ils sont encore très individuels, et pour eux c'est difficile de voir la globalité
69 du jeu. Et puis de comprendre qu'en fait on essaie de construire quelque chose tous ensemble. Et que
70 l'important c'est pas que moi je fasse une passe, ou que moi j'arrive à lancer la balle. Mais c'est, est-
71 ce que je peux /, est-ce qu'en lançant la balle de cette manière-là, j'aide à pouvoir gagner, à ce que
72 mon équipe puisse gagner. Et ça c'est encore quelque chose qui est difficile du à l'âge. Mais après,
73 est-ce que pour autant il ne faut pas le travailler ? Je pense que c'est dommage de ne pas le travailler
74 donc /. #00:05:34-2#

75 EG: D'accord. Maintenant, on va revenir sur les différentes règles qui ont été introduites pendant les
76 leçons à la fin pendant le jeu. Et puis on va essayer /, enfin tu vas essayer de me dire les avantages et
77 les limites de chaque règle. Selon toi, est-ce que cela les a plutôt aidés ? Est-ce que cela a été plutôt un
78 frein pour la facilité dans le jeu ? #00:05:56-3#

79 EG: Donc d'abord on va commencer par la zone qu'il y avait parfois autour du cadre. Pendant la
80 première intervention, il n'y avait pas du tout de zone, et les élèves étaient libres d'aller tirer autant
81 près qu'ils veulent. Ils pouvaient rattraper depuis l'endroit où ils voulaient. Selon toi, est-ce que c'était
82 plutôt un avantage, plutôt un inconvénient ? #00:06:11-8#

83 E3H: Alors moi je trouvais intéressant qu'ils puissent dans un premier temps simplement (.) faire les
84 essais, puis voir un peu comment réagissait cette balle. Après, je pense qu'assez rapidement, c'était

85 important de mettre en place cette zone. Et puis, là il y aurait eu la possibilité de pouvoir vraiment en
86 discuter avec eux : où est-ce qu'elle rebondit le mieux, pourquoi, etc. ? Mais après une question de
87 temps aussi // qui fait que //. #00:06:38-0#

88 EG : // Ouais //. Parce que selon toi, la zone elle a quoi comme avantages ? #00:06:41-5#

89 E3H: Alors, la zone permet vraiment à ce que la balle rebondisse au mieux, enfin (.) oui rebondisse sur
90 le cadre au mieux quoi. Et puis que quelqu'un puisse la rattraper de l'autre côté. #00:06:53-0#

91 EG: Parce qu'ils étaient trop près, ou // comme ça (.) //? #00:06:54-6#

92 E3H: // Ouais //. Sinon ils ont tendance à se mettre le plus près possible du cadre pour être sûr de viser
93 le cadre. Et du coup, elle ne rebondit pas la même chose quoi, on est embêté. #00:07:05-2#

94 EG: Donc après on a eu la zone de tir en ligne droite où les enfants étaient obligés d'être à l'intérieur
95 pour tirer. Par contre, ceux qui rattrapaient étaient obligés d'être en dehors. Cette zone-là, quels
96 seraient les avantages et puis peut-être les inconvénients ? #00:07:19-9#

97 E3H: Les avantages, c'est que ceux qui devaient rattraper comprenaient enfin qu'il valait /, que c'était
98 mieux pour eux qu'ils soient un peu plus loin pour qu'ils puissent voir la balle arriver. Plutôt que de se
99 mettre le plus près possible, et puis finalement, on a pas le temps de voir où va arriver la balle. (.)
100 L'inconvénient, c'était que ceux qui devaient de lancer, essayaient toujours d'être proches du cadre, et
101 puis ça, voilà. Mais en même temps, c'est des étapes, et puis c'est aussi intéressant d'avoir des étapes
102 quoi. #00:07:50-2#

103 EG: Puis par exemple la dernière forme de zone où personne n'osait entrer dedans. Est-ce que tu
104 penses que c'était adapté pour leurs capacités ? #00:07:58-0#

105 E3H: Oui. Alors ça, je pense que c'était adapté. Il leur a fallu un petit moment pour pouvoir se
106 l'approprier. Mais à la fin, on a vraiment remarqué qu'ils arrivaient vraiment à l'utiliser. #00:08:08-9#

107 EG: Puis au niveau de la réussite des tirs, cela ne péjorait pas trop ? #00:08:12-6#

108 E3H: Non. #00:08:13-4#

109 EG: Étant donné qu'ils n'osaient pas trop s'approcher du cadre, ça allait ? #00:08:15-9#

110 E3H: Non, je trouvais que ça /, c'était bien. Cela fonctionnait bien. #00:08:20-4#

111 EG: Pendant l'intervention, on a eu des fois deux joueurs par équipe, ensuite trois, ensuite quatre
112 joueurs quand il y avait les deux cadres à la fin. Est-ce que tu penses qu'il y a des avantages à être
113 plutôt un certain nombre ? Est-ce qu'il y a un nombre qui t'a paru plus adapté pour eux ? Un nombre
114 de (.). #00:08:36-4#

115 E3H: Alors, c'est clair qu'à deux, c'est le plus facile, parce qu'ils se sentent toujours impliqués. Il y en
116 a un qui a la balle, et l'autre il sait qu'il va la recevoir. Donc les deux se sentent impliqués, et ils sont à
117 un âge où la concentration se perd vite. Et si quelqu'un ne se sent pas forcément très à l'aise pour
118 rattraper la balle, une fois qu'ils trois ou quatre, la personne peut /, l'enfant peut vite se mettre en
119 retrait et puis se dire « ah ben les autres rattraperont, les autres joueront », et puis elle part un peu
120 dans son monde. (.) Après, avec trois et quatre, ce qu'il leur demande aussi, c'est de savoir à qui je
121 vais passer la balle. Alors c'est des fois pas par stratégie qu'ils vont la passer, mais plutôt par amitié.
122 J'aime telle personne, donc je vais lui passer la balle, etc. En même temps, c'était intéressant à trois, je
123 trouve que c'est encore intéressant, parce que finalement, il y a que deux possibilités, et puis, on reste
124 quand même attentif, elle passe assez bien la balle. À quatre, c'est important qu'il y ait un adulte pour
125 vraiment stimuler le jeu, puis qu'on reste pas bloqué à juste choisir à qui on va passer la balle. En
126 même temps ça les favorise à (.) essayer de construire un jeu. À deux, il n'y a pas besoin de le
127 construire. Il n'y y pas grand choix. #00:09:53-6#

128 EG: Ouais d'accord. Donc en gros c'est bénéfique quand même qu'ils puissent jouer à plus, mais il
129 faut que ce soit contrôlé, pour pas que les enfants se mettent deux dans l'équipe et deux qui soient
130 passifs // ou comme ça //. #00:10:06-7#

131 E3H: // C'est ça ouais // #00:10:06-7#

132 EG: D'accord ouais. Ensuite, durant les trois premières interventions, il y avait seulement un seul
133 cadre avec une seule zone, donc le jeu était orienté de manière unidirectionnelle. Et durant la dernière
134 intervention, il y avait les deux cadres, un de chaque côté. Qu'est-ce que toi t'en tires ? Quels sont les
135 avantages des deux formes, et peut-être les inconvénients ? #00:10:25-8#

136 E3H: Alors moi j'ai trouvé très intéressant qu'il y ait qu'un seul cadre dans un premier temps. Parce
137 que pour les enfants, plus il y a de possibilités, plus (.) ils se perdent facilement. Et du coup, pour eux
138 c'était clair le cadre était à une place, et ils pouvaient déjà apprendre à essayer de construire les passes,
139 à savoir comment les amener près du cadre au mieux. Et puis, d'avoir le bipolaire à la fin, c'était
140 intéressant, parce qu'ils rentraient dans la vraie – entre guillemets – dynamique de jeu. Et puis cela
141 leur offrait un choix supplémentaire. Mais en même temps, je pense que c'était important qu'il ne soit
142 pas apporté ce choix avant la dernière leçon, parce que ça leur offre tellement de possibilités que ça
143 peut casser la dynamique de jeu si on l'amène trop tôt, parce qu'il y a trop de choix et ils se perdent un
144 peu dans tout ça. #00:11:19-7#

145 EG: Et puis est-ce que le bipolaire, est-ce qu'ils l'ont bien exploité ? Comment ils ont joué avec ça ?
146 Est-ce qu'ils ont (.). #00:11:27-4#

147 E3H: Alors après ça dépendait un peu des équipes. Certaines équipes l'exploitaient, et puis d'autres
148 moyennement. #00:11:34-8#

149 EG: D'accord ouais. Maintenant, on va parler de l'introduction donc du tchoukball en milieu scolaire.
150 Là on a essayé dans quatre leçons de 45 minutes d'introduire le tchoukball en classe. Suite à cette
151 expérience, est-ce que c'est pertinent d'essayer déjà à cet âge d'introduire le tchoukball ? Ou est-ce que
152 c'est quelque chose de difficile à mettre en place ? #00:11:58-0#

153 E3H: Alors, moi je trouve intéressant qu'il y ait une introduction au tchoukball, parce que ça travaille
154 beaucoup les passes qui sont, en fait, une des choses qui est importante de pouvoir travailler pour
155 pleins d'autres jeux. Et puis, il y a toute cette affaire de rebond qui est aussi intéressante. De voir
156 comment la balle réagit sur le cadre. Maintenant, je pense qu'il y a des limites à ce jeu. Comme j'ai
157 expliqué avant, c'est difficile à leur âge de vraiment voir la dynamique de jeu. Mais, ce n'est pas pour
158 autant que je commencerais pas. Mais je pense qu'il faut se rendre compte que le mieux c'est quand
159 même d'avoir un petit groupe, et puis de pouvoir avoir un adulte qui peut les coacher. #00:12:40-7#

160 EG: Ouais. Donc est-ce que ce serait faisable s'il y a un enseignant qui est seul dans une salle, en
161 faisant, par exemple, des postes ou quelque chose comme ça. Est-ce que ce serait possible pour lui
162 d'introduire ça ? Ou est-ce que c'est indispensable, tu penses, d'être plusieurs pour ça ? Enfin, est-ce
163 qu'un enseignant tout seul dans une classe pourrait introduire le tchoukball ? #00:12:59-0#

164 E3H: Alors, je pense qu'un enseignant peut l'introduire, mais ce n'est pas évident, parce que beaucoup
165 d'exercices, il faut pouvoir être seul avec un petit groupe. Et puis qu'on a besoin de pas mal de leçons
166 pour pouvoir avancer. Donc, ça demande beaucoup de temps et beaucoup d'énergie. C'est faisable,
167 mais ça serait préférable à deux quoi. #00:13:24-5#

168 EG: D'accord. Voilà, est-ce que toi tu as d'autres remarques à partager par rapport à ce processus
169 d'intervention ? Encore d'autres observations que tu aurais pu faire ? #00:13:35-0#

170 E3H: Non. Je pense que le gros a été dit. #00:13:39-7#

171 EG: D'accord. Je te remercie en tout cas d'avoir participé à l'entretien et à tout ce processus pour mon
172 travail de Master. #00:13:47-6#

173 E3H: C'est volontiers, en tout cas merci pour tous les essais. C'était bénéfique aussi pour les élèves de
174 pouvoir découvrir ça quoi. Pour moi aussi. #00:13:58-0#

175 **2e enregistrement sur la question des déplacements oubliée dans le premier**

176 EG: Alors, au niveau des déplacements, donc les trois premières leçons /, non, les deux premières
177 leçons, ils n'avaient pas le droit de marcher avec la balle. Ensuite, on a introduit trois pas au
178 maximum. Cette règle était utile pour les enfants de cet âge-là ? #00:00:15-5#

179 E3H: Ouais, alors je pense que c'était important de nouveau d'avoir cette progression, comme il y
180 avait avec les autres choses. La progression dans la zone de tir, la progression de monopolaire à
181 bipolaire. Je pense que c'est important pour les élèves d'avoir quelque chose de restreint, et puis
182 d'élargir gentiment. Parce que la gestion des trois pas elle est de nouveau pas évidente. #00:00:38-5#

183 EG: Et puis, au niveau des règles, donc il y a eu une évolution petit à petit. Comme tu dis, au début
184 c'était très simple et au final ça devenait de plus en plus complexe, mais c'était important de voir cette
185 progression. Est-ce que tu penses que c'est plus pertinent de travailler comme ça et de finir avec une
186 forme de jeu peut-être un peu plus complexe qu'au départ ? Ou est-ce que de seulement utiliser les
187 premières formes qu'on a utilisées, avec des choses très simples, mais sur un plus long terme, est-ce
188 que tu penses que ça devrait donner un bon résultat ? Ou est-ce que c'était bien de changer les règles
189 pour aboutir à quelque chose de plus complexe ? #00:01:12-0#

190 E3H: Alors, moi j'ai trouvé intéressant qu'on arrive à quelque chose de plus complexe. Et puis je
191 pense que ça les motive aussi d'aller toujours un peu de l'avant. Maintenant, dans l'idéal, ça aurait été
192 bien de pouvoir s'attarder un peu plus longtemps dans les premières formes, et puis arriver plus
193 lentement, en fait, dans la forme complexe. Mais l'idée d'avoir la progression, je pense qu'elle est
194 importante. Et puis qu'ils étaient contents, aussi de voir que ils évoluaient et qu'ils grandissaient dans
195 ce qu'ils apprenaient quoi. #00:01:43-2#

196 EG: Très bien! #00:01:44-7#

1 ***D.2 : Transcription de l'entretien avec l'enseignante de 6^e HarmoS***

2 **Données :** Enseignante6H.wav
3 **Enregistrement :** 07.03.2016, 16h³⁰, La Chaux-de-Fonds
4 **Sigles :** EG : Emile Guinand ; E6H : enseignante de la classe
5 de 6^e HarmoS
6 **Remarques et perturbations :** –

7 EG: Salut, je te remercie d'avoir accepté de faire encore cet entretien après ces interventions. D'abord
8 je dois t'informer sur l'utilisation des données qu'on va faire maintenant. Donc l'interview qu'on va
9 faire, il va être retranscrit dans le travail par écrit. #00:00:16-9#

10 E6H: D'accord. #00:00:18-0#

11 EG: Et il sera mis dans les annexes et après cela me servira de base pour avoir une réflexion sur le
12 travail. Donc toi tu m'as dit que tu préférerais rester anonyme pour cet entretien. #00:00:29-0#

13 E6H: Oui, ouais. #00:00:30-1#

14 EG: Ouais. // Alors //. #00:00:32-8#

15 E6H: // Sauf si // ça t'aide ou si tu préfères. #00:00:34-0#

16 EG: Non, non ça va bien. Alors, on va commencer par un retour un peu global sur la l'intervention
17 qu'on a menée avec ta classe. Donc déjà, selon toi, est-ce que tu penses que les enfants ont
18 globalement eu du plaisir pendant ces leçons de tchoukball ? #00:00:51-6#

19 E6H: Oui, oui, ils ont eu beaucoup de plaisir, ouais. #00:00:54-6#

20 EG: Est-ce que tu pourrais dire quels éléments tu penses qu'ils ont bien appréciés ? Ou est-ce qu'il y a
21 des éléments peut-être qu'ils ont un peu eu moins de plaisir à avoir ? #00:01:03-9#

22 E6H: Je pense déjà qu'ils ont bien aimé découvrir un nouveau sport qu'ils ne connaissaient pas. Et
23 puis, comme les exercices étaient (.) ouais ils étaient chaque fois, comment dire, c'était sur un fil
24 évolutif. Donc ils ont pu chaque fois apprendre un petit peu plus, et puis c'est ça qui était motivant
25 pour eux, je pense (.), ouais. #00:01:26-2#

26 EG: Justement, on en vient aux leçons. Est-ce qu'elles étaient pour toi, tu penses, adaptées aux
27 enfants, ou est-ce qu'il y a des choses qu'auraient du être différentes pour que ça soit adapté aux
28 capacités qu'ils ont. #00:01:38-1#

29 E6H: Non, je pense que c'était adapté, parce que justement, il y avait un suivi sur les quatre séances, et
30 puis je trouve qu'ils ont bien pu progresser grâce à ça. #00:01:47-2#

31 EG: Ouais. Et puis, est-ce que tu as vu une différence au niveau de la difficulté entre la première et la
32 dernière leçon ? Est-ce qu'au fil des leçons c'était plus difficile pour eux ? Est-ce qu'ils ont réussi à
33 s'adapter ? Comment ils ont réussi à gérer ça ? #00:02:02-4#

34 E6H: Je trouve les deux. Ils ont réussi à s'adapter, mais en même temps, c'était aussi plus dur quand
35 ils ont du commencé à jouer, avec les règles, c'était pas évident. Mais, je trouve que tu as bien amené
36 les séances pour qu'ils apprennent. Puis c'était aussi bien que ce soit un peu plus difficile pour eux.
37 #00:02:20-6#

38 EG: Et puis, au niveau de la progression, tu penses qu'ils ont progressé dans quel domaine avec ces
39 interventions ? C'est quoi /, sur quels points qu'ils ont pu s'améliorer ? #00:02:32-1#

40 E6H: Je pense qu'ils ont pu s'améliorer au niveau de la collaboration (.) pour s'aider entre eux pour
41 jouer, pour le placement, peut-être l'esprit d'équipe. Ce genre de choses, ouais. #00:02:47-5#

42 EG: Et puis au niveau moteur, par exemple, est-ce qu'ils se seraient améliorés, par exemple pour
43 attraper les balles ou lancer ? Ou bien ça tu penses qu'il n'y a pas eu de changement au fil de
44 l'intervention ? #00:02:57-1#

45 E6H: Je pense que oui, aussi, mais juste avant ce thème, j'avais justement vu le thème du lancer,
46 rattraper. Je pense qu'ils ont pu se perfectionner dans ce thème-là, parce qu'ils avaient déjà vu quand
47 même la technique. #00:03:10-7#

48 EG: Donc ils avaient déjà des bases. #00:03:12-0#

49 E6H: Voilà, ils avaient déjà des bases, mais oui ils ont pu se perfectionner, je pense, ouais. #00:03:16-
50 4#

51 EG: Et puis, tu penses que c'est quoi les facteurs qui ont limité leurs performances. Qu'est-ce que /,
52 ouais, où c'est qu'ils ont eu un peu des difficultés, par exemple, soit au niveau justement d'exécution,
53 soit au niveau de la compréhension des règles, ou comme ça ? #00:03:32-3#

54 E6H: Peut-être au niveau de la compréhension des règles, parce que c'est pas facile le tchoukball au
55 début. De comprendre que tu dois pas intercepter, tout ça. Donc, je pense que il y a la compréhension,
56 après le cadre, savoir viser, se placer, donc c'est plus facile pour certains que d'autres. Y'en a des qui
57 ont plus de difficultés, ouais. #00:03:53-9#

58 EG: Et puis tu penses qu'au niveau du temps, si on avait eu, par exemple plus de temps, ou si on avait
59 pu faire d'autres choses entre-deux, ça aurait été bénéfique ? Ou c'était bien comme ça, c'était assez ?
60 #00:04:06-1#

61 E6H: Ouais, je trouve que ça aurait été /. Ben c'était bien ces quatre séances, mais ça aurait été bien de
62 pouvoir continuer dans thème. D'ailleurs c'est ce que j'ai fait avec eux ce matin. J'ai continué, je me
63 suis dit c'est dommage d'arrêter le tchoukball, alors que tu l'avais amené sur quatre séances. Donc j'ai
64 continué en fait /, je continue dans ce thème justement maintenant, ouais. #00:04:24-7#

65 EG: Super! (..) Alors, maintenant, on va revenir sur l'évolution des règles au fil des leçons, et on va
66 regarder quels étaient les avantages et puis les limites de chaque règle qu'on a mises. On commence
67 par la zone. À la première leçon, il n'y avait pas du tout de zone autour du cadre, donc les enfants
68 pouvaient aller aussi près qu'ils voulaient, pour défendre aussi. Tu penses qu'il y a quoi comme
69 avantages et inconvénients de cette règle ? #00:04:52-7#

70 E6H: J'ai trouvé bien, justement qu'ils puissent avancer tout près du cadre pour tirer. Parce que
71 comme ça, ça leur donne aussi de la satisfaction de tirer dans le cadre. Parce que s'il y a directement la
72 zone, il y en a beaucoup qui vont tirer à côté, donc ils seront démotivés. Donc ouais, ça j'ai trouvé
73 bien qu'ils puissent lancer au moins dans la zone, des fois ils rattrapent en dehors de la zone, hein, au
74 début ? #00:05:14-3#

75 EG: Ouais, voilà exactement, ouais. #00:05:15-1#

76 E6H: Ouais ça j'ai trouvé que c'était bien. #00:05:16-5#

77 EG: Et puis par exemple justement, la dernière règle où personne n'osait entrer dans la zone, t'en
78 penses quoi ? Tu penses que c'est plutôt un avantage ou un inconvénient pour eux à cet âge-là ? C'est
79 (.) / . #00:05:29-9#

80 E6H: C'était que à la dernière séance // je crois // qu'ils ne pouvaient pas ? #00:05:31-6#

81 EG: // Ouais //. #00:05:32-4#

82 E6H: Non, je pense que c'est bien parce que comme ça, ils voient /. Une fois qu'ils ont compris et puis
83 qu'on a vu qu'ils arrivaient bien à tirer, c'est bien qu'il y ait un peu plus de difficulté. Ils arrivaient
84 aussi à jouer comme ça donc je pense que c'était bien de déjà mettre cette règle. #00:05:49-7#

85 EG: Donc ça ne les limitait pas dans les matchs, tu trouves ça jouait bien quand même, même quand
86 ils n'osaient pas entrer // dans la zone // ? #00:05:57-6#

87 E6H: // Oui! // Je trouve ça jouait bien, peut-être qu'ils prenaient un peu plus de temps pour se place,
88 mais (.) moi je trouvais que c'était bien, ouais. #00:06:05-1#

89 EG: Et puis tu penses que l'évolution depuis le début où il n'y avait pas de zone, après on a introduit
90 petit à petit la zone, mais seulement les tireurs pouvaient entrer. Tu penses que c'est une évolution qui
91 est nécessaire pour qu'ils arrivent à la fin à jouer comme ils arrivaient ? Ou si on introduisait
92 directement la dernière règle où personne n'ose entrer, ça irait aussi ? #00:06:20-7#

93 E6H: Je pense que ça dépend des élèves. Il y a des élèves qui arrivent déjà bien lancer, tout ça. Mais il
94 y en a des qui ont plus de peine. Donc pour ces élèves-là, c'est nécessaire, ouais. #00:06:31-9#

95 EG: Ok, ouais. Ensuite, au niveau du nombre de joueurs, les deux premières leçons, c'était des équipes
96 de deux. Après, il y a eu une équipe de trois. Et puis la dernière leçon, quand il y avait les deux cadres,
97 c'était des équipes de quatre. Au niveau, ouais, social, et puis collectif, tu penses que c'était quel
98 nombre qui était le plus adapté ? Est-ce qu'il y avait des différences dans la collaboration selon les
99 nombre dans les équipes ? #00:06:52-1#

100 E6H: Je pense que c'était bien de faire comme ça évolutif. Après quand ils sont beaucoup, c'est bien
101 aussi, mais il y a certains qui ont de la peine, justement, à collaborer avec tout le monde. Ils font
102 toujours les passes aux mêmes. Mais je crois quand même qu'ils ont pu collaborer ensemble. Donc (.)
103 /. #00:07:12-9#

104 EG: Donc les petits nombres sont peut-être plus adaptés pour que tout le monde participe. #00:07:15-
105 6#

106 E6H: Voilà. Au début ouais. #00:07:18-2#

107 EG: Et puis, les trois premières interventions, il y avait seulement un seul cadre. Donc on jouait de
108 manière unidirectionnelle, ils étaient obligés d'aller d'un côté. La dernière leçon on a introduit le
109 bipolaire avec les deux cadres. Tu penses, que c'était adapté aussi pour eux, cette forme en bipolaire,
110 ils l'ont bien exploitée ? Ou bien ça apportait pas grand-chose tu trouves ? #00:07:38-2#

111 E6H: Oui c'était bien de mettre les deux cadres, parce que c'était des petits terrains aussi. Donc vu que
112 c'est peut-être des petits terrains, je pense que c'est peut-être bien qu'ils puissent après jouer sur les
113 deux cadres, ouais. #00:07:50-0#

114 EG: Donc, il y avait vraiment une différence pour toi, on voyait qu'ils exploitaient les deux cadres ?
115 Ou bien c'était /. Ils pouvaient choisir, mais après tout se jouait du même côté ? Tu trouves qu'ils ont
116 bien exploité ça ou (.) ? #00:08:02-4#

117 E6H: Peut-être certaines fois, je ne me rappelle plus exactement. Mais par exemple ce matin, parce
118 que j'ai essayé de jouer sur le grand terrain. Et puis c'est vrai que quand ils tiraient sur un cadre, après
119 ils avaient tendance à retirer sur le même cadre. Peut-être que ça ils n'ont pas encore assez assimilé
120 qu'ils peuvent (.) /. Après il n'y avait pas aussi la règle /. Ils n'avaient pas encore appris la règle qu'on
121 tire trois fois sur le même cadre. Donc c'est aussi normal. #00:08:29-2#

122 EG: Mais peut-être que sur les petits terrains ils font déjà plus (.) /. #00:08:31-7#

123 E6H: Voilà, feraient plus un côté et de l'autre. Ouais, ouais. #00:08:34-7#

124 EG: Et puis, donc la dernière règle que je voulais voir, c'était au niveau du déplacement. Les
125 premières leçons, ils n'avaient pas du tout le droit de se déplacer avec la balle, ils devaient rester où ils
126 étaient. Et puis, durant les deux dernières leçons, ils pouvaient faire trois pas au maximum. Tu penses
127 que c'était une règle qui leur a apporté quelque chose ? Ou bien est-ce que c'était une règle un plus
128 finalement pas tellement utile ? #00:08:53-8#

129 E6H: Je pense que oui c'était utile. Parce qu'ils l'ont déjà vu dans beaucoup de jeux, je leur dis qu'ils
130 peuvent faire trois pas. On a vu les trois pas pour lancer, donc c'était bien pour eux. Et puis en plus, ce
131 qui était bien aussi c'était (.), comme ils pouvaient /, le tir en suspension, comme tu leur as appris.
132 Parce que ce matin, il y en a des qui l'utilisait par exemple. Donc ils se sont souvenus qu'ils pouvaient
133 tirer (..) en sautant, ouais. #00:09:20-9#

134 EG: Et puis cette évolution des règles, tu penses qu'elle a été utile pour comprendre par exemple la
135 dernière forme de jeu ? C'était utile de commencer d'abord plus simple ? Ou bien est-ce que si on avait
136 introduit directement peut-être plus de règles en même temps, ça aurait, tu penses, aussi joué ? Ou
137 bien c'était important d'y aller petit à petit ? #00:09:40-5#

138 E6H: Non, je pense que c'était bien d'y aller petit à petit, parce que /, parce qu'il y a pas mal de règles,
139 et puis c'est pas évident au début à comprendre, ouais, pour les petits comme ça ouais. #00:09:48-5#

140 EG: D'accord, ouais. Maintenant, sur /. Par rapport à l'introduction du tchoukball dans les classes,
141 après l'expérience qu'on a faite, est-ce que toi tu penses que c'est possible d'introduire le tchoukball
142 pour un enseignant, pour des enfants de cet âge-là ? Ou est-ce que c'est quelque chose de difficile ?
143 #00:10:07-5#

144 E6H: Non, pour les élèves de 6e là que tu avais, je trouve que ça va. Mais pour les plus petits, je
145 trouve un peu plus compliqué quand même. Parce qu'ils sont petits pour le tchoukball quand même.
146 Mais cet âge, je trouve que ça allait, ouais. #00:10:22-2#

147 EG: Et puis, tu penses que (..) ce serait quoi les limites pour introduire, qu'est-ce qui pourrait freiner
148 les enseignants à introduire le tchoukball à cet âge-là ? C'est peut-être quoi, qui (..) /. #00:10:35-8#

149 E6H: Ca dépend peut-être si c'est un généraliste et spécialiste déjà. Moi ça me fait pas peur, par
150 exemple de faire avec les 6es le tchoukball, j'aime bien, mais peut-être qu'il faut déjà /. Si le
151 généraliste ne sait déjà pas les règles, ou comme ça, il ne va pas se lancer dans le tchoukball, ouais.
152 #00:10:53-1#

153 EG: Ok. Est-ce que toi tu as d'autres remarques par rapport au processus d'intervention ? Est-ce que
154 t'as d'autres observations que tu aimerais partager ? #00:11:03-8#

155 E6H: Non, pas spécialement. J'ai trouvé que c'était bien ouais. #00:11:06-5#

156 EG: Ouais. Ok, en tout cas je te remercie d'avoir participé à mon travail de Master avec tes classes,
157 c'était /. #00:11:15-3#

158 E6H: De rien, ouais. #00:11:15-4#

159 EG: Et puis aussi pour l'entretien donc (..) merci ! #00:11:18-6#

160 E6H: De rien. #00:11:21-2#

1 ***D.3 : Transcription de l'entretien avec la cheffe de sport J+S tchoukball***

2 **Données :** MSV.wav
3 **Enregistrement :** 08.03.2016, 15h⁴⁵, La Chaux-de-Fonds
4 **Sigles :** EG : Emile Guinand ; MSV : Muriel Sommer Vorp
5 (Cheffe de sport J+S tchoukball)
6 **Remarques et perturbations :** –

7 EG: Voilà, alors: je te remercie déjà de participer à cet entretien. Je dois d'abord t'informer sur
8 l'utilisation, donc, des données de cet entretien. Donc, toutes les données verbales recueillies seront
9 retranscrites par écrits et mises de mon travail dans les annexes et ça servira de base pour ma réflexion
10 dans mon travail. Donc, toi est-ce que tu voudrais rester anonyme pour ce travail ? Ou est-ce que ça te
11 dérange, si ton nom est cité ? #00:00:29-3#

12 MSV: Ça ne me dérange pas. #00:00:30-7#

13 EG: Alors, on va commencer par un retour un peu global sur les interventions que j'ai menées.
14 D'abord, pour toi quelles ont été les principales différences entre les classes qu'on a eues, donc la
15 classe de 3e HarmoS et la classe de 6es HarmoS. Au niveau des interventions, qu'est-ce qui t'a le plus
16 frappé ? #00:00:58-5#

17 MSV: J'ai l'impression /, la plus grande découverte pour moi, c'était au niveau du développement
18 social des enfants. De voir vraiment des grandes différences dans les façons de gérer un groupe. Avec
19 des petits, où c'est plus difficile, les petits discutent plus et sont surtout plus enclins à très vite sortir du
20 cadre qui est fixé (.). Ce que j'ai moins vu avec les plus grands. Mais d'un autre côté, moi je suis un
21 peu plus habituée à la tranche d'âge des classes d'application plus grandes que tu avais, donc la
22 surprise ne pouvait pas être à ce niveau-là. #00:01:41-1#

23 EG: Donc le fait de parler, est-ce que ça a changé l'organisation collective dans le jeu, ou sur quoi ça
24 influençait ? #00:01:48-4#

25 MSV: Pour les enfants, ils avaient plus de difficultés à travailler en groupe, à travailler avec plusieurs.
26 C'est-à-dire que quand les exercices étaient individuels, il y a pas de problème, il n'y a pas de soucis
27 de collaboration. Mais dès que il y a un exercice de groupe, on voit que le lien social a une énorme
28 place, parce que (.) ouais, s'ils ne sont pas dans le groupe avec lequel ils ont envie d'être, ou s'il y a
29 tout de suite un problème au sein du groupe, le problème devient grand et puis prend énormément de
30 place dans l'exercice à faire. Enfin, disons que l'exercice passe en second plan plutôt. Ça c'est, ouais,
31 c'est ce qui m'a le plus marquée. #00:02:38-9#

32 EG: Et puis au niveau par exemple moteur, est-ce qu'il y avait des différences entre les deux classes
33 d'application ? #00:02:44-5#

34 MSV: Oui (rire). #00:02:47-4#

35 EG: Ouais, dans quel domaine principalement pour toi ? #00:02:53-5#

36 MSV: Bon alors dans le domaine moteur, on voit que la plus petite classe n'a pas encore la capacité de
37 lire une trajectoire de balle, ou éventuellement d'un partenaire, mais plutôt au niveau des balles. Et
38 puis, n'a pas encore la coordination nécessaire pour attraper les balles. Que ce soit au niveau d'une
39 passe, ou au niveau d'un rebond du cadre. #00:03:20-5#

40 EG: Ouais. Ce qui ne serait pas forcément le cas chez les grands ? #00:03:23-7#

41 MSV: Chez les grands ça se voit déjà moins. On dirait plus que quand ils attrapent la balle, si la balle
42 tombe par terre, c'est plus un geste malhabile qu'une généralité. #00:03:35-4#

43 EG: D'accord, ouais. Donc tout au long de ce processus, les enfants ont forcément fait des progrès au
44 niveau du Tchouk. Par rapport aux différents domaines qu'on avait: le domaine moteur, cognitif,
45 social. À ton avis, c'est dans quel domaine qu'ils ont fait le plus de progrès ? Et puis est-ce qu'il y a
46 des différences toujours entre les 3es et les 6es ? #00:04:05-8#

47 MSV: Alors, je commence par le plus facile. Les 6^e, j'ai trouvé qu'ils avaient fait des bons progrès au
48 niveau moteur et au niveau compréhension des règles, compréhension du jeu. J'avais même le
49 sentiment qu'on pouvait, si on continuait, à aller encore plus loin avec eux. Et puis, qu'ils progressent
50 vite, par rapport aux exercices qui leur sont donnés. Quelque chose /, c'est moins visible avec les plus
51 petits. (...) Donc la question c'était les plus grands progrès ? #00:04:51-1#

52 EG: Ouais. #00:04:51-3#

53 MSV: Dans quels domaines. Avec les plus petits (...), au niveau social j'ai pas vu, donc j'élimine. Au
54 niveau moteur, c'était pas flagrant non plus. Alors je dirais presque que c'est au niveau cognitif, parce
55 qu'ils avaient aussi /, ils commençaient de comprendre le jeu, donc ils avaient /, c'était plus facile pour
56 eux de traiter les informations et de prendre des décisions par rapport à ça. Donc oui, c'est au niveau
57 cognitif que j'ai vu le plus de progrès chez les petits. #00:05:33-4#

58 EG: Et puis globalement par rapport à tes réponses, on peut dire que les grands auraient quand même
59 plus progressé que les petits de manière générale ? #00:05:40-5#

60 MSV: Oui. #00:05:41-4#

61 EG: Dans ce processus-là. #00:05:43-0#

62 MSV: Oui parce que comme tu m'as demandé là où je les avais vus le plus progresser, c'était au
63 niveau moteur, mais je pense qu'au niveau cognitif, c'est interdépendant forcément. #00:05:52-8#

64 EG: Pour toi quels ont été les facteurs qui ont limité cette progression. Chez les enfants, qu'est-ce qui
65 les empêchait de /, par exemple au niveau moteur, ou alors social comme tu disais. Qu'est-ce qui les a
66 empêchés de progresser plus ? #00:06:07-3#

67 MSV: Alors, pour les plus petits, je pense que (...), qu'il faudrait viser vraiment sur l'individualité.
68 Donc tant qu'ils sont pris dans des exercices où ils sont tout seuls à s'exercer, ils ont de
69 l'enthousiasme, ça fonctionne très bien, et à mon avis ils progressent. Mais dès qu'il y a un lien social
70 à cet âge-là, ou qu'on les oblige à jouer avec quelqu'un, c'est moins évident. Et puis, pour les plus
71 grands (...) répète-moi ta question (rire). #00:06:54-6#

72 EG: Est-ce qu'il y a un domaine qui les limitait dans leur progression ? Par exemple, c'était /. Ou
73 plutôt quel domaine peut-être les limitait dans leur progression ? #00:07:05-1#

74 MSV: Les plus grands (...), ils ont /, je voyais pas tellement de limites. #00:07:19-3#

75 EG: Donc on aurait pu sûrement pousser plus loin et puis, ils avaient encore des ressources pour peut-
76 être aller encore // plus loin quoi //. #00:07:26-6#

77 MSV: //Je pense// dans le sens que la matière que tu leur amenais, ils pouvaient se l'approprier et à
78 chaque fois évoluer. Donc ouais, j'ai pas eu l'impression qu'il y avait de limites. #00:07:37-7#

79 EG: Et donc, par exemple chez les enfants le côté social a peut-être limité les progrès dans les autres
80 domaines étant donné que ça entravait, en fait, la progression et puis le déroulement des exercices ?
81 #00:07:53-3#

82 MSV: C'est ça que j'ai voulu dire, merci (rire). #00:07:57-2#

83 EG: Donc là on a fait différentes règles à chaque intervention. Est-ce que toi tu peux me dire les
84 avantages et les limites des règles qu'on a introduites ? On va commencer par le type de zone. On a

85 commencé sans zone, où ils pouvaient avancer où ils voulaient, jusqu'à une zone où personne ne
86 pouvait entrer. Les formes de zone, pour toi, il y avait quoi à chaque fois comme avantages et
87 inconvénients de chaque forme de zone ? #00:08:26-2#

88 MSV: Alors, (...) c'est peut-être différencié par rapport à l'âge. Le fait de ne pas faire de zone avec les
89 petits (...) j'ai pas vu d'inconvénients. Il y avait pour moi que des avantages. #00:08:45-2#

90 EG: D'accord ouais. #00:08:46-0#

91 MSV: Par contre, avec les plus grands, on a très vite vu que certains avaient compris qu'ils pouvaient
92 juste déposer la balle sur le filet et la balle n'était pas défendable au retour du cadre. Donc là, c'est un
93 grand inconvénient. Après, quand tu as introduit / ? #00:09:07-5#

94 EG: D'abord il y avait la zone en ligne droite. #00:09:09-3#

95 MSV: La zone en ligne droite. (...) Je trouve que pour les deux grandeurs d'enfants, ça a introduit un
96 rôle différent. Le fait d'avoir une position sur le terrain indiquait un rôle qui aidait à comprendre le
97 jeu. Maintenant, le fait que cela soit la ligne droite (...) je me souviens pas d'inconvénients, si ce n'est
98 que si on veut vraiment aller vers une évolution du jeu, comme tu l'as amené. Si on veut de
99 commencer de ne plus jouer en frontal, cela devient difficile avec une ligne droite. #00:10:02-9#

100 EG: Donc pour ça peut-être la zone en demi-cercle avec la pénétration possible pour les attaquants, ce
101 serait plus adapté du coup ? #00:10:10-6#

102 MSV: Oui, parce que s'ils y a des enfants qui ont plus compris le jeu dans la leçon, ça leur permet
103 d'ouvrir la zone de tir, enfin de se mettre à – on va parler niveau tchouk – à 45, ou plus, ou moins.
104 Mais ouais, le demi-cercle donne la possibilité d'enlever cet aspect frontal. #00:10:37-3#

105 EG: Et puis lorsque personne n'osait entrer dans la zone, comment se débrouillaient les enfants ? Est-
106 ce que c'était (...) / ? #00:10:44-8#

107 MSV: C'est difficile à dire, parce que dans les deux classes, ils se sont pas fixés sur cette règle-là.
108 Donc c'est quelque chose qui a été dit, mais qui n'a pas forcément été respecté de la part des enfants.
109 Parce qu'autant entre eux, lorsqu'ils s'autoarbitraient, j'ai jamais vu un enfant, même dans les grands,
110 qui a dit : « C'est une faute, tu as mis le pied dedans », alors que les pieds étaient quand même
111 régulièrement dans la zone. Donc ils l'ont entendu cette règle, mais ils ne l'ont pas appliquée. Donc
112 pour moi c'est difficile à dire. #00:11:19-1#

113 EG: Après au niveau du nombre de joueurs par équipe. On a eu d'abord deux joueurs par équipe, les
114 deux premières interventions. Ensuite trois et ensuite quatre joueurs lors du bipolaire. Est-ce que toi il
115 y a un nombre qui te semble plus adapté ? Est-ce que c'est différent en fonction de l'âge des enfants ?
116 Comment tu te positionnes par rapport à ça ? #00:11:40-1#

117 MSV: Alors, oui c'est différent en fonction de l'âge des enfants. Moi, avec les petits, je trouve
118 vraiment que le deux c'est bien, parce que plus ça crée trop de conflits sociaux. Et puis, avec les plus
119 grands (...) j'arrive pas vraiment dire qu'il y en a un qui fonctionne mieux qu'un autre, parce qu'il y
120 avait des avantages ou des qualités de jeu à tous les niveaux. Et puis qu'on ne retrouve pas forcément,
121 quand ils jouent à quatre contre quatre, qu'on ne va pas retrouver quand ils jouaient à deux contre
122 deux. Donc par rapport à ça, j'arriverais pas à déterminer qu'il y a une façon meilleure de jouer qu'une
123 autre. #00:12:25-8#

124 EG: Finalement le nombre est peut-être un peu moins important pour les grands, ça jouerait plus ou
125 moins avec tous les nombres ou bien ? #00:12:32-0#

126 MSV: Ouais je pense. #00:12:33-5#

127 EG: Après, au niveau du nombre de cadres. Donc, les trois premières interventions c'était en
128 monopolaire, donc le jeu de manière unidirectionnelle. Ensuite, on a fait le jeu en bipolaire. Justement

129 entre les deux classes d'âge, est-ce que c'était adapté pour eux, de passer un à un jeu où ils pouvaient
130 jouer des deux côtés ? Comment se sont débrouillés les enfants ? Et de nouveau, est-ce qu'il y a des
131 différences entre les deux classes ? #00:12:53-9#

132 MSV: Alors, ce qu'on a observé avec les petits, c'est qu'ils n'ont pas intégré le bipolaire. Dans le sens
133 que je me souviens que tu as dû beaucoup insister : « Mais vous pouvez aussi choisir avec de l'autre
134 côté », tout ça. Donc (..) dans l'immédiat, enfin de ce que j'ai vu pour les petits, c'est pas utile. J'ai
135 pas eu l'impression que ça apporte quelque chose. Pour les plus grands, quand ils étaient /. Justement,
136 ça va un peu de paire avec ce que j'ai dit par rapport au nombre de joueurs par équipe. Quand ils sont
137 deux contre deux, s'ils sont en monopolaire, c'est du jeu qui est dynamique, où ils avaient du plaisir,
138 et qui ressemble quand même à du tchoukball. Donc, j'arrive pas non plus dire que le monopolaire ou
139 bipolaire, pour la tranche d'âge plus grande est /. Enfin j'arrive pas à mettre une priorité sur l'un ou
140 sur l'autre, parce que les deux amènent des qualités, ou des options intéressantes. #00:13:56-8#

141 EG: D'accord. Et enfin au niveau du déplacement, tout d'abord il y avait donc /. Pendant les premières
142 leçons, ils n'osaient pas se déplacer. Ensuite ils ont eu droit à trois pas au maximum. Est-ce que
143 l'introduction de ces trois pas a été utile pour les enfants ? Est-ce qu'elle était utilisée de la bonne
144 manière ? Est-ce qu'il y avait aussi des différences entre les deux classes ? #00:14:18-6#

145 MSV: D'une façon générale, je ne suis pas persuadée que c'était utilisé de la bonne manière. Dans le
146 sens qu'on voyait trop souvent des enfants qui faisaient des grands pas pour aller donner la balle dans
147 la main, presque dans les mains du partenaire. Et puis, il y avait pas forcément plus de réussite. Dans
148 le sens que chez les petits, s'ils faisaient une passe à 50 centimètres, étonnamment ce n'était pas
149 meilleur que quand ils se font une passe à deux mètres. Donc (.), donc j'avais trop le sentiment pour
150 les petits qu'ils se perdaient dans cette tâche d'effectuer trois pas de géant, et de donner la balle par
151 surprise, trop souvent, plutôt que d'avoir – ce qu'au tchouk on dit – un contact visuel, se regarder, et
152 puis se donner la passe correctement au bon moment, ce qui arrivait à fonctionner avant, mais qui là
153 ne fonctionnait plus avec les trois pas. Et puis chez les plus grands (...), c'était pas toujours utilisé,
154 mais (...) quand c'était utilisé, c'était juste, c'était correct. Dans le sens ce n'était pas des pas de géant,
155 c'était des pas un peu normaux qui aidaient souvent au tir, soit à la passe. Mais principalement au tir,
156 parce qu'ils avaient tellement envie de tirer, que ça les rapprochait du cadre et ça leur donnait
157 l'opportunité de tirer. #00:15:57-4#

158 EG: Donc pour résumé chez les petits c'est plus quelque chose qui empêche le bon déroulement du
159 jeu, et chez les grands c'était quand même quelque chose qui était plus ou moins utile, et en tout cas
160 qui n'a pas empêché le fonctionnement du jeu. C'est ça, ou /? #00:16:09-5#

161 MSV: Chez les plus grands, /. Pour les petits, c'est juste. Chez les plus grands, ça n'a pas empêché le
162 bon déroulement du jeu, mais par contre, peut-être qu'à terme, c'est néfaste, dans le sens que c'est
163 toujours le même qu'aura la possibilité de tirer. Parce que ces trois pas le rapprochent du cadre, plutôt
164 que de l'obliger à faire une passe pour que d'autres participent aussi. #00:16:33-1#

165 EG: Maintenant, si parmi toutes ces règles qu'on a vues, tu devais créer la forme idéale de jeu pour les
166 3es et les 6es, est-ce qu'il y a une forme que tu verrais, la plus adaptée, pour ces enfants ? Au niveau
167 des règles qu'on a vues: au niveau du nombre de joueurs, monopolaire ou bipolaire, au niveau du type
168 de zone, les règles liées à la zone, etc. #00:17:01-7#

169 MSV: Alors, pour les petits, je pense que ça se sent déjà dans ce que j'ai dit avant. C'est du
170 monopolaire, petit terrain, deux contre deux. #00:17:12-6#

171 EG: Ouais, avec // une zone //? #00:17:15-4#

172 MSV: // Avec une zone // (...) alors, pas de zone pour l'attaquant – tu comprends, pas besoin de
173 détails. Une zone pour les défenseurs, et (...) j'ai l'impression, qu'il n'y a même pas besoin de la
174 mettre en rond. #00:17:38-8#

175 EG: D'accord, ouais. Et puis au niveau des déplacements, donc plutôt /? #00:17:43-3#

176 MSV: Je ne mettrais pas de déplacements. #00:17:44-3#

177 EG: Pas de déplacement. Et puis, pour les plus grands ? #00:17:48-5#

178 MSV: Alors, pour les plus grands, je dis, je ne vois pas la /. Au niveau de la forme, je trouve que le
 179 bipolaire ou le monopolaire amènent tous les deux quelque chose. Au niveau de la zone, ce serait une
 180 zone arrondie, parce que certains ont la capacité, justement, d'ouvrir le jeu. J'ai l'impression que la
 181 zone interdite aux attaquants n'est pas utile, parce que dans le jeu, on a vu que les enfants n'y prêtent
 182 peut-être pas attention. Et puis, cela fonctionne bien sans qu'ils y prêtent attention. Et puis il y a quoi
 183 d'autre ? #00:18:33-3#

184 EG: Et puis au niveau des déplacements encore ? #00:18:35-5#

185 MSV: Les déplacements, moi je pense qu'on peut les laisser. Là au niveau de la coordination, j'ai
 186 l'impression qu'ils arrivent à enchaîner, à être fluide, donc ouais. #00:18:46-1#

187 EG: Et puis après, par exemple encore des règles peut-être qu'on a pas évoquées avant: le nombre de
 188 passes, ou savoir si un point perdu compte comme une faute ou un point ? #00:18:56-7#

189 MSV: Alors, limiter les passes, dans ce qu'on a vu sur ces quatre leçons, dans les deux groupes, c'est
 190 pas du tout nécessaire. Parce qu'il y a jamais eu d'abus. C'est pas le but du jeu pour eux de se faire des
 191 passes. Le but, c'est d'aller tirer sur ce cadre, donc ça ne pose vraiment pas de problème. Et puis, au
 192 niveau / ? #00:19:20-5#

193 EG: Du point perdu. #00:19:21-4#

194 MSV: Du point perdu. J'ai vraiment l'impression que dans les deux groupes, ça a fait ni chaud ni
 195 froid. J'ai pas eu l'impression que d'introduire les points perdus ont eu une conséquence dans le jeu.
 196 Donc j'aurais tendance à dire que ça sert à rien de les introduire. Parce que j'imagine qu'au niveau de
 197 l'enseignement, c'est toujours beaucoup plus facile à faire comprendre que c'est une faute, que on
 198 donne un point à quelqu'un d'autre. #00:19:49-3#

199 EG: Maintenant, par rapport à mon processus d'intervention, est-ce qu'il y a des transferts qu'on peut
 200 faire pour les clubs ? Par rapport aux modifications de règles qu'on a faites, est-ce qu'il y a des choses
 201 qui pourraient être transférées pour les enfants de moins de dix ans qui pratiquent le tchoukball dans
 202 un club ? Comment tu vois la chose par rapport à ça ? #00:20:10-0#

203 MSV: Au niveau des clubs ? (...) J'en arrive un peu aux mêmes conclusions que dans la discussion.
 204 Ce qui est bon pour les enfants dans une tranche d'âge à l'école est aussi bon pour les enfants dans les
 205 clubs. Même s'ils sont un peu plus spécifiques, donc peut-être un peu plus avancés, ce n'est pas une
 206 raison de rentrer dans du encore plus spécifique. Et je pense que pour leur développement, c'est bien
 207 de garder (...) ce qu'on constate chez les enfants qui sont à l'école. #00:20:56-4#

208 EG: Donc tu verrais par exemple une progression des règles au fil de l'âge, pour adapter à chaque fois
 209 ces règles à l'âge de l'enfant ? Ou quelque chose comme ça ? #00:21:06-6#

210 MSV: Oui. Dans le sens d'arriver vraiment progressivement, avec /. D'introduire pour les tout petits
 211 du monopolaire, du jeu deux contre deux, ou même beaucoup de un contre un. Et puis, après, en
 212 fonction de l'évolution, arriver au bipolaire, augmenter la quantité de joueurs sur le terrain. Et puis,
 213 augmenter la difficulté dans les règles. Je pense que même au niveau des clubs, l'idée de la zone droite
 214 pour les tout petits, ça peut aussi être intéressant. #00:21:47-6#

215 EG: Et puis, donc, ce travail se fait dans l'optique de l'adhésion du tchoukball au concept J+S du sport
 216 des enfants. Est-ce que tu vois une utilité particulière du processus par rapport à ça ? Est-ce que ça
 217 permet de faire avancer des choses, de faire avancer ce projet dans ce sens-là ? #00:22:08-4#

218 MSV: Alors bien sûr que ça va faire avancer les choses, dans le sens que c'est une expérience de plus
 219 au sein du tchoukball. Donc en sachant des différents tournois qui se font avec justement des

220 adaptations des règles, on arrive pas dans un grand échantillonnage. Donc là, d'avoir des enfants à
221 l'école ça donne une autre approche. Et c'est forcément utile, parce que on a – avec un plus grand
222 échantillonnage – on fait forcément plus juste. Dans le sens qu'on est parti dans plus de recherches
223 différentes, donc on aura plus de résultats à tirer de ces expériences. Et on pourra s'appuyer dessus
224 pour prendre les décisions d'adaptation au sein de la fédération et des clubs. #00:23:01-6#

225 EG: Et puis, par rapport à tout ce processus, donc qu'on a vu. On a vu par exemple les grands ils
226 avaient encore une marge de progression. Donc même une fois qu'on avait complexifié les règles, ils
227 étaient encore aptes à s'adapter. Du coup, quand on voit ça, est-ce qu'on peut se dire que c'est quand
228 même nécessaire d'adapter les règles entre guillemets des adultes à des enfants de cet âge-là ? Ou est-
229 ce que finalement on pourrait jouer avec les mêmes règles que les adultes ? Est-ce que ça se justifie
230 d'avoir une simplification des règles ? #00:23:35-8#

231 MSV: Bon on a /. Tu as quand même modifié la zone, la grandeur de la zone. Donc on a jamais essayé
232 de vraiment mettre les zones des adultes. Et puis (...), je pense que ce n'est pas nécessaire d'aller
233 jusqu'aux limites possibles des enfants. Pourquoi on ne peut pas leur garder une certaine zone de
234 confort dans laquelle ils sont bien pour évoluer ? Et puis, plutôt que de chercher toujours les limites,
235 en plus des enfants qui sont peut-être hors-normes dans la limite supérieure. Autant rester dans une
236 norme moyenne et ne pas aller chercher des limites trop extravagantes pour que les enfants continuent
237 d'avoir du plaisir à pratiquer le sport et puis qu'ils soient aussi à l'aise de le faire. Pas que ce soit à
238 chaque entraînement, ou à chaque jeu un défi insurmontable. Donc autant leur laisser une certaine
239 aisance pour qu'ils soient bien et qu'ils progressent à leur rythme, avec des escaliers de progression à
240 chaque niveau d'âge, en fait. #00:24:34-4#

241 EG: Ok, on arrive gentiment à la fin de l'entretien. Est-ce que tu as encore d'autres remarques ou
242 autres observations que tu voudrais partager sur ce processus ? Est-ce que tu as encore d'autres choses
243 qui t'ont frappées, ou d'autres remarques ? #00:24:50-4#

244 MSV: Non, mais je pense que toute la partie théorique que tu as faite et que tu m'as transmise avant
245 d'aller dans cette partie pratique avec les classes, va aussi être très intéressante à être diffusé au sein
246 du tchoukball. Parce que ce n'est pas trop long à lire, c'est un bon condensé, mais les gens qui ne sont
247 pas dans le milieu de travail avec les enfants apprendront pleins de choses. Donc c'est aussi bien de
248 pouvoir s'appuyer sur ça. #00:25:28-3#

249 EG: D'accord, alors je te remercie d'avoir participé à tout ce processus d'intervention, et à cet
250 entretien. Et puis, j'ai encore juste besoin de ton consentement. Je te laisse lire ici le point. #00:25:46-
251 6#