

Enseignant à l'Établissement Régional d'Enseignement Adapté (E.R.E.A.) de Berck-sur-Mer, l'auteur présente son expérience. Ses objectifs peuvent se résumer ainsi : aider les élèves à mieux se connaître et augmenter leurs pouvoirs moteurs. Le tennis de table et le badminton illustrent sa démarche.

L'E.R.E.A. accueille cent trente cinq adolescents de douze à vingt ans. Une trentaine de jeunes se déplacent en fauteuil roulant, huit d'entre eux utilisent des fauteuils électriques.

Les formations scolaires sont orientées vers des filières SES et BEP (optique lunetier, prothésiste dentaire, électronique). Une douzaine d'élèves sont engagés dans le cursus lycée, quel que soit le type d'handicap.

Le projet d'établissement se fixe pour but de rendre l'élève auteur de son programme tant au plan scolaire que social. Le projet pédagogique EPS entre dans ce cadre général, tout en gardant sa spécificité : la motricité la plus large en sixième et cinquième et la plus fine possible au niveau du lycée. Il contribue à aider chaque élève à mieux se connaître (physiquement, socialement, intellectuellement) afin de pouvoir établir des projets de transformation.

La programmation annuelle des APS se fait selon trois modalités :

- en 6^e et 5^e : cinq cycles de sept séances choisis par les enseignants en diversifiant les familles d'APS ;

- en 4^e et 3^e : quatre cycles de neuf séances dont un sélectionné avec les élèves ;

- en lycée : trois cycles de douze à quatorze séances négociés avec toutes les classes.

Pour l'année 1991/92 cinq groupes ont choisi badminton ou tennis de table. Un groupe peut réunir deux, voire trois, classes différentes car nous travaillons très souvent en doublette et parfois avec un éducateur, un kinésithérapeute, un psychomotricien ; ceci pour offrir des choix aux élèves (groupe d'option), pour permettre des adaptations, des prises en compte plus précises de certaines difficultés motrices.

Nos orientations, vis-à-vis de l'EPS, pour les élèves atteints de déficiences font apparaître trois points :

- c'est une éducation physique pour tous,
- chaque cycle est un projet (négocié entre l'enseignant et les élèves),

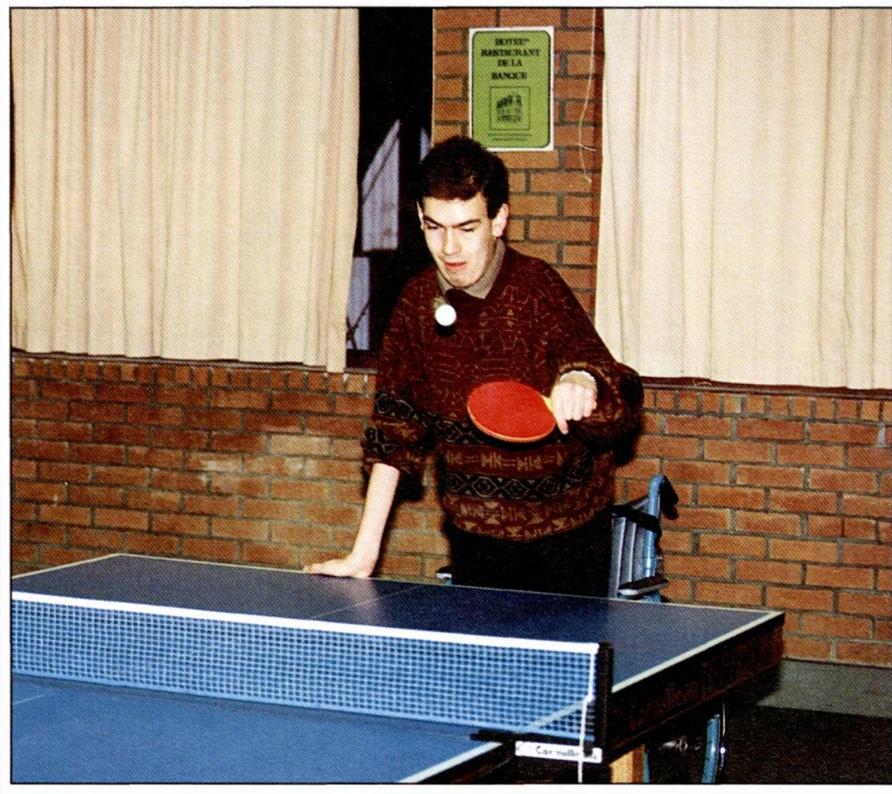
- avant leur mise en place, les activités physiques sont analysées (exigences, définition, référentiel) et les possibilités des élèves étudiées (ressources motrices, intellectuelles, affectives) en fonction du type et du degré de l'handicap physique.

L'avantage d'une telle orientation est double :

- cohérence de la sixième à la terminale,
- cohérence avec les autres établissements (collège, lycée).

Les contenus d'enseignement sont différents en fonction des niveaux d'habiletés (réponses à des problèmes dus, en partie, au degré de déficience motrice). Cette orientation a été prise en fonction des conditions dans lesquelles nous travaillons. Les élèves sont de moins en moins gravement handicapés et avec un niveau scolaire (pour une partie d'entre eux) de plus en plus exigeant. Ce qui nous rapproche du système scolaire « standard ».

Jeux de raquettes et élèves déficients moteurs



PAR A. TOURNEBIZE

LES ÈLVES

Les groupes sont constitués généralement de douze à quinze élèves des classes de troisième, BEP, lycée. Très souvent la moitié, si ce n'est plus, a peu de problèmes importants de motricité. Quelques uns sont considérés comme inaptes partiels (scolioses, limitations articulaires du genou, amputation de la main ou de l'avant bras). De plus certains sont valides et suivent, en raison de la carte scolaire, un BEP dans notre établissement spécialisé (intégration à l'envers).

Toutefois un certain nombre de jeunes ont d'importants troubles de la motricité, notamment ceux atteints d'Infirmité motrice cérébrale (IMC). Ils constituent une proportion élevée de notre population scolaire. Ils présentent des troubles :

- de déplacement ; la plupart des élèves en fauteuil,
- d'équilibre ; IMC, hémiplegiques debout,
- de lenteur, manque de réflexe ; traumatisés crâniens,

- de maladresse, latéralité ; certains IMC, athétosiques,

- de fatigabilité physiologique ; insuffisants cardiaque, respiratoire,
- de taille ; nanisme,

- d'amplitude articulaire ; essentiellement chez les élèves en fauteuil.

Sans vouloir schématiser (la généralisation serait inutile) nos élèves n'ont pas d'énormes difficultés motrices, exception faite de ceux qui se déplacent en fauteuil et pour lesquels la pratique des jeux de raquettes est contraignante mais non impossible. Par contre un autre type de problème intervient (cognitif), non associé obligatoirement au degré de déficience motrice. Il serait davantage lié au niveau et au type de filière scolaire. Par exemple certains élèves ayant des résultats sur le plan de la motricité sont en difficulté pour analyser ce qu'ils font. A long terme les progrès sont peu importants. Par contre certains élèves ayant de grandes difficultés motrices mais un niveau d'analyse plus élevé progressent davantage et vont plus loin dans leurs acquisitions motrices.

JEUX DE RAQUETTES - ANALYSE DIDACTIQUE

Définition

Ils regroupent des activités de confrontation duelle, sans contacts corporels ; APS de débats et d'interactions où l'on cherche à s'imposer physiquement à autrui, en renvoyant un objet volant (OV) sur des surfaces horizontales. C'est un jeu d'adresse. Le but est de marquer un point avant l'autre ; de lui poser un problème avant qu'il ne nous en pose un. Or il y a à la fois élaboration d'un projet et d'une réponse à celui d'autrui. C'est un jeu de stratégie.

Problèmes fondamentaux

Ils consistent à gérer des contradictions dans l'unité essentielle que représente l'affrontement ; se déplacer - viser - frapper :

- pour défendre sa surface et/ou placer la balle sur la surface adverse,
- pour échanger et/ou rompre l'échange,
- pour prendre le risque de gagner le point ou de le perdre.

Exigences de l'APS

Elles peuvent être de plusieurs ordres.

- Affectives : dépasser le rapport de force pure.
- Cognitives : avoir un projet d'action car c'est un jeu de débat et de stratégie.
- Motrices :
 - énergétiques : efforts courts, intenses, répétitifs,
 - informationnelles : nombreuses (sur la cible, l'OV, l'adversaire),
 - mécaniques : dissociation segmentaire des bras (jeu d'adresse) et des jambes (jeu de débat).



LE CYCLE JEUX DE RAQUETTES

La première séance

Les élèves sont confrontés à une situation de référence qui leur est préalablement expliquée (la durée de la séance est d'environ une heure). Leur sont présentés également une fiche d'observation, les modalités d'évaluation et l'organisation du cycle.

Situation de référence

Un contre un, dix minutes de jeu en essayant de compter les points.

Les services sont libres mais la balle doit :

- en tennis de table, toucher sa surface avant de toucher celle de l'adversaire,

- en badminton, entrer dans la surface adverse.

A partir de cette séance diagnostique (pour certains groupes deux séances sont nécessaires) une analyse est faite sur les causes de réussite et d'échec pour établir des contenus de transformation. Enfin pour répondre aux problèmes de chacun des situations précises, ponctuelles, expérimentales sont mises en place. Elles doivent permettre de réussir et de progresser.

BADMINTON

Thème - Enchaînement d'actions

Niveau 0 - Objectif de transformation

Passer d'une incapacité de jeu à des actions parcelaires de renvois.

- Premier constat ; dans l'envoi et le renvoi le contact volant/raquette n'existe pas car s'installe un décalage temporel et/ou spatial.

- L'élève voit-il l'OV partir ? Voler ? Arriver ?

Situations :

- le serveur prévient quand et où il sert,
- le filet est supprimé pour mieux voir,
- le volant très léger ou le ballon de baudruche sont de couleur vive.

- L'élève sait-il ce qu'il doit faire ?

Situations :

- placer sa raquette sous le point d'impact,
- taper l'OV pour le renvoyer vers le serveur,
- construire la trajectoire sur deux plans seulement (ligne reliant le serveur et le réceptionneur),
- rechercher la distance optimale d'échange.

- Deuxième constat ; le contact OV/raquette s'établit mais l'envoi ou le renvoi sont proches.

- Est-ce un problème de réalisation ? L'élève sait-il comment faire ?

Situations :

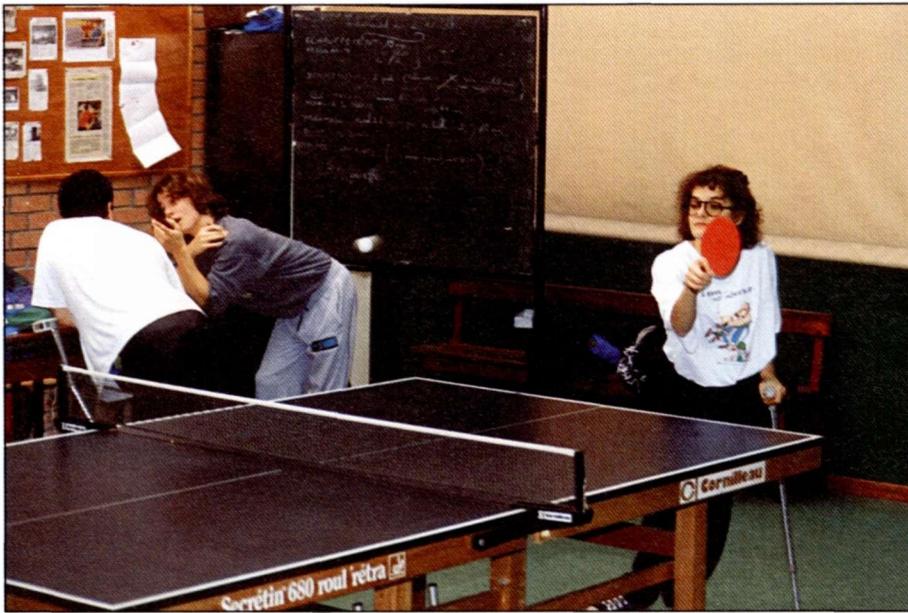
- limiter, réduire les déplacements ; le renvoi se fait uniquement devant soi,
- organiser ses jambes par rapport au bras acteur.

Adaptations

Pour ce niveau il est souvent difficile de faire la part entre les causes dues à l'handicap et celles dues à ces trois erreurs possibles (de perception, de prise de décision et d'exécution). Pour des élèves ayant d'importantes déficiences motrices nous préférons supprimer (momentanément) les surfaces, le filet, modifier la nature de l'OV (tableau) pour rester sur une logique d'échange.

Tableau

Les adaptations possibles en jeux de raquettes pour les élèves déficients moteurs	
DIFFICULTÉS POSSIBLES	ADAPTATIONS
- De vitesse de déplacement	- Proposer un volant très léger, un ballon de baudruche ou une balle de tennis de table volumineuse, en mousse dure et colorée. - Jouer avec des échanges lents. - Mettre en face un joueur de niveau 3 ou 4, ayant des consignes de jeu précises.
- D'équilibre	- S'appuyer sur la table en tennis de table. - Diminuer la surface de jeu et/ou la hauteur du filet en badminton.
- De fatigabilité	- Diminuer les temps de jeu et augmenter les temps de repos.
- De spasticité	- Attacher les jambes : jeune en fauteuil.
- D'anticipation/coïncidence : au service, au renvoi.	- Mettre en face un bon joueur. - Autoriser un rebond sur la table en tennis de table avant le service. - Augmenter le tamis de la raquette et/ou raccourcir le manche.
- De taille	- Diminuer la hauteur du filet ou de la table. - Demander au joueur opposé de s'asseoir (chaise ou fauteuil roulant). - Placer en face le joueur le moins grand du groupe.
- De tremblements importants	- Placer des barrières latérales en tennis de table. - Trouver une APS moins exigeante.
- De prise de raquette	- Fixer le manche sur l'avant bras : prothèse en badminton. - Mordre la raquette au manche perpendiculaire pour un jeune sans bras. - Modifier l'axe du manche de la raquette. Il est désormais perpendiculaire au plan de frappe.



TENNIS DE TABLE

Thème - Service

Niveau 1 - Objectif de transformation

Passer des services indifférenciés à des services directionnels.

Situations

Dispositif

Trois balles par serveur (S) ; durée : quinze minutes, un réceptionneur (R) ; rotation tous les dix essais.

Consigne

Servir comme l'on veut, mais la balle doit toucher la table adverse entre les deux cônes. Le réceptionneur renvoie et on joue jusqu'à perdre la balle.

Critères de réussite

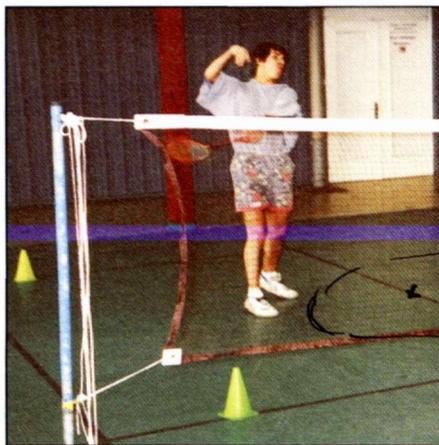
Réussir au moins sept essais sur dix.

Variante

Si le résultat est supérieur ou égal à 7/10 rapprocher les plots.

Si la réussite persiste les rapprocher encore.

Si le résultat est inférieur à 7/10 élargir la distance entre les plots (ouvrir l'angle de réception).



PHOTOS : AUTEUR

S'il y a encore échec ; cela peut être interprété comme une erreur de niveau : il faut un autre objectif.

Adaptations

Pour un élève IMC lourdement athétosique, supprimer le filet et faire rouler la balle avec la raquette.

TENNIS DE TABLE

Thème - Actions sur la balle

Niveau 2 - Objectif de transformation

Passer d'actions directionnelles à des actions régulières.

Situations

Dispositif

Rotation tous les dix essais ; durée : quinze minutes.

S envoie à droite ou à gauche de R en annonçant la zone visée. Mettre en face un serveur ayant des services réguliers, pour que ce joueur ait un maximum de possibilités d'actions.

Consignes

Renvoyer obligatoirement sur la surface de table adverse et sur la même diagonale que le service.

Critères de réussite

Réaliser, sur dix essais, au moins sept renvois sur la zone de service adverse.

Variante

Si R, réussit plus de sept renvois sur dix ; il doit réaliser la même tâche, sans connaître auparavant la zone visée par l'adversaire. Celui-ci peut aussi envoyer des balles éloignées du joueur. Le réceptionneur doit alors se déplacer ou augmenter l'amplitude du mouvement des bras.

Si R en compte moins de sept sur dix ; le serveur envoie sur le côté préférentiel du réceptionneur.

Adaptations

Pour résoudre les difficultés :

- d'amplitude (élèves en fauteuil) en revers surtout ; positionner le fauteuil de trois-quart,
- d'équilibre entraînant un problème de rotation du buste et des pivots de jambes ; prendre un appui sur la table,

- de lenteur ; placer un bon serveur en face pour réaliser des trajectoires simples, précises et sûres. C'est le réceptionneur qui décide du moment du service.

BADMINTON

Thème - Déplacement - remplacement

Niveau 3 - Objectif de transformation

Passer du déplacement au remplacement. Renvoyer à partir de coups alternés, prévus et rapides puis se replacer.

Situations

Dispositif

Jeu de dix minutes, un contre un sur terrain simple et un observateur.

Rotation entre joueurs de même niveau, trois phases de jeu de dix minutes.

L'observateur regarde si R revient sur la croix (élève debout) ou dans le cercle (élève en fauteuil). La fiche comporte deux choix : revient, ne revient pas. Dix essais correspondent à dix barres.

Consignes

S forme le projet de servir uniquement dans les coins pour faire bouger le réceptionneur.

Il annonce l'endroit où il va lancer.

R essaie de renvoyer au serveur et revient sur la croix ou dans le cercle pour continuer l'échange. Poursuivre la situation aussi longtemps que possible.

Critères de réussite

Avoir renvoyé, sur dix déplacements, au moins sept fois le volant dans la surface adverse avec remplacement consécutif.

Variante

Si le résultat est inférieur à 7/10, pour le réceptionneur, réduire la surface de jeu.

S'il est supérieur ou égal à 7/10, jouer sur la surface de double ou utiliser un volant plus rapide.

Adaptations

Pour les élèves ayant des difficultés de déplacement (en fauteuil ou en équilibre pédestre instable) :

- envoyer le volant dans le volume d'action des membres supérieurs et éviter d'enchaîner les envois latéraux hors du cercle. Attendre chaque fois que le joueur soit dans le cercle pour servir,
- utiliser un volant plus léger, voire un ballon de baudruche pour augmenter son temps de déplacement.

**

Le but de notre démarche est d'aider les élèves handicapés physiques à mieux se connaître afin d'augmenter leurs pouvoirs moteurs dans des APS « standardisées » (celles généralement enseignées à l'école). Toutefois, en reprenant notre introduction, nous sommes conscients des limites de nos actions. Certains élèves, fortement atteints sur le plan de la motricité, ont beaucoup de difficulté pour entrer dans la logique de ces APS. Pour ces derniers, de nouvelles APS sont à créer afin de proposer une EPS réellement adaptée à tous.

Alain Tournebise

Professeur d'EPS,

E.R.E.A. - Berck-sur-Mer.

Article élaboré à partir du livre, *EPS et handicap moteur* ; sous la direction de J.-P. Garel. Éd. CNEFEI ; à paraître au premier semestre 1995.