

## Classes de mer, Séjours nautiques

Catamaran, kayak de mer, voilier, randonnée...  
Biologie, géologie, environnement...

5 jours : 230 € par élève  
(pension complète + voile + encadrement)



Hébergement dans un Fort Napoléon III entièrement rénové. Chambres de 4 lits, salles de classe, parc boisé en bord de mer.

CNCM - BP 13 - 29160 Crozon  
Tél. 02 98 16 00 00 - Fax 02 98 16 00 01  
www.cncm.asso.fr - cncm@cncm.asso.fr

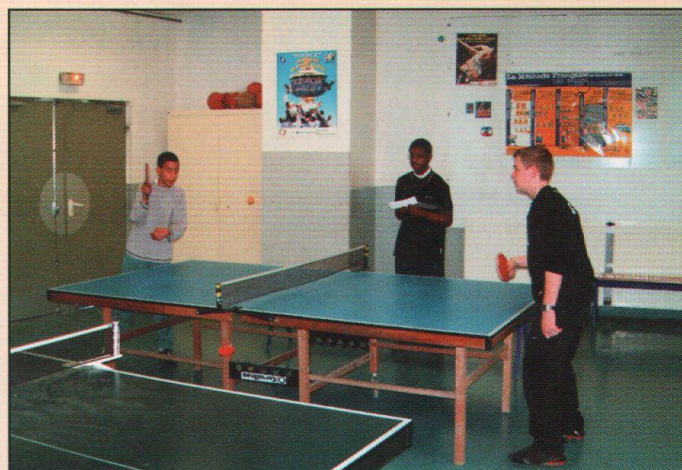


Sur le massif du Jura près de Métabief, l'Espace Mont d'Or vous reçoit en séjours de toutes durées. Hébergement tout compris avec agréments Tourisme, J&S, DDASS, Educ Nationale. La restauration, cuisine familiale avec 4 repas quotidiens, spécialités et boissons comprises.

Son école de ski et sports de plein air organise avec votre collaboration des activités encadrées par moniteurs diplômés d'état. Stages ou mini stages sportifs, l'hiver ski de fond, descente, snow board, raquette, igloo, chien de traîneaux et aux beaux jours, rando pédestre, rando équestre, orientation, canoë kayak, spéléo, VTT, tir à l'arc, canyoning, parcours aventure, sarbacane.

Bus ou SNCF avec navette directe  
Espace Mont d'Or, 25370 Les Longevilles  
Mont d'Or Tél pour organisation et coût  
Fabien : 03 80 66 79 06 ou 03 81 49 90 95  
Mail : fabien@espacemontdor.com

# UN JEU DE HASARD ADAPTÉ À LA COMPÉTITION



PHOTOS : AUTEUR

## LORSQU'ALEA DEVIENT AGÔN

PAR V. CHARPENTIER

L'auteur propose un outil qui, tout en conservant la logique de l'activité enseignée et l'engagement des élèves, donne du sens à de nombreuses règles (d'apprentissage, groupales, etc.).

LE « CONTEXTE-ÉLÈVES »  
OU GROUPE D'ÉLÈVES  
DIFFICILES

L'enseignement en ZEP se heurte à des difficultés identifiées par de nombreux auteurs et groupes de travaux, tant sur le plan didactique que pédagogique.

S'adresser à des élèves « difficiles », nécessite une recherche permanente de mises en œuvre originales. L'adhésion à la tâche proposée est un facteur déterminant pour eux\*.

Cependant, la prise en compte de leurs caractéristiques ne doit pas éloigner l'enseignant du caractère fondamental de l'activité et d'une centration sur les apprentissages en EPS. Cette démarche lui permet alors d'exercer sa pédagogie, et ainsi établir une confiance, déterminante pour amener l'élève

à transformer ses comportements. L'activité tennis de table (opposition duelle), suscite d'emblée l'intérêt des élèves, mais peut être rapidement source de conflits et de démotivation. Certaines organisations prennent en considération le besoin de se mesurer, de multiplier les matchs sans être éliminé, permettant à l'enseignant d'aboutir à la formation de groupes de niveaux. C'est le cas pour la « montée descente » largement utilisée, transposable à d'autres activités qui permet une entrée motivante dans l'activité. Cependant, du point de vue des élèves, une hiérarchie s'instaure assez rapidement, faisant perdre l'incertitude du gain du match (ce qui est fondamental) et faisant apparaître des comportements « déviants » (moqueries, jeu en dilettante, transformation du but à atteindre, etc.).

Vivons ensemble, découvrons le monde !

Piscine d'été chauffée

CLASSES DE NEIGE  
SÉJOURS MONTAGNE  
SUR INTERNET:

<http://closdornon.free.fr/>

PRIX MINI

Le Clos d'Ornon  
Les Chambons  
73530 Saint-Jean d'Arves  
tél: 04.79.59.73.13

ABONNEZ-VOUS  
OU RÉABONNEZ-VOUS AUX

Contacteur :

IOS - Revue EPS  
abonnements

60-62, rue de Wattignies  
75580 Paris Cedex 12  
Tél. 01 49 29 66 07  
Fax 01 49 29 65 90

REVUES  
EP.S  
ET EPS 1

L'enseignant choisit alors en général de se centrer sur des apprentissages, qui peuvent apparaître en rupture (ou « décontextualisés ») avec la situation d'affrontement. La perte de sens est un facteur déterminant pour des élèves « difficiles », qui sont par ailleurs exigeants.

**UNE SOLUTION ORIGINALE**

**Le « 421 »**

Pour maintenir les élèves en situation de duel motivant tout en restant dans une démarche d'apprentissage, nous avons imaginé une façon de conduire l'affrontement, inspirée du jeu de dés : le « 421 ». Le but est de battre l'adversaire avec la possibilité de marquer 3, 2 ou 1 points selon le thème retenu (voir les règles du jeu détaillées ci-dessous et dessin ci-après).

Cette solution originale tente de concilier en permanence trois axes.

**Le pôle élève**

- Maintenir la vigilance tout au long de la situation.
- Permettre des retournements de situation qui encouragent la persévérance.
- Établir un lien nécessaire avec les apprentissages envisagés.
- Communiquer avec le ou les arbitres (qui ont un rôle essentiel pour diriger la situation).

**Le pôle enseignant**

Selon le thème envisagé, les apprentissages seront au cœur de la situation sous deux formes.

- Ils induisent la manière de marquer les points (exemple : thème de la frappe).
- L'enseignant détermine les critères objectifs en accord avec les élèves pour attribuer des coups « bonifiés » (amplitude du bras, force à l'impact de la balle produisant un bruit caractéristique, vitesse de la balle, etc.).

**Le pôle activité**

La situation correspond en per-

manence à des fins de set en tennis de table où l'intensité et la vigilance sont maximales. Le gain du point est couplé constamment avec la recherche d'une certaine production. De plus, les fins de partie incitent l'élève à avoir des intentions tactiques. La notion de prise de risque prend ici un caractère singulier.

**Règles du jeu**

**But**

Il consiste à déplacer le trombone jusqu'à la lettre du joueur, au fur et à mesure du gain des échanges (dessin).

Chaque échange gagné rapporte 1, 2 ou 3 points.

*Exemple :* une frappe décisive vaut 2 points, une frappe décisive non touchée vaut 3 points.

Autres thèmes possibles :

- le top spin,
- gagner dès le service,
- rencontrer un adversaire avec handicap en début de jeu.

**Le rôle de l'arbitre**

Il est déterminant, avec la version « papier », il est souhaitable d'y associer un second arbitre. Le premier annonce le gain de l'échange, le second s'occupe de déplacer le trombone. Les joueurs doivent s'entendre avec l'aide de l'enseignant sur le terme « décisif » (vitesse, force, bruit, trajectoire, rotation). En cas de doute, l'arbitre « décline » le coup, ce qui introduit une part d'appréciation, de litige et donc de fair-play.

**Déroulement**

Au début du jeu, le trombone est placé sur la flèche au milieu. Le premier échange vaut 1 point, le trombone est alors placé sur les pointillés (entre les petites balles). Par la suite, le trombone est déplacé entre les balles.

Une limite de temps est nécessaire lorsque le match est très serré (5 à 7 minutes).

Une version avec de vraies balles est possible : il faut 2 coupelles en plastique (plots souples), 11 balles de 40 mm, une table de marquage.

Le jeu peut être adapté en 2 phases (la distribution et le match).

**La distribution**

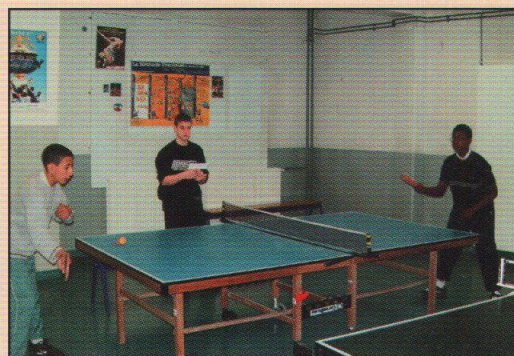
L'arbitre distribue les balles, au départ les coupelles sont vides. Lorsqu'un joueur gagne l'échange, il donne 1, 2 ou 3 balles à son adversaire. Le jeu peut s'arrêter si un joueur parvient à donner les 11 balles à son adversaire.

**Le match**

À partir de la distribution, le but est de vider sa coupelle pour gagner.

Le changement de service est identique au règlement fédéral.

Une variante peut se jouer en conservant le service lorsqu'on gagne l'échange.



repasser par des situations de partenariat ou d'affrontement modéré (le but étant une amélioration personnelle).

- Une partie peut durer ou être très brève (il est souhaitable de jouer avec des joueurs de son niveau et de sensibiliser les élèves sur la mise en relation : prise de risque et moment de la partie ou moyens disponibles).
- L'arbitrage qui habituellement est plus une volonté d'enseignant qu'une nécessité pour les élèves, prend ici un rôle central. Il y a donc un enjeu évident, autour duquel l'enseignant doit exercer toute sa pédagogie.

• L'utilisation d'un trombone (ou d'un boulier) donne la possibilité de recommencer les parties et permet la gestion autonome de la situation par les élèves.

Ce qui donne à l'enseignant la possibilité de se centrer sur les explications, le rappel des critères et leur appréciation, l'accompagnement dans l'affrontement en abordant la notion de fair play (envisageable car il y a peu de litiges). Il peut donc réserver une partie importante de son activité au service des apprentissages disciplinaires.

**Vincent Charpentier**

Professeur d'EPS,

Collège Jean Lurçat, Sarcelles (95).

[vincent.charpentier3@wanadoo.fr](mailto:vincent.charpentier3@wanadoo.fr)

\* Méard J.-A., « Pour une pédagogie régulatrice en EPS », *Revue EPS* n° 309, septembre-octobre 2004.

**Prénom A**

**Prénom B**

Celui qui gagne l'échange, fait bouger le trombone vers son prénom: de 3 balles pour un top spin déterminant de 2 balles pour une frappe déterminante de 1 balle dans tous les autres cas

La partie est gagnée si le trombone touche une lettre

**A**

**B**

