

Équité, mixité

La question de l'émancipation des
filles et des garçons,
à travers l'acquisition des
compétences.

Illustration en RUGBY 3ème

Préambule

-Pas une FPC RUGBY.

-Pas non plus, un discours féministe!

→ Il s'agit plutôt d'une réflexion professionnelle autour de l'accès aux compétences , ce, avec un regard particulièrement vigilant sur les questions d'équité et mixité dans les apprentissages .

L'objet de mon intervention (mon pari) sera donc de tenter de concevoir des formes de pratiques scolaires (FPS) en rugby, plus justes ,et permettant **l'émancipation** des filles mais aussi des garçons.

Emanciper ?

C'est quoi? Pourquoi ?

Emanciper : « action de s'affranchir d'une entrave, d'une domination, d'un préjugé »

Pour :

- avoir une chance **plus équitable** d'accéder aux compétences visées
- permettre **l'autodétermination** de chacun (fait de se décider soi-même sans influence extérieure)

C'est quoi le problème?

- *Ce qui ne va pas me faciliter la tâche*

- Représentations de Genre:

- Et ça commence tôt, très tôt... Sur les catalogues de Noël par exemple
- Les filles et le monde merveilleux des « princesses » (jolies douces et gentilles)
- Et les gars , en chevaliers ou en supers héros (conquérants)
- Quand les filles dessinent ou habillent leurs poupées, les gars construisent des forteresses, et montent et démontent leur mécano. Bah oui.... comme papa! et comme maman d'ailleurs!
- D'accord mais Y'a pas « mort d'homme »!
- Alors y'a pas mort d'homme c'est sûr, mais ce n'est pourtant pas bien reluisant .

Comment savoir ce que l'on aime lorsque l'on a « goûté » qu'à une unique saveur?

- Sans oublier celles et ceux qui n'aiment pas ce que l'on a designé pour eux?
- Mais ce sont les atypiques ceux là ? Certainement un garçon un peu effeminé ou une fille un peu garçon manqué? Un peu caricatural non? Ces garçons peu sportifs, nos oubliés...
- On fait comme s'ils n'étaient pas là?
- Restreindre le champ d'exploration des uns et des autres , est ce acceptable?
-

Que rate t- on à ne pas explorer ce qui est « réservé » à l'autre genre?

Comment s'autodeterminer si l'on n'a pas eu toutes les cartes en main?

- *Ce à quoi s'ajoute... (parce que sinon, trop simple...)*

- Les représentations de l'APSA:

- Grosses brutes, rentrer dans le tas, plaquer, marquer des essais, mêlées, Coup de pied, se rouler dans la boue...

Une représentation masculine de l'activité

Il faudra faire preuve de sa virilité pour les garçons et de toute façon, ce n'est pas un sport pour les filles
Notion d'exploit individuel « joueur star » = celui qui marque l'essai

- *Ca n'aide pas!*

- Connaissance de soi et des autres:

- J'peux pas le plaquer, il est trop grand, trop gr...

- J'peux pas la plaquer, elle est trop petite, trop fragile

- Les Ressources:

- **Gabarits très hétérogènes**

- **Habitus lié au contact:** garçons jouent à la bagarre, à s'attrapper, se faire tomber... (il n'y a qu'à regarder les élèves lorsqu'on les lâche dans une salle. Les filles? Elles les regardent et se disent que c'est vraiment des « gamins » et s'écartent pour ne pas recevoir un mauvais coup .

- **Déficit de pratique** en sport collectif pour les filles « handicapant » et accentuant les différences liées aux gabarits . Un peu « perdues » dans toute cette « agitation » . Pas ou peu de repères.



C'est fichu,
j'abandonne...

J'peux pas lutter ...

Mais si;
gagner la guerre ...
peut être pas,
mais une ou deux batailles ,
on devrait y arriver!

Pour ça, il va falloir se creuser un peu la tête et surtout ... y croire très fort

On regarde de plus près ses
profils d'élèves et on s'interroge
sur le pas en avant et les
conditions indispensables,
pour qu'il soit possible



Peureux vs Fous furieux

(ça commence mal)



1 « les Peureux »: *euh non merci , pas pour moi...vas y toi! Faites comme si j'étais pas là!*
=> *Loin très loin de ce qu'il se passe)*

2 « les fous furieux » : *ça passe ou ça casse!*
(sans commentaires!)

3 « Les hésitants »: *J'y vais....j'y vais pas...j'y vais...j'y vais pas.....*
=> *satellites; présents ...mais pas trop*

4 « l' électron libre» : *j'y vais, on verra bien après*
=> *efficace dans l'action individuelle*

Et si je regarde d'un peu plus près,
je constate qu'en fait ...

1 « les peureux » sont *quelques filles et de rares garçons*

2 « les hésitants » sont en *majorité des filles et quelques garçons*

3 « Les fous furieux » sont *quelques garçons*

4 « les électrons libres » sont *une majorité de garçons et de rares filles très sportives*

Comment **rechercher le gain du match** si j'ai peur d'y « laisser ma peau »?

Comment **alterner les phases d'attaque** si je joue seul?

Comment **enchaîner efficacement des actions offensives** si je ne suis pas au coeur de l'action?

Ce qui me semble émancipateur

- Pour mes filles (et mes quelques garçons)
- Une combattivité à toute épreuve « Guerrières »
- Vivre l'expérience du combat corporel, d'un engagement intense ,vrai, sincère, se détachant d'un quelquonque rendu « esthétique »
- => Sentiment de compétence Je suis capable, je n'ai pas peur , pas même du grand gaillard!
- Pour mes garçons
- Une combattivité maîtrisée; respectueuse de ses partenaires et adversaires, intense mais lucide.
- =>Sentiment d'appartenance
- + Image plus juste des possibilités des filles dans cette activité et en général.

Ce que cela induit dans la
conception du cycle...

1 Un élève face à lui même, qui **s'éprouve** physiquement

Alterner des phases de travail collectif et individuel

2 Une **confrontation corporelle** omniprésente

Largeur réduite, zone d'en-but rétrécie

3 **Identifier clairement**, aux yeux de tous, les niveaux de compétence, notamment ceux liés à l'intensité de l'engagement.

Joueur « dangereux » (redoutable par son efficacité) et joueur « protégé » (appréhension)

4 Donner des **pouvoirs moteurs**, renforcer les habiletés

Ceinturer, plaquer, faire sortir, se retourner pour pousser, créer un maul, arracher, soutenir

5 **Réduire les opportunités** de course rapide en solitaire

6 Reléguer la notion de **score au principe d'efficacité collective et individuelle**

Il faut donc poser un cadre rassurant, permettant à l'élève de s'engager en toute confiance.

Un cadre exigeant garantissant la sécurité physique et psychologique des élèves en obligeant **une maîtrise de soi**.

Un cadre dans lequel l'élève devra s'éprouver individuellement puis collectivement dans un combat corporel intense.

Une organisation collective permettant de très vite identifier la **contribution de chacun à l'efficacité collective**

Enfin, il faudra imaginer des lignes de score obligeant chacun à se sentir **une responsabilité** vis à vis de la réussite collective.

Y'a plus qu'à....

Que nous disent les pédagogies coopératives*?

« le pari de l'action collective »

Importance des valeurs, du développement de l'esprit de classe , de la redéfinition du concept de discipline , du coopérer pour apprendre.

Notions «d' interdépendance positive » et de « responsabilisation individuelle »

* - OCCE93 Office central de la coopération à l'école de seine Saint Denis
- Conseil Québécois de la coopération et de la mutualité

LA RESPONSABILISATION INDIVIDUELLE

Parfois, dans les activités coopératives, l'un des membres de l'équipe prend tout à sa charge et ne laisse pas les autres participer. Parfois certain ne suit pas le mouvement, ne contribuant que peu au travail du groupe. Parfois aussi certain ne veut pas du tout travailler en équipe.

Ces difficultés interviennent souvent quand les individus ne sont pas intéressés à la tâche, quand cette dernière est trop difficile, ou quand la participation de tous n'est pas vraiment requise.

Il faut donc veiller à concevoir des activités intéressantes et appropriées au stade de développement de chacun, en prenant en compte l'ensemble des champs d'interdépendance positive.

Le concept de responsabilité personnelle envers l'équipe et envers soi même constitue un complément à la notion d'interdépendance.

Lorsque la motivation n'est pas la même chez tous les membres d'une équipe ou d'un groupe, il faut créer des mécanismes pour s'assurer que chaque élève soit encouragé à faire sa part en utilisant son potentiel. Il faut pour cela **structurer la responsabilisation dans les activités de façon que celle de chaque membre du groupe soit évidente et claire** (par exemple, donner à chaque membre du groupe un rôle à tenir).

Mettre en évidence la contribution de chaque enfant complique la vie de ceux qui voudraient en faire le moins possible.

La responsabilisation ne signifie pas que chaque élève doit apporter une contribution égale à celle des autres, mais plutôt significative et à la hauteur de ses capacités.

Il faut donc organiser des activités qui permettent à ceux ne maîtrisant pas encore certaines habiletés, à exécuter des parties plus faciles, tout en ne négligeant pas leur importance dans l'atteinte de l'objectif commun.

L'interdépendance positive

Il n'y a apprentissage coopératif que si les élèves **travaillent ensemble dans le but d'apprendre ,que **s'ils s'encouragent** en vue d'atteindre les **objectifs communs fixés**. L'interdépendance met en évidence leur responsabilité mutuelle dans ce processus et transforme une activité de groupe en une véritable activité coopérative.**

Durant la conception d'une tâche coopérative, on peut s'assurer que **le travail accompli sera plus que la simple somme des efforts individuels**.

Différentes façons de favoriser l'interdépendance :

L'interdépendance liée aux objectifs.

Tous les participants travaillent à la réalisation d'un objectif commun (ex: marquer 40 points)

L'interdépendance liée aux ressources.

Les membres de l'équipe doivent partager du matériel en vue d'effectuer la tâche. (ex: 1 couloir pour 4 alors que chacun doit passer 10 fois)

L'interdépendance liée aux tâches.

Il s'agit de répartir la tâche de manière à ce que chaque membre de l'équipe soit chargé d'accomplir une partie distincte du travail et ait sa part de responsabilité (répartition des joueurs dangereux et fragiles)

L'interdépendance liée aux rôles.

On assigne aux membres de l'équipe différents rôles dans l'intention d'assurer le fonctionnement efficace de l'équipe (ex:).

L'interdépendance liée à l'environnement.

L'interdépendance liée aux forces extérieures.

Sous la forme d'un « adversaire », une limitation du temps, qui met le groupe au défi.

L'interdépendance liée aux récompenses.

En accordant la même reconnaissance à chacun des membres de l'équipe pour l'accomplissement d'un travail collectif.



Vers quelles formes de pratique?



Et si tout se jouait la première
séance?

Faudrait pas se louper...

POSER UN CADRE PROPICE
A L'ENGAGEMENT DE TOUS

CANALISER les uns
et
RASSURER les autres

Une bataille de chaque instant

parce que ce n'est pas l'APSA ni la FPS qui va sauver le monde!

Prof convaincu, **des valeurs non négociables**

Acceptation de travailler avec tout le monde, bienveillance, empathie dans sa relation à l'autre.

=>Formes de groupement dans tous les cycles imposées mais expliquées

+ Habitude et exigence d'engagement physique/energétique dans les APSA

Relation à L'APSA de référence (et non révérence)

Du coup, il n'y a plus à » se battre »,on peut leur faire faire beaucoup de chose.

Car CADRE DE CONFIANCE

On commence...

Par un préambule dans les vestiaires

« FORCE ET CONVICTION »

Choix de l'activité: combattivité total pour les uns, plus maîtrisée pour les autres

Rassurer (vigilance sécurité; règles, syst de pénalités, notion de maîtrise de soi...

« j 'ai pas fait exprès pas acceptable!)

Attentes (oui, on va aller au sol, oui, on va attrapper, se faire attrapper, oui, on va plaquer, se faire plaquer et oui peut etre on va aimer ça!

On y fait quoi?

On piège, on ne laisse pas le temps pour cogiter

-Piège en partie sur le choix du partenaire.

Choix du partenaire , mais on en changera rapidement et plusieurs fois (« aléatoire maîtrisé »)

-On entre dans une activité d'interaction, de cohésion, de contact et de combattivité maîtrisée dès le début de l'échauffement

-On s'éprouve dans un affrontement ludique, d'abord individuel , puis collectif (duo) dans un second temps

-On dédramatise le contact : on s'attrappe, on lutte, on résiste, on met au sol

On ceinture bien sûr mais on se plaque aussi et on se fait plaquer! (

Une situation évolutive « 30 secondes pour... »

Marquer un essai ou pour neutraliser mon adversaire en le ceinturant

Organisation:

1c1, côte à côte

Ballon au sol (+/- 6m)

Déroulement:

Annonce « 1 » ou « 2 » ou « 3 »(Libre)

Numéro annoncé a l'avantage pour tenter de ramener le ballon sur la ligne d'essai (ligne de départ des 2 joueurs) mais une fois le ballon soulevé du sol, PB vulnérable.

Point de règlement: Tenu à 2 mains . Ceinturage sous la ligne d'épaules.

Score: 1 point pour celui qui gagne l'affrontement (essai ou neutralisation du pB)

On fait évoluer...

Changement d'adversaires, position de départ, contre attaque possible (arraché ou 10 secondes sans déplacement, ou mise au sol)

On interrompt pour **voir/revoir le placage. (Démo prof avec le gaillard de la classe!)**

On reprends avec la possibilité de plaquer

On termine sur du 2 contre 2 (mise en jeu faire rouler)

Bon , rassurer , poser le cadre
d'exigence sécuritaire, donner l'envie d'y
revenir, ça se joue en première séance...

mais mieux vaut pas ne pas se planter
derrière!

Une situation fil rouge

S'éprouver seul

(puis dans un second temps ,apprendre à s'organiser collectivement)

« Le Couloir de la mort »

Organisation:

Equipe de 3 hétérogènes en leur sein (N+1 ou N-1)

Equipe A attaque , équipe B défend

Déroulement :

Attaque:Chaque joueur de l'équipe A, tente de traverser individuellement, les 3 zones du couloir (variable en fonction des séances) sans être neutralisé par la défense.

Départ : Je ramasse le ballon au sol sur la ligne de départ.

Fin: Essai en fin de couloir ou neutralisation dans l'une des zones

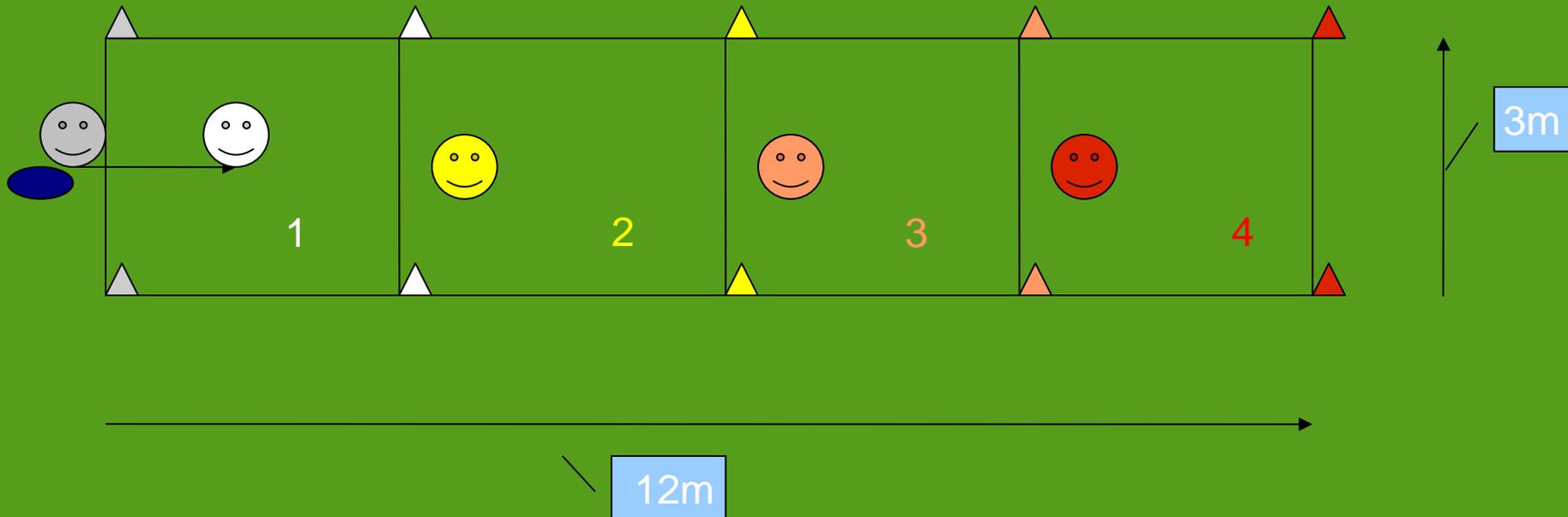
Défense:Un défenseur de l'équipe B dans chaque zone.(Répartition en fonction du niveau de compétence. De plus en plus difficile.)

Pour neutraliser un joueur, je peux; le faire sortir, le plaquer ou lui arracher le ballon.

Se placer en bordure de zone pour bloquer le plus rapidement possible le PB. Permet d'éviter la prise de vitesse.

Le couloir de la mort

- « Seul contre tous »



Variables

1 contre A puis B puis C...

1 contre A puis A et B puis B et C

2 contre A puis B puis C : **Vers le relais**

PB: protéger sa balle et la libérer vers l'arrière à un soutien proche.

Soutien : suivre l'action du porteur de balle et venir vers lui lorsqu'il est au contact du défenseur ,pour « arracher » son ballon et tenter de passer la ligne d'avantage.

2 contre A puis AB puis ABC

2 contre AB puis BC

2 contre AB puis ABC

3 contre.... **Vers le « Maul »**

LE MATCH, une FPS pour valider la compétence de niveau 2

Organisation:

(De 2 à 5 joueurs au fil des séances.)

Exemple en 3c3: 8 équipes de 3, réparties en 2 groupes de 4 équipes homogènes entre elles.

Groupe A: N+ N+/- et N- Groupe B: N++ et N+

Terrain, type couloir avec zone d'en-but réduite.

Match aux points et/ou au temps (ex:30 points). Divisé en 2 périodes pour faire le point
(3 minutes de concertation

Remise en jeu alternée (pas monopole)

Lignes de score: (progressives mais jamais uniquement les essais)

Essai = 5 points (Ref culturelle qd même)

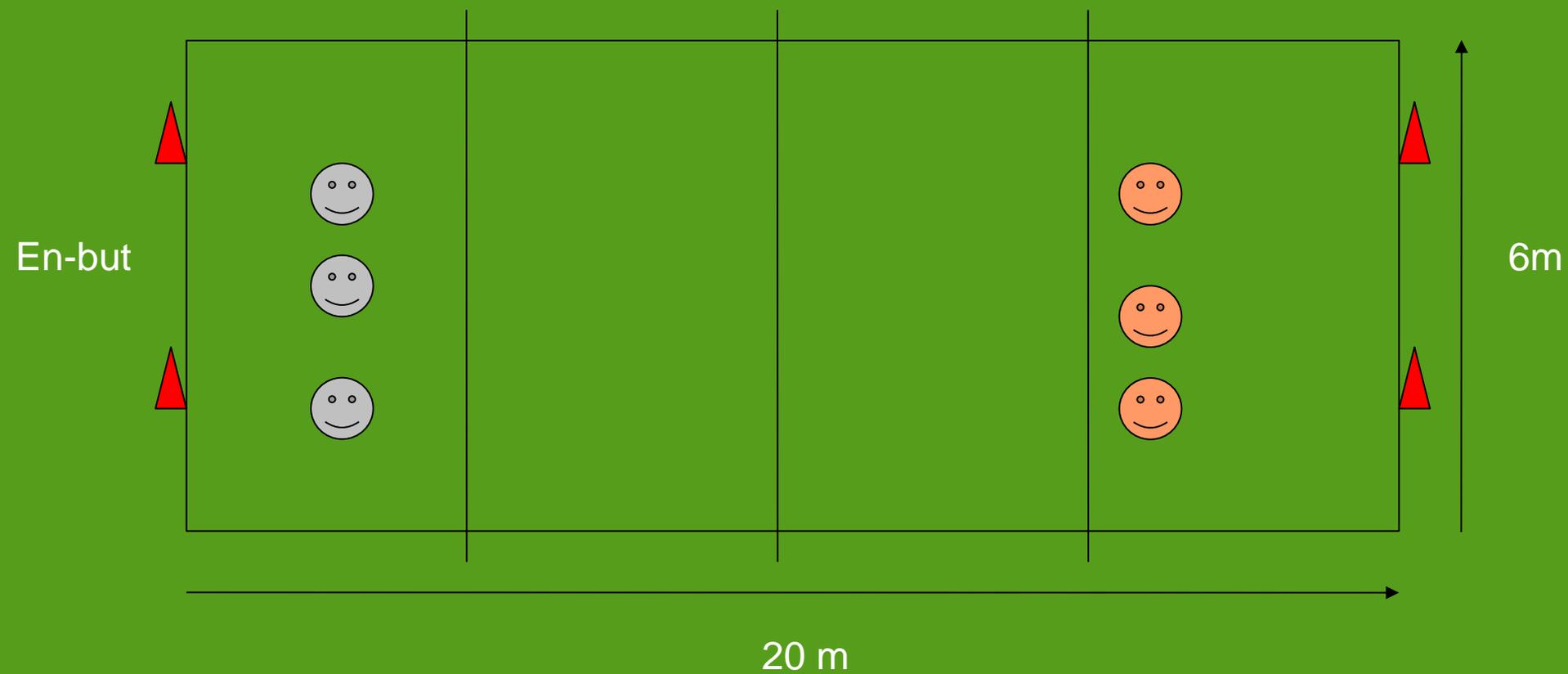
Faire sortir = 1 pt

Plaquer = 1 pt

Plaquage Joueur dangereux= 2pts

Maul+ passage de la ligne d'avantage = 3 pts

- (dimension pour 3c3)
- (ref 2m en largeur et 6m en longueur par élève)



POINTS DE REGLEMENT

Ballon tenu à deux mains

Pas de jeu au pied

Gratte poule pour les remises en jeu et roulé pour engagements après essai

Pouvoirs dossards blancs et dossards rouges

Pas de jeu au sol

Ligne de hors jeu dans le maul

Ceinturage au dessus de la taille du début à la fin de la poussée debout, ceinture en dessous de la taille maintenue jusqu'au sol pour les placages.

Echelle de sanctions: avertissement, pénalités , exclusion.

JOUEURS AUX STATUTS PARTICULIERS

« **DANGEREUX** » **Rouge**: ne peuvent pas plaquer un joueur blanc, mais peuvent le ceinturer

Ligne de score lorsqu'ils sont plaqués.

« **PROTEGES** » **BLANCS** (ref aux schorts blancs rugby veterans) peuvent tout faire mais ne seront pas plaqués par joueurs rouges

Mon action au sein de l'équipe? Suis je combattif?

En attaque

Je n'ai pas le ballon

Quand je l'ai...

Je m'en débarasse ou on me le prends des mains?

J'avance avec le ballon?

Je lutte, jepousse au contact de la défense

Je participe à des moments de regroupements

Je crée des moments de regroupements?

Je marque?

En défense

Je laisse l'attaque passer?

Je gêne, je retarde l'attaque?

Je neutralise le PB?

Je ceinture? Je plaque?

Un bilan tout beau, tout rose?

Ce qui était visé?

« Mes filles, ces guerrières! » Elles crient mais de « hargne et de détermination »

Et mes garçons? Acceptent déjà pas si mal d'adapter leur engagement à la situation d'opposition, à créer des moments de regroupements (Sacrifice) pour l'efficacité collective.

Et mes oubliés? Et bien, ils se transcendent

Les vigilances particulières

Ce qui mériterait d'être questionné

Ce qui se joue à l'insu de mon plein gré...

Temps d'échange...

- 1) questions de compréhension, précisons
- 2) resonances sur sa pratique, ouverture sur d'autres façon de faire...

Dans un jeu à **effectif réduit**, rechercher le gain d'un match en enchaînant des **actions offensives** basées sur l'**alternative de jeu en pénétration ou en évitement** face à une défense qui cherche à **bloquer le plus tôt possible** la progression du ballon. S'inscrire dans le cadre d'un **projet de jeu simple** lié au franchissement de la ligne d'avantage. Observer et coarbitrer

En fonction des choix explicites des droits des joueurs, on pratique non pas LE RUGBY, mais bien DES RUGBY, (qui d'ailleurs existent dans le monde), avec des modalités de contacts variables.

Connaissances:

Critères à observer
Règles
Maul

Capacités:

Enchaîner des actions offensives (protéger , avancer au contact, créer un point de regroupement en se retournant.)
Bloquer le + tôt possible (ceinturer, plaquer, faire sortir)
Reconnaître les critères d'observation

Attitudes

Rechercher le gain
Sécurité active

Vidéo

Le couloir