



Auteur de la fiche : ROUET Thibaud - thibaud.rouet@ac-orleans-tours.fr

COMPETENCES LANGAGIERES VISEES		ELEMENTS DU PROGRAMME VISES
LINGUISTIQUE		D1.4 : S'inscrire dans un projet de jeu pour remporter le gain d'un match D3 : Formuler une opinion, prendre de la distance avec celle-ci, la confronter avec celle d'autrui et en discuter
DISCURSIVE	X	
INTERACTIONNELLE	X	
ENJEUX D'APPRENTISSAGE POUR L'ELEVE		
Moteurs		
Méthodo & social	Relever des informations pour formuler un projet de jeu basé sur des choix d'action.	

CONTEXTUALISATION DE LA PROPOSITION

L'idée de coaching est souvent utilisée en EPS. Pourtant son application se cantonne à quelques secondes et reste souvent réservée aux élèves les plus expérimentés dans l'activité sportive et/ou qui sont le plus aguerris à la prise de position au sein d'un groupe. De fait cela abouti rarement à des situations de discussions ou d'échanges entre élèves.

Cela vient de deux éléments :

- Un manque de connaissances sur l'activité pour émettre un avis, en discuter. La pensée se résume alors à : « On attaque »
- Un Manque de cadre pour structurer sa pensée dans une situation déjà coûteuse sur le plan énergétique. Ce qui amène souvent la discussion de l'équipe autour d'un aspect évident, sans pour autant tirer vers des propositions concrètes.
- Des habitudes de discussions entre camarades néfastes à la mise en place d'un projet construit et efficace (vers une communication non violente).

DES PREREQUIS ou PREALABLE

Cette proposition s'appuie sur le choix didactique de conserver tout au long de la séquence d'apprentissage des équipes stables (après deux ou trois séances où les équipes sont mélangées). Il est important de l'expliquer aux élèves et d'expliquer également que la séquence va s'appuyer sur la prise de parole au sein d'un groupe.

Pour faciliter cette proposition, et l'importance accordée par les élèves au moment de coaching, il est nécessaire de ritualiser ce moment à l'aide d'un endroit spécifique dédié au coach et à la discussion de milieu de match.

Privilégier ce type d'organisation à partir d'élèves de quatrième.

ILLUSTRATION

Les élèves sont par équipe de 4, homogènes entre elle, et hétérogène en leur sein. Il y a 5 équipes au total. (augmenter le nombre d'élèves par équipe si besoin). Chaque équipe va affronter les autres équipes, de sorte que chaque équipe réalise 4 matchs, (et donc quatre coachings, tout le monde assume ce rôle). La cinquième équipe assure l'arbitrage.

A chaque nouveau match, un coach est désigné (différent à chaque match). Et les équipes s'affrontent en 3/3.

Il va observer le match et prendre des notes sur une fiche d'observation/aide au coaching (voir [fiches coaching](#)). Après 4 minutes de jeu, le match est arrêté par un « temps-mort » pour tous. C'est le temps du coaching.

Le coach a alors une minute pour : faire part aux élèves des observations, déterminer un fonctionnement pour la suite du match, entretenir une phase de discussion entre les joueurs. A l'issue de la minute de coaching, le coach devient joueur et aide l'équipe à mettre en place ses remarques et les choix réalisés.

VARIANTE et EVOLUTION

L'évolution réside principalement à associer les prises de parole à des contenus nouveaux avec l'amélioration du niveau de jeu des élèves. Les élèves inaptes seront associés à une équipe et pourront alors être assistant-coach en participant à l'observation des matchs et aux discussions en fin de match.

Possibilité d'envisager de demander aux élèves de prendre la parole chez eux en s'enregistrant, avoir une trace du discours.

Possibilité d'envisager de demander aux élèves d'évaluer la prise de parole du coach, et l'aider à améliorer sa prise de parole.

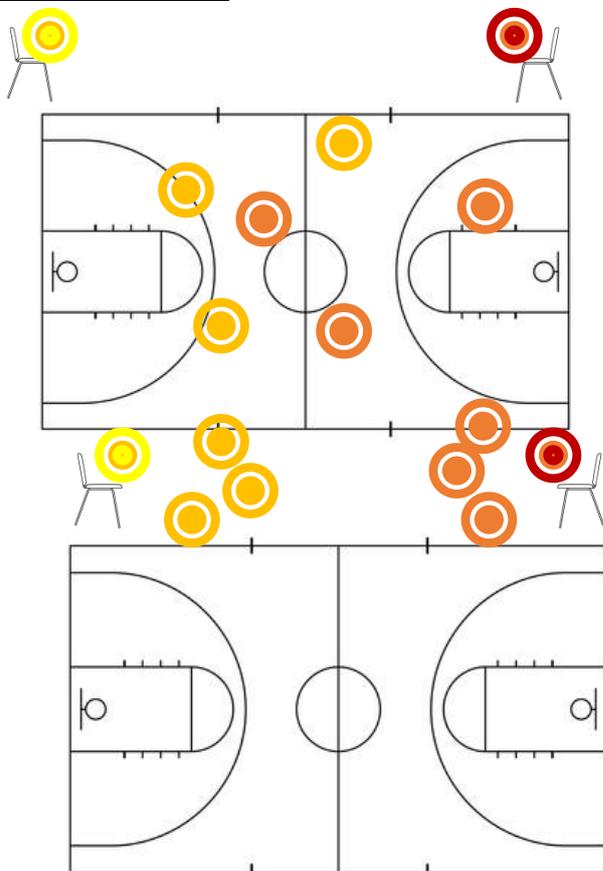
Il est également possible d'envisager avec des équipes de 6 un « speed-coaching » : deux coachs réalisent deux fois de suite des coachings à deux élèves (2x 45 secondes). Pour augmenter le nombre de prises de parole et faciliter les progrès.

LIMITES

Lorsque les élèves sont timides, il est important de se montrer présent à leurs côtés pour pouvoir les accompagner dans leur prise de parole (surtout avant la prise de parole).

Il est nécessaire de vérifier que dans toutes les équipes, tous les élèves sont écoutés, car certains élèves peuvent profiter du « temps-mort » pour s'éclipser, ou discuter avec d'autres camarades, aller boire...

Illustration de la situation :



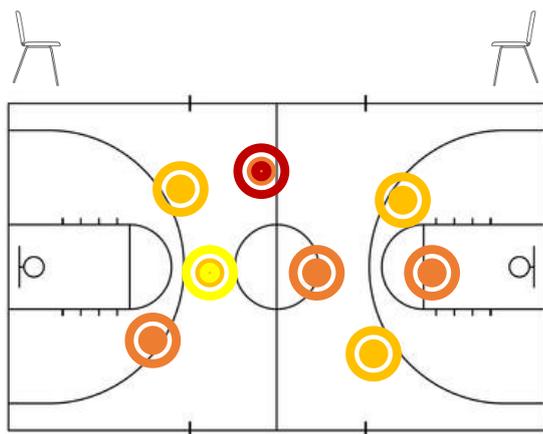
Temps 1 : Match en 3/3 (4min)

Le coach observe et prend des notes.

Il fait déterminer ensuite en fonction des observations une piste prioritaire

Temps 2 : Coaching (1min)

Le coach entouré des joueurs fait part de ses observations et formule les choix de jeux qui seront opérant lors de la suite du match. Possible discussion.



Temps 3 : Match 4/4 (4min)

Après avoir été évalué, le coach et les autres joueurs poursuivent le match.

Possibilité d'évaluer le coach à la fin du match.

