

Clémentine BONNEAU

L'Includo Sportique, un matériel pédagogique inclusif

Présentation

« Clémentine Bonneau, je fais du design social et pédagogique, j'utilise le jeu et le sport comme levier d'action social pour créer des dispositifs pour transmettre d'autres manière d'interagir plus inclusive que ce soit au niveau du genre et du handicap. Je vais vous présenter l'Includo Sportique qui mon projet de diplôme passé à l'EESAB de Rennes en 2023. C'est un kit sportif, pédagogique, inclusif à destination du corps enseignant pour faire jouer les jeunes sur des sports collectifs de manière inclusive. »

Contexte

« Le cœur du projet était de valoriser les filles et toutes personnes ne correspondant pas à une masculinité hégémonique dans le sport. Suite à une enquête de terrain, je me suis rendu compte que la majorité des personnes ont connu des traumatismes liés aux séances de sport étant enfant. Les stéréotypes de genre sont toujours à leur apogée au collège et primaire au sein des cours de sport, les filles sont encore trop peu valorisées. Ce kit va au-delà de la valorisation des filles dans le sport. Il apprend l'esprit d'équipe et la cohésion ainsi chacun et chacune se sent inclus et valorisé pour créer une inclusion globale. Ainsi j'ai eu la volonté de créer un outil pédagogique et ludique pour accompagner le corps enseignant dans l'animation d'activités sportives inclusives.

Ce kit a été construit sur 4 axes :

- Construire des équipes sans hiérarchie
- Donner une place à tout le monde
- Mettre tout le monde au même niveau
- Et créer de la solidarité

Mon projet : L'Includo Sportique propose des dispositifs de jeux à utiliser sur des sports collectifs comme le basket, le football, le handball. L'enjeu est de casser la performance et de créer de la cohésion et de valoriser les enfants au sein des sports collectifs, quel que soit leur niveau, leur genre et leur handicap.

Avec ses nombreuses variantes de jeux, ce kit s'adapte à la dynamique du groupe, au niveau et à l'âge. Il remet en perspective la performance pour qu'elle puisse être collective et bienveillante, ce qui n'empêche pas de se dépasser physiquement.

Il est composé de languettes de scratchs élastiques qui s'adaptent à la morphologie de chacun et chacune. Ils peuvent s'accrocher sur la cuisse, le bras, le ventre et la tête en fonction des préférences. Sur ces scratchs on vient placer les patches d'équipes et autres dispositifs du kit.

Avec les dispositifs plusieurs variantes sont possibles, elles peuvent se jouer individuellement ou se combiner pour complexifier le jeu. »

Construire des équipes sans hiérarchie

« Pour la règle "Changer d'équipe en cours de jeu", les joueurs et joueuses vont piocher un patch d'équipe au hasard. Les patches sont rouge ou bleu et dans chaque couleur il y a des ronds et des triangles. Le match va commencer rouges contre les bleus puis au cours de match ce sera les ronds contre les triangles ainsi de suite. Il faudra s'adapter à ces différents changements de partenaires d'équipes et de camp sur le terrain. Cela permet de diversifier et de dynamiser de manière ludique les rapports entre coéquipiers et coéquipières.

Il est possible de jouer à 3 équipes: les jaunes, contre les bleus, contre les rouges. Être à trois, casse la binarité d'un match et des rapports entre les équipes. Il faut beaucoup plus regarder ses partenaires, se repérer dans l'espace et suivre la balle. Cela apporte aussi plus de rebondissements pendant le match.

Trouver ces coéquipiers et coéquipières en jouant, il s'agit de scratcher les patches d'équipe coté non visible. Le but est de jouer au sport collectif mais surtout de trouver quels sont les membres de son équipe. Pour cela il va falloir bien se placer, réfléchir, mémoriser et observer les autres sans jouer à la parlante ! »

Donner une place à tout le monde

« Ici, il s'agit d'un jeu de rôle afin de valoriser chaque personne dans différentes compétences au sein d'une même équipe. Par exemple, on a l'enragé, lorsque cette personne marque un but, son but en vaut deux. Il faut faire tourner la balle car on se sait pas qui est l'enragé dans l'équipe au début du match

- Il y a le double jeu, son but est de faire gagner l'équipe adverse, mais il doit ruser afin de ne pas être démasqué par son équipe.
- Le/la secrétaire, son but est d'analyser les différents rôles dans son équipe et de les restituer une fois le match finie.
- Le but du voleuseuse, est de faire tourner les rôles au sein d'une équipe.
- Le/la goal a pour mission de défendre les cages.
- Equity (personnage/rôle), a pour mission que le match soit à égalité une fois fini. »

Mettre tout le monde au même niveau

« Cette variante de jeu consiste à jouer sans faire tomber la balle du cône, ce qui n'est pas facile et force tout le monde à ralentir. Cela permet d'anticiper la spatialisation et les stratégies sur le terrain. Le jeu est aéré car dès que la balle tombe, il faut vite courir dans son camp la remettre, avant de revenir sur le terrain. Il n'est pas si facile de trouver l'équilibre pour ne pas faire tomber la balle ! »

Créer de la solidarité

« Ces règles n'ont pas besoin de dispositifs et peuvent se superposer aux règles précédentes pour s'assurer que tout le monde joue ensemble.

La règle Zone, consiste, une fois le signal "Zone" lancé par l'arbitre, à jouer sans franchir les lignes du terrain. Cela crée une dynamique déséquilibrée dans l'occupation du terrain qui force à se démarquer et ruser pour avoir la balle.

Tout le monde touche la balle impose une participation et une répartition de la balle équitable auprès de chaque joueur et joueuse. Si tout le monde n'a pas touché la balle avant de marquer le but n'est pas comptabilisé.

Les règles de mouvement apportent de la contrainte et du ludique en mettant tout le monde au même niveau ce qui force à se concentrer et détourne de la volonté de gagner à tout prix.

Cette dimension ludique et solidaire développe chez les joueur·euses des compétences psychosociales, empathie, tolérance, la bienveillance, la prise en compte de l'autre. Ainsi que d'autres capacités comme la mémoire, la spatialisation, l'équilibre pour que chacun·e s'épanouisse en étant sur un pied d'égalité dans le sport.

Ce kit a été co-construit à travers des ateliers avec une professeure d'EPS, une classe de 6e, des jeunes de maison de Quartier avec un animateur et des étudiants et étudiantes des beaux arts de Rennes.

Avec ce kit, j'ai pu animer de nombreux ateliers notamment en EPAD, en entreprise, en maternelle, avec des personnes en situation de handicap moteur mentale et sensoriel, des scolaires de tout âge, des étudiant·es et des adultes.

Il y a un réel enjeu à avoir un impact positif sur les enfants et futurs adultes, en effaçant les discriminations de tout type, en les valorisant et leur donnant le goût du sport avec tous ses aspects bénéfiques que cela implique à échelle individuelle et collective. En déployant de nouvelles capacités motrices et psychosociales qui permettent le vivre-ensemble.

Pour se procurer un exemplaire de l'Includo Sportique ou avoir plus d'informations. Contactez-moi par mail à l'adresse: clementine.bonneau@hotmail.fr

Merci à tous les partenaires, participants et participantes qui ont participé de près ou de loin à la conception et au développement de ce projet. »

—

L'EESAB de Rennes, la Maison de Quartier La Touche à Rennes.

La professeur d'EPS Céline Chanteau, Nicolas Pineau, Lucie Gigan, Elsa Gervais, Emma Bortelle, tous les étudiants et étudiantes de l'EESAB de Rennes qui ont participé aux ateliers sportifs.

L'Équipière, l'atelier le Mée, EduLab de l'Hôtel Pasteur de Rennes et l'ESAT Papillons Blancs (59).