

Matériel

«Le sport en soi se nourrit en grande partie du matériel.»
(Amaro-Amrein, 2013)



(PluSport, Roger Wehrli)

Matériel – autant que nécessaire, aussi peu que possible

Dans l'exercice physique, le jeu et le sport, le matériel est utilisé de diverses manières et avec des objectifs différents. Souvent, le sport ou la discipline sportive détermine le matériel à utiliser (football, saut en hauteur, ski, etc.). Par ailleurs, du matériel supplémentaire (cônes, tapis, balles molles, ballons, etc.) est nécessaire pour l'organisation des activités physiques et sportives ainsi que pour un apprentissage différencié et motivant. Du matériel peut également être utilisé pour permettre diverses expériences motrices (parachute), pour expérimenter des lois physiques (planche à roulettes) et pour explorer les différentes propriétés des matériaux (dur, mou, froid, etc.). On peut distinguer les groupes de matériel suivants:

- + Matériel spécifique à certaines disciplines (ballon de basket, barres parallèles, etc.)
- + Matériel nécessaire à l'organisation et à l'apprentissage (piquets de couleur, sautoirs, etc.)
- + Matériel psychomoteur pour l'expérience corporelle, matérielle et sociale (planche à roulettes, foulards de jonglage, etc.)
- + Matériel de tous les jours pour des expériences motrices et des jeux variés (papier, pinces à linge, etc.)

Le matériel utilisé doit correspondre aux contenus et aux objectifs et être adapté au groupe et à la situation.

Des croquis et des plans de salles avec des instructions pour l'installation du matériel aident à réduire le temps d'organisation au profit du temps d'exercice.

Découvrir et expérimenter le matériel

Dans l'utilisation ludique du matériel, l'accent est mis sur la découverte et l'expérimentation de différentes propriétés du matériel. Il s'agit d'expérimenter les lois physiques, d'apprendre en explorant le mouvement, de stimuler les systèmes de perception et d'encourager la créativité et les compétences d'action. L'expérience matérielle naît de l'action sensorimotrice et de l'action symbolique:

- + Les actions sensorimotrices sont des tentatives systématiques d'identifier les propriétés et le fonctionnement de l'environnement. Elles ont un caractère essentiellement exploratoire et expérimental.
- + L'action symbolique désigne la capacité de se représenter des objets et des choses actuellement imperceptibles sous forme de symboles ou de les représenter à autrui.

L'offre d'exercices et de jeux dans le domaine de l'expérience matérielle ne doit pas se limiter aux équipements sportifs et à leurs applications connues. Il s'agit plutôt d'utiliser du matériel de tous les jours (journaux, pets-gobelets de yogourt, etc.) et des appareils psychomoteurs (planche à roulettes, pédalo, etc.), et d'utiliser différemment les appareils de sport connus (barres parallèles, anneaux, etc.). Le matériel qui incite à des expériences variées et qui permet des expériences d'auto-efficacité:

- + est adapté à l'âge et au développement
- + favorise le mouvement et est stimulant
- + est modulable et polyvalent

(Zimmer, 2004)

Aides matérielles à l'apprentissage

Les aides matérielles à l'apprentissage sont souvent plus stimulantes que les instructions verbales. Elles doivent soutenir le processus d'apprentissage de manière ciblée et efficace, promouvoir l'autonomie et être réduites en fonction des progrès d'apprentissage. Il convient d'impliquer les apprenants dans le choix des aides d'apprentissage appropriées. Cela favorise la compréhension de son propre processus d'apprentissage. Une utilisation excessive de matériel peut réduire le temps effectif de mouvement et d'apprentissage. Les aides matérielles à l'apprentissage peuvent être différenciées comme suit:

- + Matériel qui détermine la méthode d'apprentissage comme les planches de natation, les balles molles, etc.
- + Appareils auxiliaires et protections tels que bancs suédois, tapis, etc.
- + Aides à l'organisation telles que cônes, sautoirs, etc.
- + Médias électroniques tels que smartphones, tablettes avec applications thématiques (p. ex. Video Delay; outil de feed-back vidéo qui fonctionne automatiquement et permet de voir son propre mouvement en différé, mais ne stocke aucune donnée), etc.
- + Musique pour accompagner le rythme du mouvement, comme aide à la motivation ou comme structure temporelle.

Personnes en situation de handicap

L'utilisation créative de matériel issu du sport, de la psychomotricité et de la vie quotidienne permet une offre d'activités physiques et sportives adaptée aux besoins individuels. Les différentes variantes d'un équipement de sport et leurs différentes caractéristiques (ballon de handball, ballon de softhandball, etc.) ou l'utilisation inventive d'un équipement de sport (frite de piscine pour les jeux de capture) sont très utiles pour faire participer les personnes en situation de handicap. Le matériel utilisé peut remplir différentes fonctions:

- + Le matériel qui facilite le mouvement: p. ex. les palmes qui facilitent le déplacement autonome dans l'eau en cas de motricité réduite des jambes.
- + Le matériel permettant d'élargir l'action: p. ex. les frites de piscine qui permettent d'élargir le rayon d'action dans les jeux de capture.
- + Le matériel compensateur: p. ex. les balles aux couleurs vives et lumineuses qui permettent de reconnaître la balle et de jouer en cas de difficultés de perception visuelle.

Littérature utilisée et complémentaire

- Amaro-Amrein, R. (2013). Sportunterricht planen. In Messmer, R. (2013). Fachdidaktik Sport. Berne: Haupt Verlag.
- Giese, M., Weigelt, L. (éd.) (2015). Inklusiver Sportunterricht – Theorie und Praxis. Aix-la-Chapelle: Meyer & Meyer Verlag.
- Ruin, S., Meier S., Leineweber, H., Klein, D., Buhren C. (éd.) (2016). Inklusion im Schulsport – Anregungen und Reflexionen. Weinheim et Bâle: Beltz Verlag.
- Spichtig, C. (2011). Manuel Sport des adultes – Le concept méthodologique. Macolin: Office fédéral du sport OFSPO.
- Zimmer, R. (2004). Handbuch der Bewegungserziehung. Fribourg-en-Brigau: Herder Verlag.
- Zimmer, R. (1999). Handbuch der Psychomotorik. Fribourg-en-Brigau: Herder Verlag.