eJRIEPS

Ejournal de la recherche sur l'intervention en éducation physique et sport

Hors-série N° 2 | 2018

À propos de certaines bases théoriques et pratiques des sports collectifs

Introduction

Jean-Francis Gréhaigne

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/ejrieps/503>

DOI : 10.4000/ejrieps.503

ISSN : 2105-0821

Éditeur

ELLIADD

Référence électronique

Jean-Francis Gréhaigne, « Introduction », *eJRIEPS* [En ligne], Hors-série N° 2 | 2018, mis en ligne le 01 juillet 2018, consulté le 24 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/ejrieps/503> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/ejrieps.503>

La revue *eJRIEPS* est mise à disposition selon les termes de la Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Introduction

Au cours des trois dernières décennies, les conceptions de la formation des joueurs de sport collectif ont évolué et ont été orientées vers des expériences d'apprentissage plus authentiques. Dans cet ouvrage, nous allons mettre en discussion un certain nombre de concepts utilisés couramment dans l'enseignement et l'apprentissage des sports collectifs sans jamais avoir vraiment donné lieu à une réflexion approfondie. Usuellement, on propose maintenant aux joueurs, la construction de connaissances tactiques personnelles adaptées, tout en affinant les compétences motrices. Les chercheurs français qualifient ce type d'approche de « *pédagogie des modèles de décision tactique* » (PMDT). Cette orientation théorique de la recherche en enseignement et en apprentissage peut être considérée comme proche d'une conception constructiviste qui met le joueur au cœur du dispositif de formation. Les connaissances construites par le joueur sont le résultat de l'interaction entre ses processus cognitifs et l'environnement.

Dans ce type d'approche, de nombreux concepts peuvent être analysés pour eux-mêmes ou être considérés d'un point de vue dialectique. Parmi les nombreuses significations de la dialectique, nous avons choisi de la définir *comme une façon de penser concernant les objets ou les idées qui fonctionnent par opposition ou diversité de pensée pour parvenir à une synthèse*. En relation avec les sports d'équipe, un point de vue dialectique conduirait à une analyse de termes opposés comme par exemple défense / attaque ; avance / retard ; faire / comprendre...

Pour discuter de cette approche théorique de la recherche sur l'enseignement/l'apprentissage des jeux et du sport, ce livre est organisé autour de thèmes souvent énoncés mais jamais vraiment discutés et analysés comme par exemple animer ou organiser. La logique interne des sports d'équipe est bien évidemment au cœur de ce travail. Ces analyses de concepts et la logique interne ont leurs sources dans les relations d'opposition, où chaque séquence de jeu génère une dynamique de déplacements sur le terrain. A tout instant, la possession de la balle peut changer et le sens du jeu s'inverser. Cet état de fait impose aux deux équipes opposées une organisation où l'emplacement, le mouvement, le remplacement sont des tentatives de réponse à cette réversibilité. Dans les jeux et les sports d'invasion, la logique interne d'un jeu possède sa source dans la relation d'opposition qui génère, au cours de chaque séquence de jeu, une dynamique qui fait passer le jeu d'une cible à l'autre. Ce fait impose aux deux équipes un mouvement général, généré par l'opposition dans la profondeur de l'aire de jeu. Dans ce mouvement général, le porteur de balle est confronté à deux types de décisions liées au jeu. Il ou elle doit décider entre deux possibilités : soit aller directement à la cible afin de tirer au but, soit amener la balle plus près de la cible par une circulation du ballon

appropriée en différant la réalisation. En résumé, il faut pénétrer, contourner ou forcer le dispositif défensif adverse.

Ceci étant posé, nous allons envisager successivement dans ce document quelques thèmes importants dont les rapports théorie / pratique, la littératie motrice, le mouvement dans le jeu et sa compréhension, l'équipe, le complexe et le compliqué, l'organisation du jeu, l'intelligence tactique, l'apprendre, les jeux à effectif réduit et, pour terminer, l'observation et l'évaluation du jeu.

Dans le monde de la pratique, on se méfie très souvent des théories. La plupart des joueurs pensent que les théories ne présentent donc aucun intérêt pour eux. Dans les jeux, l'essentiel des apprentissages consiste à « apprendre à faire » néanmoins en rapport avec des connaissances, ne serait-ce que le règlement. De la simple application de théorie produite ailleurs à une extraction exclusive de connaissances issues de cette pratique, le champ d'investigation et d'analyse du jeu est large mais présente de l'intérêt. Pour autant, la pratique reste saturée de données théoriques, qu'elles soient conscientes ou non. Et cela est vrai même si les apprentissages reposent sur un va-et-vient continu entre évolution du rapport de forces, image du jeu et décision.

Dans notre cas, la littératie motrice vise à questionner les connaissances et les compétences motrices en sport collectif, utiles pour une vie physique réussie. Par ailleurs, la connaissance désigne un rapport de la pensée à une réalité extérieure perçue, ici par le joueur, et engage la notion de vérité comme adéquation entre les facultés mentales et le jeu. Les habiletés, les savoir-faire ou les compétences motrices recouvrent la même réalité mais diffèrent en fonction des références théoriques adoptées. Les compétences motrices en situation sportive reposent d'abord sur les ressources perceptives et motrices d'un joueur, acquises par apprentissage et expérience, et constituent un référentiel agi, vécu, approprié, ressenti par l'apprenant.

D'un autre côté, les études en sports collectifs ont l'habitude de s'exprimer en terme d'espace et / ou au mieux d'un point de vue spatio-temporel, que de reparler du temps peut apparaître saugrenu. Cependant, le temps et le mouvement devraient être au centre de nos analyses en sport collectif. Chaque joueur est entouré de d'autres joueurs qui ajustent leurs déplacements avec et contre lui. Les intervalles et les espaces libres qui les séparent sont en perpétuelle transformation. Ainsi, quel que soit le jeu sportif collectif étudié, une analyse de la dynamique de l'affrontement aide à rendre compte du jeu, de l'évolution du rapport de forces, etc. Les notions de rapport de vitesse, de variation des allures (accélération, décélération) seront au cœur de l'exposé du chapitre.

Le jeu et l'évolution des configurations momentanées du jeu reposent sur des aspects temporels et le joueur devrait raisonner de « j'ai de la place », à « j'ai le temps de passer la balle » ou « j'ai le temps de me déplacer avec le ballon ». En fonction des configurations perçues du jeu, les rapports de vitesse deviennent prégnants. Du retard face à une défense en barrage au temps d'avance dû à un mouvement réussi, voilà un beau défi pour une conception renouvelée de la didactique des sports

collectifs. Il faut aussi considérer que face à une défense bien en place, « pénétrer » et / ou « contourner » voire « forcer » le bloc défensif devient essentiel pour la tactique de l'attaque.

Par ailleurs, qu'est-ce qu'une équipe ? Objectivement, une équipe est un groupe relativement restreint d'individus, unis pour réaliser un objectif commun. Une équipe, en effet, comprend rarement plus d'une vingtaine de membres. Une équipe se définit toujours par son action commune et non comme un super organisme ou comme une conscience collective. Mais, en sport collectif, ce ne sont pas seulement les interactions entre individus qui structurent un groupe, c'est aussi l'interaction avec d'autres groupes en relation avec les moments de stress collectif dû à cet affrontement. Ici, ce qui émerge ce ne sont pas les contraintes d'un niveau supérieur d'interaction qui renvoient à une réalité à la fois subie et construite. Le stress, la peur, la jubilation, l'exaltation, l'anxiété et la joie constituent aussi ces moments forts qui permettent à la vie du groupe de se prolonger.

De plus, dans les jeux, un écueil à éviter est de ne pas confondre situation complexe et situation compliquée. La complexité est un désordre apparent où l'on a, sans doute, des raisons de supposer un ordre caché. En sport collectif, la complexité repose sur le temps à disposition pour *décider* et *faire* en fonction de la vitesse du jeu. Temps et vitesse constituent des éléments cruciaux de la réussite et le nécessaire cadre de référence à toutes décisions en fonction des informations que l'on ne connaît ou ne maîtrise pas sur l'état d'un système d'opposition. Ici, la tentation est grande de remplacer la complexité par la complication car ce qui est compliqué peut se réduire à des principes simples avec un certain nombre d'opérations. Ainsi, compliqué renvoie à quelque chose qui est, certes, difficile à appréhender, analyser et comprendre, et dont la solution peut être longue mais qui possède un ou des algorithmes de résolution finis. Au bout de la chaîne de décisions, on aura la réponse.

Comprendre comment les joueurs agissent dans ce système d'action fait de rapports de forces et de relations d'opposition constitue un passage obligé pour tous les chercheurs qui investiguent la singularité des sports collectifs. On vise ici des *fonctions de compréhension* pour répondre de façon cohérente et appropriée aux problèmes qui se posent en jeu. Dans les discours sur le jeu, on parle souvent d'initiatives et d'intentions sans bien différencier ces deux termes et, souvent, l'expérience du joueur ainsi que la pensée tactique sont convoquées pour justifier l'emploi de ces concepts.

Avec le temps, l'organisation du jeu est un concept qui a été un peu délaissé au profit d'une curiosité théorique : l'animation du jeu. Pourtant, dans les jeux sportifs collectifs, les joueurs sont fréquemment confrontés à des situations connues mais, aussi, à des situations aléatoires et inattendues. L'animation dans son acception habituelle consiste à donner à quelque chose la vie ou l'apparence de la vie comme animer une marionnette. Cela laisse entendre qu'une équipe de sport collectif serait un système inerte à qui l'on insuffle la vie comme au théâtre de Guignol. Cependant,

le jeu n'est pas une structure passive que l'on devrait animer. Le jeu est création permanente du fait des rapports d'opposition qui apportent sans cesse fluctuation et évolution. Une de ses particularités réside aussi dans sa capacité d'auto-organisation.

Enseigner et apprendre sont deux termes qui sont souvent employés l'un pour l'autre dans le langage courant. Néanmoins, un élève peut apprendre sans qu'un enseignement spécifique existe, et un enseignement très organisé peut donner lieu à aucun apprentissage. Apprendre c'est aussi élaborer une connaissance nouvelle ou transformer une connaissance ancienne si celle-ci, par exemple, ne permet plus d'agir ou de comprendre la situation de jeu. On doit, en conséquence, partir du postulat que l'élève est à l'école pour apprendre quelque chose, y compris en EPS, que le progrès et la conquête du sens doivent susciter de l'intérêt et que la réussite peut générer du plaisir. Concernant l'apprentissage en sport collectif, nous dirons que l'élève apprend si, confronté à un problème nouveau mais compatible avec ses ressources, il transforme de façon durable son comportement initial.

La didactique des jeux collectifs étudie la question du rapport au savoir et ne peut pas être correctement analysée si la question de la valeur opératoire de ce savoir n'est pas posée. Dans les sports d'équipe, l'intelligence tactique implique une grande quantité de décisions sous pression temporelle. Il y a donc lieu de comprendre l'intérêt théorique et de caractériser l'utilité pratique du concept d'intelligence tactique dans des situations de jeu complexes, évolutives, incertaines. Même si nous mobilisons des travaux développés par les théoriciens des jeux, l'usage de ce concept concerne différents domaines et dépasse le seul cadre des sports collectifs.

Au sujet des jeux à effectif réduit, couramment appelés jeux réduits, ils sont conçus pour aider les joueurs et les équipes à s'améliorer dans une variété de domaines comme les permutations dans le jeu, l'utilisation de la périphérie, le lancement de contre-attaques et plus encore. Les jeux réduits, sont également un excellent moyen de mettre les joueurs dans des situations de jeu qui favorisent leur développement. Ces jeux sont un moyen populaire d'entraîner des joueurs de tous âges ; du débutant au niveau professionnel.

Pour résoudre un problème posé par le jeu, il ne suffit pas de sélectionner les informations pertinentes pour la compréhension du processus en cours. Le joueur doit aussi attribuer lui-même une signification aux éléments contextuels. Comment passer de l'observation à l'interprétation et à l'élaboration de réponses adaptées ? Comment permettre aux joueurs de donner du sens aux observations relatives à l'organisation de leur propre équipe et de l'équipe adverse ? Aussi, évaluer l'activité d'une équipe est bien souvent évaluer un projet en terme de réussite ou d'échec. Mais c'est aussi repérer, suivre les écarts en procédant à des évaluations régulières. Ici, l'évaluation est cette appréciation de l'écart existant entre les règles incarnées par le projet du groupe et les

réalisations effectives qui sont surtout interprétées à l'aide de critères de rendement, de cohérence et de pertinence.

Ainsi, dans une période qui est d'abord marquée par des difficultés croissantes de beaucoup de pratiquants pour accéder à des connaissances fiables et valides à propos des activités physiques, il nous est apparu important de mieux fonder les concepts et notions sur lesquelles nous nous appuyons dans la didactique et l'enseignement des sports collectifs. Ce travail qui revisite quelques grands classiques de la formation en sport collectif vise aussi à donner une égalité de moyens et de connaissances au plus grand nombre de pratiquants. C'est également l'égalité de pouvoir s'exercer tout au long de sa vie aux pratiques physiques sportives et artistiques (PPSA) sous toutes leurs formes : de l'initiation à la compétition et/ou du sport populaire au haut niveau. Il faut également encourager la reconnaissance du rôle et de la place de toutes les composantes qui œuvrent tous les jours de façon éthique au développement de l'activité physique des Français en se fondant sur le respect des différences et au plus près de leurs lieux de vie.

Ici, une vision trop mercantile n'a pas sa place car une culture tactique et technique formative reste à capitaliser et à promouvoir pour mieux comprendre, concevoir, modéliser le jeu en sport collectif. On vise une cohérence curriculaire aboutie car elle semble être un élément essentiel de l'efficacité des approches constructivistes de l'enseignement et de l'apprentissage. Un thème omniprésent est l'accent mis sur la valeur des relations et la recherche de liens entre les expériences des joueurs, le contenu et le contexte. Ensemble, ces liens favorisent l'augmentation et la transformation des connaissances accumulées car elles sont associées à une compréhension plus approfondie et à des résultats satisfaisants indispensables à un engagement physique tout au long de sa vie.