

L'activité du joueur de sport collectif : des intentions aux actes

S'intéresser à la pratique des sports collectifs dans une perspective de formation, c'est étudier la relation entre d'une part l'APS, sa spécificité, sa logique interne et l'activité du joueur, la façon dont il gère les contraintes et les problèmes posés par cette activité :

APS	Activité du joueur
Logique interne/ Contraintes	ressources mobilisées (ex : perceptivo-décisionnelles...)

Dans un premier temps, nous avons vu que les caractéristiques de l'APS, sa logique interne déterminent les ressources à mobiliser par le joueur.

La pratique du sport collectif provoque des effets particuliers sur la motricité. En ces termes, ERBANI parle de formation d'une motricité spécifique : la motricité d'interaction.

Nous nous centrerons maintenant sur le pôle de l'activité du joueur et nous essayerons d'en donner un cadre théorique. Celui-ci devrait nous permettre de justifier une certaine conception de la formation du joueur...

1 – Cadre théorique :

C'est parce que l'APS SCPT doit être définie comme un jeu d'affrontement entre deux équipes antagonistes = situation problématique à forte incertitude spatiale, temporelle et événementielle que le joueur doit déployer une activité où en permanence il perçoit, décide et agit le plus souvent dans l'urgence et sous la pression défensive.

Cette activité nécessite une adaptation permanente où le joueur doit gérer un compromis entre certitude et incertitude. Par exemple, communiquer avec ses partenaires et contre communiquer avec ses adversaires.

Autrement dit, face à des éléments stables (certains, prévus), le joueur peut faire des prédictions (avoir un projet) et face à des éléments instables (incertains, imprévus), il doit s'adapter et réagir.

Posé ainsi, l'objectif de la formation du joueur consiste à réduire les moments et temps de réaction en prévoyant davantage les événements, en les anticipant et donner les moyens d'agir sur l'environnement pour :

- se donner des certitudes : mieux lire les intentions des partenaires, empêcher les adversaires de créer de l'incertitude
- mettre de l'incertitude pour gêner, retarder les adversaires

Dans ce cadre, la formation du joueur passe par l'amélioration des trois pôles de son activité :

PERCEPTION

DECISION

ACTION

- sur le plan perceptif : meilleure lecture du jeu, reconnaître les configurations de jeu (GREHAIGNE, PORTES et voir travail de J. MARIOT sur l'apprentissage perceptif)
- sur le plan décisionnel : amélioration de la culture du joueur, sa connaissance stratégique, tactique
- sur le plan moteur : acquisition d'une meilleure technique et de savoir faire permettant de libérer le joueur des contraintes de manipulation du ballon pour être disponible, clairvoyant, altruiste (jouer pour les autres)

Modélisation de l'activité du joueur: d'après R. NE, LAHUPPE, BONNEFOY

REGULATION MOTRICE

INTENTIONS

Prédiction événements

PERCEPTION

Réaction à environnement

Conséquences au niveau de la formation du joueur :

- couplage permanent intentions / perception = adaptation = pas d'action prédéterminée.

Mais réajustement nécessaire des prévisions en fonction des actions et réactions de l'adversaire. Le jeu programmé est complémentaire du jeu en lecture.

- couplage perception / régulation motrice : exemple type = tâche d'anticipation coïncidence
- couplage intentions / motricité :

Concept de savoir faire = pas simple exécution programmée mais liée à intentions tactique (voir définition d'un savoir faire = réponse motrice adaptée à situation)

Concept de technique = moyen de résoudre un problème et non simple modèle gestuel...
Importance du bagage culturel du joueur = planification et décisions des actions à mener

sur l'activité intentionnelle :

L'objectif de la formation du joueur = joueur capable de faire le bon choix...il faut donc lui proposer des tâches où il s'agit de décider en terme d'alternative (exemple : duel tireur / gardien au hand)

- sur activité perceptive : véritable activité de recherche d'indices significatifs et de traitement de l'information

RIPOLL, par exemple, montre que cette activité s'appuie sur la pensée tactique qui l'oriente et donc l'améliore : « les stratégies informationnelles sont sous-tendues par l'implication d'une pensée tactique destinée à permettre l'identification et la résolution de problèmes posés », Ripoll, 1987.

- sur l'activité de régulation motrice : sur les trois plans Equilibration / dissociation / coordination

Sur le plan de l'équilibration :

utilisation des appuis déterminante sinon perte de contrôle du ballon et de l'information
équilibre postural et des segments (proprioception)

Sur le plan de la dissociation des ceintures et des segments :

Objectif : libération du haut du corps pour prise d'infos

Sur le plan de la coordination :

Objectif : anticipation pour mieux enchaîner les phases d'une action et ne pas se retrouver en « crise de temps »

2 – Les ressources :

Un deuxième cadre théorique permet d'aller plus loin dans l'analyse de l'activité du joueur, ce qu'il produit sur le terrain, son comportement, ce que l'entraîneur observe, c'est celui des ressources mobilisées par le joueur :

Définition ressources : « Ensemble des moyens dont dispose un individu pour agir avec efficacité » M. PRADET.

Classification des ressources :

Remarque :

Cette représentation sous forme de tableau a ses limites : elle semble faire apparaître un cloisonnement entre ces différentes catégories...Ce n'est qu'un outil et dans la réalité, les choses sont plus complexes, les ressources étant très liées, interdépendantes d'où le nom utilisé par certains auteurs de ressources perceptivo-décisionnelles pour montrer le lien entre cognitif et perceptif.

De la même façon, les travaux récents montrent le lien important entre cognitif et affectif, le rôle déterminant des émotions et de la motivation dans nos prises de décisions.

Cognitives	Projet planification intentions anticipation Représentations méthodologie (ex : instinctif, réflexif ...) Attention concentration mémorisation
Informationnelles	Extéroceptives : visuelles, auditives... Intéroceptives : proprioceptives Statesthésiques : perception de la position des segments Kinesthésiques : perception des mouvements des segments Repères espace/temps analyse de trajectoire (anticipation/coïncidence)
Energétiques	Force vitesse endurance puissance/explosivité souplesse Filières énergétiques : anaérobie alactique, anaérobie lactique, aérobie
Biomécaniques	Coordination Dissociation Equilibration Latéralisation
Affectives	Emotions (appréhension, stress, gestion du risque...) Motivation Relationnelles (communication, sens collectif...)

Quelques précisions sur les **ressources biomécaniques** :

Elles correspondent à la façon dont on utilise la « machine humaine », aux habiletés motrices, l'aspect fonctionnel des mouvements : le fonctionnement des ceintures et des différents segments entre eux...

a- processus d'équilibration :

Globalement, on peut distinguer deux systèmes :

- un système statique, postural : interminable rééquilibrage rattrapé
- un système dynamique, cinétique : avec des mouvements qui compensent pour rattraper, assurer l'équilibre en mouvement (tout déplacement est une rééquilibration permanente)

On peut caractériser trois stades dans le processus de développement de l'équilibration (exemple : chez l'enfant qui apprend à marcher...)

- 1- refus du déséquilibre
- 2- rééquilibration à postériori (après coup) avec des gestes compensateurs, gestes parasites
- 3- équilibration anticipée : une partie du corps est dans l'action future et anticipe le déséquilibre (exemple : extension des bras sur un saut en longueur)

b- la coordination :

Définition : organisation des différentes actions motrices en général ou musculaires en particulier, en fonction d'un but précis à atteindre.

Coordonner, c'est ordonner ensemble...donc cela fait appel à une juste répartition de l'intervention des muscles dans l'espace et dans leur succession et rapports temporels.

Geste coordonné = actions musculaires bien réglées dans la force, la durée, la vitesse et leur enchaînement.

Nous retiendrons surtout ce dernier aspect qui est crucial dans la réussite des actions complexes, nécessitant d'enchaîner plusieurs phases...

Exemple : tir en suspension = enchaînement de course, impulsion, lancer en l'air, réception

Le débutant, non coordonné, hésite, ralentit voire s'arrête et tire plutôt en appui (geste plus simple)

Pour lui, ces actions sont juxtaposées (séparées, isolées) : je cours.....j'impulse.....

Pour un joueur confirmé, les actions sont liées, confondues dans leur liaison : dans la course, il y a déjà un abaissement pour se préparer à impulser ; dans l'impulsion, il y a déjà une phase d'armée pour se préparer à lancer...

c- le processus de dissociation :

Définition : dissociation = indépendance segmentaire, capacité à faire un mouvement avec une partie du corps et un mouvement différent avec une autre partie.

Exemple : je cours vers l'avant, vers le but en montée de balle et je me tourne latéralement pour échanger une balle (les débutants ont du mal à le faire et se déplacent en pas chassés pour simplifier le problème...)

Ici, il s'agit de l'indépendance du train inférieur par rapport au train supérieur.

Plus finement, on peut parler de l'indépendance des ceintures entre elles : pelvienne (bassin) et scapulaire (épaules) et des segments entre eux (exemple : bras gauche par rapport au bras droit)

Le débutant a du mal à dissocier ses mouvements : il fonctionne en « bloc », c'est le stade des syncinésies (mouvements parasites dans les actions complexes)

Le joueur confirmé peut réaliser en même temps deux actions différentes, exemple, conduire une balle en dribblant avec une main et échanger avec l'autre...c'est le stade de la différenciation ;

La progression ira du proximal (proche de l'axe du corps) au distal : motricité de plus en plus fine jusqu'aux extrémités des segments...

Synthèse : voir tableau de JP BONNET (progression du débutant au confirmé)

Annexe : Définition de concepts clés :

Technique : moyen pour atteindre un but, pas modèle gestuel à reproduire, « moyen à mettre en œuvre pour effectuer un tâche le plus efficacement possible » VIGARELLO – VIVES, 1983, « résultat de l'activité adaptative de l'homme » AMASE-ESCOT, 1994, « ne peut donc être réduite à la seule réalisation mais doit toujours être reliée avec la perception et la compréhension de la situation » METZLER.

Savoir faire : action motrice adaptée à une situation (aspect technico-tactique)

Jeu programmé : jeu dans lequel le joueur ajuste ses actions aux exigences du système défensif ou offensif retenu

Jeu en lecture : jeu dans lequel le joueur adapte ses actions en fonction des indices repérés dans le jeu de ses partenaires et adversaires.

Bibliographie :

- G. BONNEFOY, H. LAHUPPE, R. NE « Jouer en équipe », Ed. Cahiers Actio, 1997
J.F. GREHAIGNE, « L'enseignement des sports collectifs à l'école », Ed. De Boeck U. 1999
J. MARIOT, « L'apprentissage perceptif », articles revue EPS n° 139, 258, 261...
J. PAILLARD, M. RIPOLL « Neurosciences du sport », Ed. INSEP, 1987, 1992
M. PORTES « EPS et performance », revue EPS n° 243-244, 1993
Jean Pierre BONNET « Pédagogie de l'acte moteur », Ed. revue EPS