

Comment la transversalité en sports collectifs peut-elle être analysée par les prises d'informations visuelles ?

Cet article s'adresse à tous ceux, enseignants d'EPS, éducateurs de club, professeurs des écoles, qui désirent construire un apprentissage rationnel et rigoureux des sports collectifs avec de jeunes joueurs.



PHOTOS : EST RÉPUBLICAIN

## NOUVELLE APPROCHE DIDACTIQUE FONCTIONNELLE

PAR J. MARIOT

Quelles sont les connaissances, les repères générateurs de mobilité en sports collectifs ? Les jeunes joueurs sont le plus souvent en attente d'une passe, d'une occasion d'intervenir. Mais différentes observations portant sur des jeunes en situation de jeu nous conduisent à soupçonner l'existence d'une structuration perceptivo individuelle, générant des conduites motrices spontanées plus ou moins pertinentes pour nous adultes, mais facilement repérables. Essayer de comprendre un comportement, c'est tenter de mettre à jour les processus sous-jacents qui sous-tendent la réalisation motrice du sujet. Tous ces processus se situent au niveau interne du sujet (cognitif et affectif), et les transformations qui sont vécues par le pratiquant ne sont pas observables directement. On peut simplement en avoir une approche, une lecture indirecte. C'est le comportement qui traduit ces processus d'acquisition. Le niveau de traitement cognitif des informations représente une instance de fonctionnement qui s'appuie sur les mémoires propres du sujet, directement liées aux expériences motrices actives et personnelles. Il s'opère alors un échange, un flux d'informations entre les ressources du sujet et les contraintes de l'environnement permettant la réalisation correcte d'une action.

Toutes les actions ne sollicitent pas les mêmes fonctions (motivationnelles, attentionnelles, évocationnelles, intentionnelles...). Le sujet va essayer, dans une tâche présentant différentes alternatives, d'établir une stratégie pour trouver sa solution. Plus le sujet a en mémoire des expériences diverses, et plus il sera rapidement en mesure de changer de stratégie. Il va ainsi satisfaire à deux grands principes que l'on peut résumer ainsi : le système s'adapte en réduisant :  
- le coût énergétique,  
- le coût informationnel.

A partir de ses expériences par le jeu, le débutant se construit au regard d'une chaîne fonctionnelle (cf. schéma 1) qui elle-même interfère avec la *logique intégrative visuelle* ci-après analysée à travers cinq stades. Chaque joueur peut être observé à partir de comportements qui se répètent et qui sont les révélateurs des principes organisateurs de sa conduite (cf. ci-dessous note de la rédaction).

### LA LOGIQUE INTÉGRATIVE VISUELLE EN PHASE D'ATTAQUE

Nous tentons de mettre ici en évidence un continuum intégratif qui va de l'enfant débutant au joueur de haut niveau.

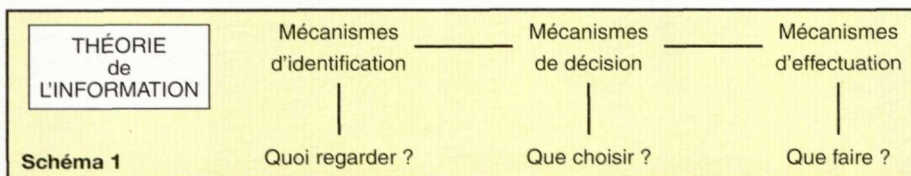
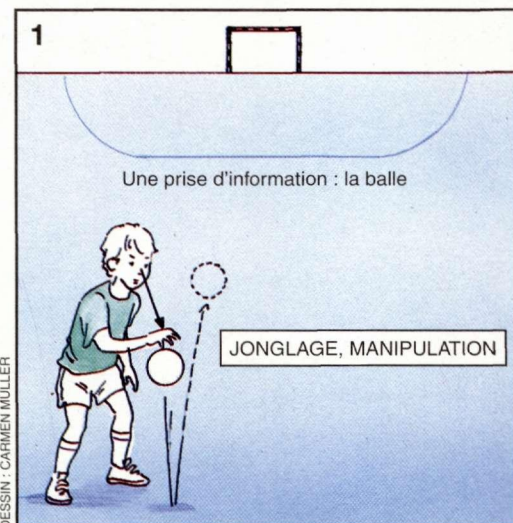
### ANALYSE DU JEU DU PORTEUR DE BALLE

#### 1<sup>er</sup> stade - Manipulation de la balle

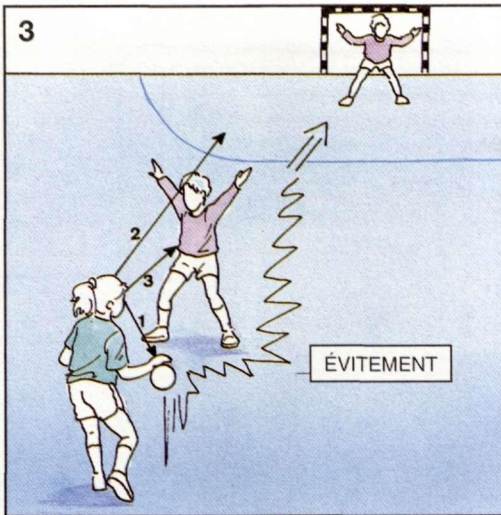
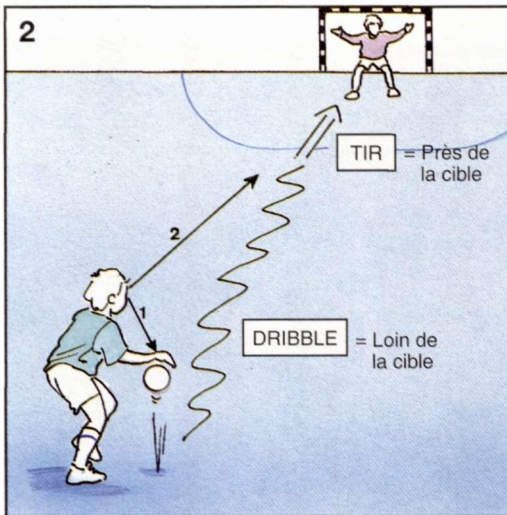
Offrez, le soir du réveillon de Noël, à un enfant de 6 à 10 ans un ballon de football, basket, volley, handball ou rugby.

#### Observations

Dans l'immédiat et dans son espace proche, l'enfant le manipule, jongle au pied, la main, la tête, le faisant rebondir au sol, puis contre un obstacle...



**N.D.L.R.** Dans cet article, nous abordons la phase d'attaque ; dans un prochain numéro, nous traiterons de la phase de défense.



Centration sur une seule prise d'information (où est la balle ?) (Fig. 1).

**Repérage**

• La position spatiale de la balle par rapport à lui. Le tenu de la balle (informations tactiles et proprioceptives).

**2<sup>e</sup> stade - La construction et l'atteinte de la cible (seul face à elle)**

Le lendemain matin, que demande ce jeune enfant à son père ? La construction d'une cible, soit un panier de basket contre le mur avec un vulgaire fil de fer, ou deux poteaux avec une latte au fond du jardin pour le football (etc. pour les autres sport collectifs).

**Observations**

L'enfant joue seul. Il lance (basket), tire (hand-ball) de façon indifférente à une ou à deux mains

et frappe (football, rugby) d'un pied, de l'autre vers cet espace cible orienté s'il est proche de cette cible. S'il en est éloigné, il conduit sa balle en dribble... pour tirer, lancer.

**Repérage**

- Deux prises d'informations :
  - le ballon : (sa position spatiale) ;
  - la cible à attaquer devant, derrière sa position) (Fig. 2).
- Deux alternatives décisionnelles et motrices :
  - près de la cible : tir, frappe (cf. photo 1 et commentaires) ;
  - loin de la cible : progression en dribble ou conduite de balle vers la cible pour tirer ou frapper.

**3<sup>e</sup> stade - Prendre en compte l'adversaire, jouer sur la gamme des évitements**

La pratique individuelle s'estompant par une perte de motivation liée aux répétitions identiques (tir, lancer ou progression en dribble pour le basket), le jeune enfant fait appel à un de ses amis, voisins, copains, pour jouer avec lui sur sa demande, mais très vite pour jouer contre lui.

Cet équipier, ce partenaire de jeu, devient rapidement son adversaire, son opposant direct, son partenaire de duel (exemple : attrait du duel du street-ball en basket-ball, pour contrer).



**1**

*Quelle est la logique intégrative de ce joueur, porteur de balle ?*

*Quelles alternatives ?*

1. Il a la balle.
2. Il voit la cible.
3. (pas d'adversaire dans son espace proche) : Il droppe pour atteindre la cible.



2

Quelle est la logique intégrative visuelle de ce joueur, attaquant ?

Quelles alternatives ?

1. Il attaque la balle.
2. La frappe en direction de la cible.
3. En éliminant le contre (les 2 défenseurs).

**Observations**

Les deux joueurs sont en opposition. Le porteur de balle tente de déborder son adversaire par différentes feintes « spontanées » (non apprises). On assiste à une cascade de duels, d'évitements, avec des changements de statut : attaquant ou défenseur.

**Repérage**

- Trois prises d'informations :
  - le ballon ;
  - la cible, à attaquer ou à défendre ;
  - l'adversaire direct à déborder, éliminer, éviter... pour marquer (Fig. 3).

• Trois alternatives décisionnelles et motrices :

- près de la cible : tir ;
- loin de la cible : progression ;
- adversaire direct à éliminer : évitement (cf. photo 2 et commentaires).

**4<sup>e</sup> stade - Prendre en compte le partenaire, échanger, passer après avoir vu le partenaire se démarquer, assumer la progression de la balle, tirer.**

Ce couple attaquant-défenseur, réversible au fil

du temps, ne suffira bientôt plus à satisfaire leur envie de jouer, de gagner ou perdre des duels. Ces deux jeunes vont alors chercher deux autres copains du même âge ou presque, de leur proximité immédiate et on peut observer un jeu 2 x 2 (deux contre deux).

**Observations**

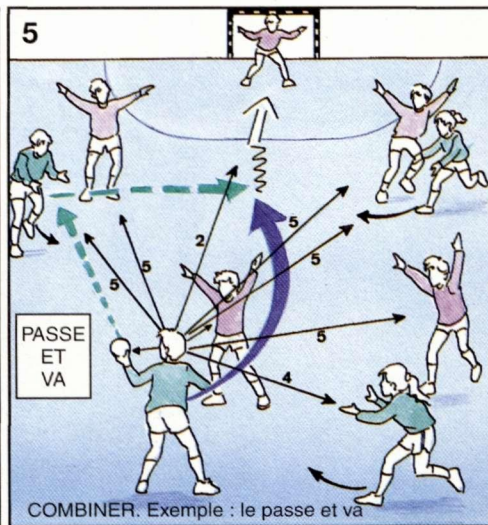
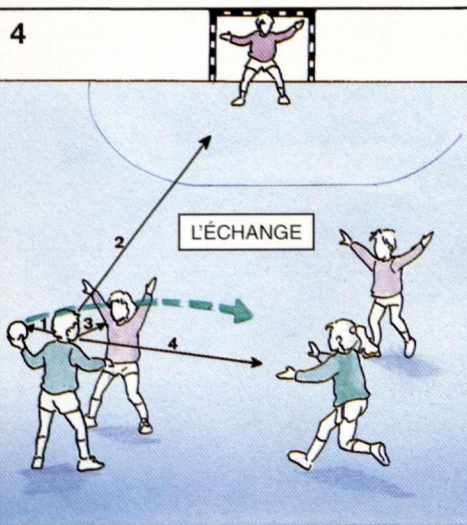
Autant dans le stade précédent le gain du duel et l'atteinte immédiate de la cible étaient possibles facilement, autant cette fois la pression de l'adversaire direct, ou des deux adversaires, oblige le porteur de balle, qui ne peut déborder seul, à jouer, à échanger par des passes avec son partenaire, libre, démarqué.

**Repérage :**

- Quatre prises d'informations
  - le ballon ;
  - la cible, à attaquer ;
  - l'adversaire direct à éliminer ;
  - le partenaire proche à utiliser (Fig. 4).
- Quatre alternatives décisionnelles et motrices
  - près de la cible : tir ;
  - loin de la cible : progression (cf. photo 3 et commentaires) ;
  - adversaire direct à éliminer : évitement ;
  - partenaire à utiliser : échange (cf. photo 4 et commentaires).

**5<sup>e</sup> stade - Prendre en compte l'ensemble de ses adversaires et partenaires**

Les effectifs de joueurs augmentent (4 x 4 ou 5 x 5) et le porteur de balle est confronté à une cascade de décisions liées au plus grand nombre



DESSINS : CARMEN MÜLLER

d'informations à traiter. Un ensemble de combinaisons tactiques s'offrent à lui : de la plus simple en attaque, l'échange, à d'autres plus complexes telles que le passe et va, les blocages, les écrans, les croisés...

### Observations

S'informer, repérer les mouvements de ses partenaires, leurs orientations, distances, disponibilités, démarquages...

Choisir parmi un panel de réponses motrices dans des temps de plus en plus courts. Apanage des défenseurs que d'exercer sur les porteurs et non porteurs de balle une pression temporelle plus ou moins importante et continue.

### Repérage :

- Cinq prises d'informations
  - le ballon ;
  - la cible, à attaquer ou à défendre ;
  - l'adversaire direct à éliminer ;
  - le partenaire proche à utiliser ;
  - les adversaires à éliminer, les partenaires à utiliser (Fig. 5).
- Cinq alternatives décisionnelles et motrices
  - tirer ;
  - progresser ;
  - éviter ;
  - échanger ;
  - combiner (passe et va : échange avec partenaire lointain).

### Remarques :

Le porteur de balle doit percevoir dans un même temps l'ensemble des informations coproduites par ses partenaires et adversaires pour choisir puis décider d'une habileté à savoir (cf. encadré 1).

### ■ Le porteur de balle est un décideur de l'échange.

## ANALYSE DU JEU DU NON PORTEUR DE BALLE

Pour devenir réceptionneur potentiel, le non porteur de balle doit également se référer aux connaissances génératrices de motifs d'action. Quels sont ces repères, ces connaissances ? Quels sont les véritables principes d'efficacité

(règles d'action) pour que l'échange s'effectue dans de bonnes conditions pour le non porteur de balle.

**Etre démarqué :** se démarquer suppose en amont de l'action une triple prise d'informations pour effectuer le repérage suivant :

- ① voir où est la balle ;
- ② savoir où se trouve la cible à attaquer ;
- ③ prendre en compte la position de l'adversaire direct (Fig. 6).

Donc, le démarquage est la résultante perceptivo-motrice d'une triple source d'informations. Cela suppose une opération cognitive complexe pour le débutant qui la plupart du temps se centre sur :

- une prise d'information : le ballon il se rapproche de celui-ci (phénomène de grappe).
- une double prise d'information :
  - le ballon,
  - la cible à attaquer,
  - il entraîne avec lui le défenseur, son adversaire direct (Fig. 7) (phénomène de grappe).

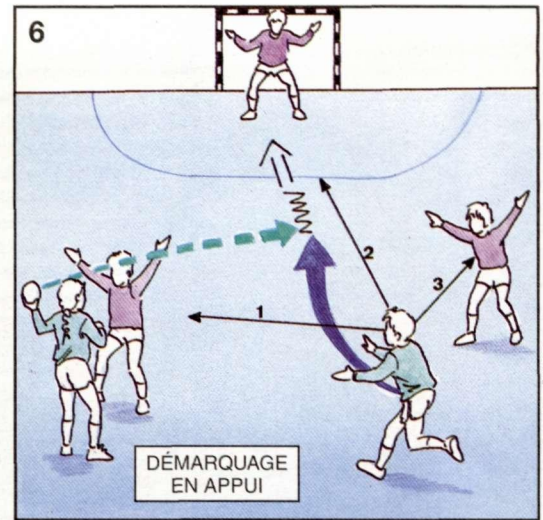
### Remarques :

Si les principes d'attaque sont de favoriser la progression de la balle (P+) et l'atteinte de la cible (marquer : (M+)) ; se démarquer : c'est prendre de l'information sur la position de la cible à attaquer (se démarquer *en appui* au handball, au basket-ball). Mais si l'on valorise la conservation (C-) du ballon et la protection de la cible (P-), le démarquage peut prendre en compte la position de la cible à défendre (se démarquer en soutien au football) (Fig. 8).

**Etre orienté :** regarder en vision centrale le porteur de balle (le voir).

**Etre disponible :** préparer ses mains à recevoir la balle.

**Etre en déplacement orienté :** prendre de vitesse l'adversaire direct, en direction de la cible à attaquer, dans le « futur » du ballon à recevoir.



**Etre à distance d'échange :** 3 à 4 mètres pour le handball, 10 à 15 mètres pour le football, etc.

**Trop près :** le non porteur de balle n'a pas le temps disponible suffisant pour attraper la balle (temps disponible : temps lié à la durée de la trajectoire). Si le temps disponible est inférieur au temps requis, il y a « crise de temps » (jeu réactif, explosif, du débutant) d'où perte de balle.

### Trop loin :

- pour le lanceur : difficulté à calculer avec précision la coïncidence spatio-temporelle des mains et du ballon (opération d'anticipation coïncidence). Temps requis = temps nécessaire à préparer ses mains, lever les bras pour attraper la balle. En conséquence, il lance trop derrière (spatial), trop tard ou trop tôt (temporel) ;
- pour le réceptionneur : difficulté à calculer le déplacement cinétique du ballon sur une trajectoire plus ou moins tendue d'une balle à grande vitesse et d'y répondre par un déplacement opportun en lieu et en temps.

**Etre devant le porteur de balle :** pour être vu par celui-ci, dans l'optique de faciliter la progression du ballon vers la cible (sauf le jeu à la main au rugby).

**Etre dissocié au niveau du train supérieur et inférieur :** le pied dans le futur de la cible à attaquer, les mains dans le présent du ballon.

### ■ Le non porteur est un créateur de l'échange.

## REMARQUES SUR LA NOTION TACTIQUE DE DÉMARQUAGE

En rapport avec la théorie de l'information, le démarquage peut être considéré comme se situant dans la 3<sup>e</sup> étape, c'est-à-dire celle de la programmation motrice, celle de l'action. On peut se questionner, en amont de l'action, sur les hypothèses des informations à prélever dans l'environnement et sur les décisions à opérer.

Comme nous l'avons mentionné auparavant, nous avançons l'hypothèse que le démarquage est la résultante de trois « forces intentionnelles de même degré, d'intensité, mais de directions différentes ». La prise en compte égale par le non porteur :

- ① de la position du ballon (attirance à 33 %) ;
- ② de l'orientation de la cible à attaquer (attirance à 33 %) ;
- ③ du placement de l'adversaire direct (attirance à 33 %) (Fig. 9).

### Encadré 1

LE PORTEUR DE BALLE	HABILITÉ À :
1. Il est seul - Concentration sur la balle	MANIPULER
2. Il est seul - Concentration sur la balle, la cible à attaquer (il ne jongle pas)	PROGRESSER puis TIRER
3. Ils sont deux - Concentration sur la balle, la cible et l'adversaire direct (il ne peut progresser, tirer)	ÉVITER
4. Ils sont quatre - Concentration sur la balle, la cible, l'adversaire direct, son partenaire proche (il ne peut progresser, tirer, éviter)	ÉCHANGER
5. Ils sont huit (cf. figure 5) - Concentration sur la balle, la cible, l'adversaire direct, son partenaire proche, ses partenaires en avant, plus lointains, ses adversaires lointains (il ne peut progresser, tirer, éviter, échanger avec son partenaire proche)	ÉCHANGER (échanger avec partenaire lointain) (passe et va)



**3**

Quelle est la logique intégrative de ce joueur, porteur de balle ?

Quelles alternatives ?

1. Il possède, tient, protège sa balle.
2. Il ne peut progresser vers la cible à attaquer.
3. Il ne peut éliminer, son adversaire direct, ses adversaires.
4. → Il protège sa balle pour la « passer », échanger avec un partenaire proche qu'il a perçu en vision centrale.



**4**

Quelle est la logique intégrative visuelle de cette joueuse, porteur de balle ?

Quelles alternatives ?

1. Elle tient le ballon : elle pourrait le manipuler, ne le fait pas.
2. Elle oriente son regard en vision centrale dans la direction de la cible à attaquer. Elle pourrait tirer (proche de la cible), ne le fait pas.
3. Elle perçoit l'adversaire direct, qui est en opposition avec elle (entre ballon et cible à défendre). → Elle pourrait l'éliminer, ne le fait pas.
4. Elle voit, sans regarder en vision périphérique son partenaire démarqué et échange avec elle.

# VACANCES SPORTIVES

## 6/17 ans

- **TRAINING CAMPS**  
basket, football, tennis, golf, rugby gymnastique, GRS/danse, voile.
- **MULTISPORTS**  
canoë, escalade, tir à l'arc, sports US ...
- **SPECIAL 6/10 ans**  
+ atelier de lecture
- **SPORTS + ETUDES**  
anglais, allemand, espagnol, français, maths, lecture.
- **SUMMER CAMPS**  
USA, CANADA

### BROCHURE SUR DEMANDE

SEJ : 14, Rue Antoine Bourdelle - 75015 PARIS  
**(1) 45 48 70 70**

*avec SEJ,  
plaisir et  
progrès  
assurés !*



Pendant les vacances scolaires, nous proposons des Postes

**DIRECTEURS,  
MONITEURS,  
SPÉCIALISTES,**

à des enseignants,  
(ou étudiants),  
passionnés,  
motivés par  
l'encadrement des

jeunes et désireux de mettre leur expérience pédagogique au service de projets novateurs.

#### Diplômes souhaités :

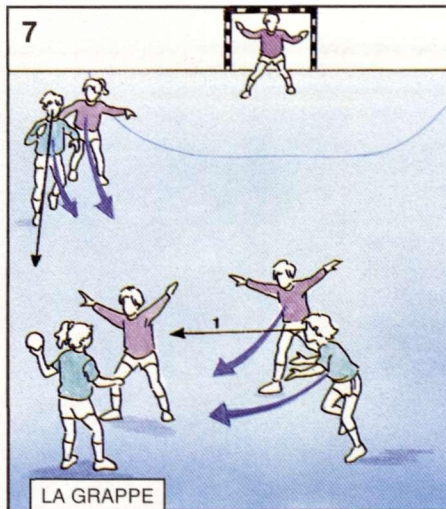
CAPEPS, Licence, CAPES, CERPE, BAFD, BAFA, ...

**Spécialistes :** BE1, BE2, BE3, ...

Adresser lettre de motivation et CV  
Service recrutement SEJ

**Tél. (1) 45 48 70 70**

**Fax (1) 45 49 02 31**



#### Encadré 2

- BALLON à manipuler	→	<b>JONGLAGE</b>
- CIBLE à attaquer ou défendre	→	<b>TIR ou DRIBBLE</b>
- ADVERSAIRE à éliminer	→	<b>ÉVITEMENT</b>
- PARTENAIRE avec lequel échanger	→	<b>ÉCHANGE</b>
- ADVERSAIRE et PARTENAIRE à éliminer ou avec lesquels échanger	→	<b>COMBINER</b>

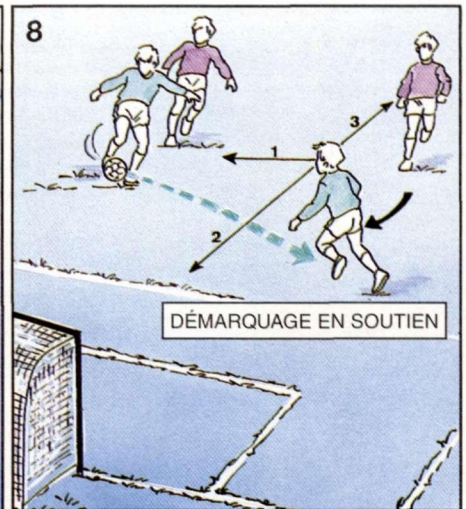
Comment interpréter le comportement d'un élève débutant qui classiquement se rapproche du porteur de balle ?

Quelles forces attractives, quelles sources d'informations, quel degré d'intention amène le non porteur à se diriger vers le porteur de balle.

Hypothèses :

- 98 % : attrait du ballon ;
- 2 % : orientation vers la cible.

Cette fonction d'intention s'appuie sur la fonction motivationnelle, base incontournable et clef d'apprentissage. Dans ce cas de figure, il y a une totale



absence de prise en compte du défenseur direct. L'élève se centre sur deux sources d'informations (le ballon et la cible) dont une très dominante : la balle (Fig. 10).

#### BILAN SUR LA PHASE D'ATTAQUE

On peut considérer l'existence d'une synergie fonctionnelle où le jeune joueur utilise l'ensemble des moyens moteurs mis à sa disposition pour jouer sur le registre :

- tir,
- progression,
- évitement,
- échange,
- combinaison.

A la lumière de cette démarche, on peut parler d'une véritable logique intégrative visuelle chez les enfants qui abordent les sports collectifs, à savoir des centrations successivement intégrées et hiérarchisées débouchant sur des conduites motrices facilement repérables (cf. encadré 2).

Cette logique intégrative, choisie dans cet exemple familial, s'inscrit dans la phase d'attaque. Le même cheminement « intellectuel », lié aux centrations visuelles hiérarchisées, s'opère également pour la phase de défense chez le débutant qui apprend.

**Jacques Mariot**  
Professeur agrégé d'EPS,  
UFR STAPS Besançon.

