

Introduction

JEAN-FRANCIS GRÉHAIGNE
GRIAPS. IUFM de l'Université de Franche-Comté

Notre groupe de recherche est membre d'une équipe d'accueil le Laboratoire de sémiotique, linguistique didactique et informatique (LaSeLDI, EA 22-81). La sémiotique, la linguistique et la didactique irriguent nos recherches et fondent la légitimité de notre présence dans ce laboratoire. La sémiotique est l'étude des signes et de leur signification. Elle concerne tous les types de signes ou de symboles, et pas seulement les mots, contrairement à la sémantique. Un geste ou un son sont considérés comme des signes. Des images, des concepts, des idées ou des pensées peuvent être, aussi, des symboles. La sémiotique fournit les outils nécessaires à l'examen critique des symboles et des informations dans des domaines divers comme les sports collectifs. La faculté de manipuler des symboles est une caractéristique de l'être humain qui permet à celui-ci d'utiliser au mieux les relations entre perception, objets, idées et concepts.

Dans les recherches en STAPS, on s'intéresse le plus souvent, dans l'analyse de l'activité d'un joueur, au « type de contrôle » gestuel utilisé. Le premier, spatialement orienté, est déterminé par la position des objets dans l'espace et porte le nom de topocinèse. La majorité de nos gestes relève de ce type de contrôle puisqu'ils concernent le maniement d'objets. Dans les sports collectifs, la quasi-totalité des jeux favorise ce traitement. Le second type de contrôle concerne les gestes dont la structure est déterminée par un « modèle interne » d'où son appellation de morphocinèse. Moins souvent sollicité dans les sports collectifs, il est cependant utilisé dans l'analyse des postures et des gestes techniques. Ainsi, le rôle de l'activité motrice dans l'exploration de la forme n'est certainement pas le même que celui de l'activité mise en jeu pour la reconnaissance des lieux. De même, sur le plan des programmes moteurs, un mouvement dirigé vers un objectif spatial (pointage d'une cible) n'obéit pas aux mêmes règles d'organisation qu'un mouvement expressif générateur d'une forme (danse). La distinction faite entre topocinèse et morphocinèse paraît donc justifier la recherche de mécanismes différents pour le traitement des relations avec le temps et l'espace. Les descripteurs de direction et de distance ne paraissent pas pertinents, pour l'exécution d'une morphocinèse alors que l'observateur peut toujours appliquer à la description externe de la trajectoire les règles de son choix. On retrouve ici la nécessaire préoccupation de distinguer coordonnées

extrinsèques de description et coordonnées intrinsèques dans lesquelles le système nerveux traite et code les informations spatiales.

Concernant les jeux sportifs collectifs, certains ont préféré classer ceux-ci dans une autre catégorie « sémiocinèse » (Delaunay 1980) soulignant par là l'importance des aspects cognitifs en vue de la reconnaissance du mouvement dans les différentes configurations de jeu en relation avec les postures des joueurs... En effet, dans les tâches complexes, les processus cognitifs doivent permettre de coder des éléments de la réalité extérieure, et en particulier son organisation temporelle et spatiale sous forme d'images statiques ou dynamiques anticipatrices et / ou reproductrices de l'évolution du jeu. Ces aspects sont les conséquences d'un projet sémantique (les actions de tous les joueurs sont porteuses de sens) en vue d'ordonner et de traiter ces informations codées. L'idée de traiter simultanément les significations des actions et ces actions elles-mêmes n'est pas neuve en éducation physique.

Mais comment tout cela se construit-il ?

Concernant les signes et le sens, l'ouvrage de Frédéric Mahlo (« L'acte tactique en jeu » publié en allemand en 1965) constitue un référent pour les jeux en ce sens qu'il établit des relations entre des connaissances fondamentales et une méthodologie propre aux sports collectifs. « Le fait de résoudre par l'action des problèmes en situation de jeu oblige le plus souvent à ordonner avec discernement la situation problématique et la solution qui amène le joueur à des connaissances subjectivement nouvelles » (Mahlo, 1969, p. 11). L'analyse de l'action tactique dans les jeux sportifs est donc en définitive, l'analyse de l'activité en jeu elle-même. Cette attitude vis-à-vis de l'analyse de l'action de jeu fait qu'il existe pour les joueurs une interaction compliquée entre les fonctions psychiques et la forme réelle ou le type d'activité. Lorsqu'on analyse l'action tactique, il faut donc partir de ses formes concrètes spécifiques et des signes qu'elle génère. « Comme l'activité en jeu représente, dans son essence même, la solution de nombreux problèmes apparaissant dans telle ou telle situation, la pensée tactique en tant que processus intellectuel de cette solution est une composante indissociable de cette activité » (Mahlo, *ibid*, p. 28).

Ainsi, toute activité de jeu est un acte forcément tactique quel que soit le niveau où se situe le joueur, car il consiste, dans le respect des règles primaires, à interpréter des signes et à donner du sens à un grand nombre de problèmes posés par les diverses configurations du jeu. Dans cette complexité, nous pouvons, néanmoins, distinguer différents niveaux d'abstraction qui consistent à :

- réfléchir collectivement sur les données concrètes de la situation en liaison étroite avec la perception et le jeu ;
- utiliser la pensée tactique liée au jeu mais dépassant la situation concrète. Ceci opère un rapprochement entre la situation telle qu'elle a été reconnue et des règles, des principes, des réponses ;

- recourir à une pensée tactique abstraite qui n'est pas directement liée à l'acte de jeu mais qui opère à l'aide de représentations figurées ou de généralisations abstraites pour apporter des réponses aux problèmes posés.

Cette lente imprégnation des faits tactiques fonctionne le plus souvent par apprentissage fortuit et ne repose pas toujours sur des aspects conscients. Cette construction est, néanmoins, nécessaire car ne pas poser le problème de la formation de la pensée tactique c'est laisser les élèves apprendre schématiquement et donc à jouer de même. Dans ce cas, l'apprenant erre comme un aveugle d'un essai à un autre en espérant un succès dû au hasard ou bien il doit attendre qu'un observateur extérieur lui dise quoi faire ensuite...

Par contre, nous insistons sur le fait que l'apprentissage par résolution de problème et la construction de connaissances personnelles requièrent une réflexion et une interaction entre les élèves. Cela met en évidence la nécessité de combiner dans les situations d'apprentissage l'information extérieure (enseignant et observateurs), l'auto information et le débat d'idées. Dans le débat d'idées, il s'agit de faire fonctionner des séquences orales où la parole est vécue comme une interaction en vue de produire des effets cognitifs et pratiques. Cela met en scène des joueurs dans un projet qui vise la co-construction de savoirs, en bref un contexte didactique où les apprenants ne se limitent pas à un rôle passif face à un maître ou un entraîneur détenteur du savoir (cf. Rabatel, 2004).

Dans cette perspective, Vygotski (cité par Schneuwly & Bronckart, 1985) définit la médiation comme le processus par lequel se développe la capacité intrapsychique de l'individu à travers l'interaction de l'interpsychique. Cette transformation ne peut se faire qu'à l'aide d'outils et de moyens qui amènent le développement de la conscience. La médiation sémiotique est définie ici comme l'activité de raconter un signe et sa signification, y compris l'usage de signes, le rapport entre le signe et la signification, aussi bien qu'améliorer le rapport existant entre le signe (ou système du signe) et la signification (ou signification du système). Chez Vygotski (1933), le concept de « *médiation sémiotique* » joue donc, pour la vie mentale, un rôle fondamental dans la mesure où cet auteur considère que ce sont les propriétés des signes et systèmes de signes qui confèrent leur spécificité aux activités mentales supérieures. Tout comme l'activité sociale humaine sur la nature est médiatisée par les outils, l'activité psychique est elle aussi médiatisée par des signes et systèmes de signes constitutifs, des « instruments psychologiques », ceux-ci étant des élaborations artificielles. Ils sont donc sociaux par nature et non pas organiques ou individuels ; ils sont destinés au contrôle des processus du comportement propre ou de celui des autres. Dans les deux cas, les signes et systèmes de signes, en tant que médiateurs de l'activité psychique, assument en étroite association, une double fonction de transformation de l'activité et de représentation (des objets, au sens large, de leurs propriétés et des transformations opérées). La signification des configurations momentanées du jeu étant aussi importante que l'aspect temporel et spatial, il sera opportun de recourir à la notion de signes afin de lire et décoder les actions de jeu.

D'où l'importance en sport collectif, pour ces signes socialement construits, d'en débattre pour en faire un bien commun, de les expérimenter, d'en discuter au sein de l'équipe dans un débat d'idées par exemple. Prendre conscience de configurations de jeu, c'est en effet les faire passer du plan de l'action à celui du langage. C'est donc les réinventer en imagination pour pouvoir exprimer en mots, les signes qui permettent de résoudre le problème posé par l'évolution du jeu. Pourtant, la prise de conscience et la maîtrise des situations de jeu supposent déjà le développement partiel de l'analyse du jeu. Que se passe-t-il auparavant? La prise de conscience est nécessairement précédée d'une étape où le fonctionnement d'une forme donnée d'activité de la conscience est non conscient et involontaire. Pour prendre conscience, il faut posséder, sans doute sous forme de connaissances fonctionnant en tâche de fond, ce dont on doit prendre conscience (Vygotsky, 1933, p. 313).

Concrètement, la vidéo et la construction d'outils d'observation vont nous permettre d'aider les joueurs à repérer des signes, mais surtout à comprendre la dynamique qui va donner du sens aux placements et déplacements des joueurs et du ballon. Dès lors, les caractéristiques de la configuration sont autant de signes à repérer par les partenaires et les adversaires afin d'anticiper le jeu. La sémiotique (science des systèmes de signes de communication, qu'ils soient linguistiques ou non), en étudiant le processus de signification c'est-à-dire la production, la codification et la communication de signes, s'avère être un outil précieux pour lire et interpréter les configurations du jeu. Le recours à la sémiotique dans les recherches en sciences du sport est peu développé, elle offre, pourtant, de fructueuses possibilités d'analyse. Au sens le plus général, un indice est un signe apparent montrant la probable existence de quelque chose. Un indicateur est un outil d'évaluation et d'aide grâce auquel on va pouvoir mesurer une situation ou une tendance, de façon relativement objective, à un instant donné. Un indicateur se veut être une sorte de résumé d'informations complexes.

Dans cette perspective, l'analyse des signes et des indicateurs dans les configurations dynamiques et la construction des configurations perçues par les élèves deviennent des objets cruciaux pour l'enseignement et l'apprentissage des jeux. L'évolution, la transition entre deux configurations momentanées du jeu constituent une source d'informations indispensables dans une perspective sémio constructiviste de l'enseignement des sports collectifs. Encore un gros mot direz-vous! Oui mais cela renvoie fondamentalement au sens que les élèves donnent aux signes produits par l'affrontement en jeu ainsi qu'à leurs évolutions.

Nous l'avons déjà écrit dans nos précédents ouvrages, les configurations du jeu sont variables puisque les actions des joueurs y opèrent des changements finalisés et / ou aléatoires. Au fil de l'évolution de l'opposition, des relations nouvelles s'établissent entre des éléments du jeu, d'autres relations sont minorées voire détruites, produisant une infinité d'états d'équilibre instantanés. Souvent, une bonne solution implique de relever quelques caractéristiques (signes?) de la configuration, un agencement partiel d'éléments qui

réunira toutes les relations indispensables et elles seules. Ochanine (1971 ; 1978) appelle cet agencement partiel des éléments « structure opérative » et « image opérative » sa représentation chez le sujet. Cette image « économique », réduite aux éléments indispensables possède comme principales propriétés : l'adaptation à l'opposition, le laconisme, la plasticité... Nous aurons l'occasion d'y revenir.

Alors, un des défis de ce travail consiste bien à comprendre et modéliser des images opératives dynamiques qui, en intégrant le temps, permettent de faire construire par les élèves des configurations du jeu perçues où les signes relevés se centrent sur le mouvement et les transitions entre les différentes séquences de jeu. Une bonne analyse des rapports d'opposition et le fait d'être capable de percevoir des signes prémisses de l'apparition d'opportunités constituent des objectifs d'apprentissage qui doivent entraîner des transformations chez nos élèves.