

Introduction

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

Dans cet ouvrage, en nous centrant sur le temps, nous avons conscience que cela va déranger un peu... On a tellement l'habitude de s'exprimer en termes d'espace et / ou au mieux d'un point de vue spatio-temporel que parler du temps peut apparaître savant ou présomptueux. Pourtant, le vocabulaire concernant le temps et l'espace, en relation avec les formes que cela peut prendre dans le jeu, est très divers en sport collectif. On y trouve pêle-mêle, *dispersion / concentration, extension / compression, expansion / contraction, groupé / dégroupé, étiré / resserré, continuité / rupture, équilibre / déséquilibre...* Ces différentes notions présentent des particularités et des spécificités suivant les sports collectifs, l'état de développement du jeu, le niveau des joueurs, les rapports d'opposition...

Oui, le mouvement devrait être au centre de nos analyses en sport collectif. Chaque joueur est entouré de joueurs qui jouent avec lui ou qui ajustent leurs déplacements en luttant contre lui. Les intervalles qui les séparent sont en perpétuelle transformation avec, souvent, la recherche d'une distribution uniforme qui permet un équilibre entre l'attaque et la défense. De cette convergence ou pression uniforme à un instant donné, il résulte une pression sur chacun des joueurs partenaires et sur tous les adversaires assez rapprochés pour troubler l'équilibre de pression environnante. Il est d'une grande importance que chaque élève comprenne bien que c'est la mouvance de tous les joueurs qu'il faut saisir, la forme purement momentanée de la configuration du jeu et non pas la réduire à une figure statique hors de son contexte.

C'est cette mouvance qui produit chez les joueurs des phénomènes d'agrégation, de densité, de combinaison, de cohérence ; tandis que de son côté le déplacement propre à chaque joueur produit de la dispersion (accélération, fatigue, désordre etc.). Ces deux phénomènes sont constamment en échange et en balance mutuelle ; en quelque sorte ils sont toujours en compensation. Il est nécessaire que le volume occupé par chaque joueur et la distance qui le sépare des joueurs environnants fassent l'objet aussi d'une compensation rigoureuse en vue de maintenir un équilibre. Toute action de déséquilibre entraîne

une perturbation. Cette perturbation se fait à partir d'une suite de vibrations c'est-à-dire une succession de secousses formées chacune par des mouvements de contraction et d'expansion. À ce moment, l'élasticité d'un groupe de joueurs devient une propriété des rapports d'opposition.

Équilibre pour nous, déséquilibre pour les autres, voilà le credo du jeu en mouvement qui vise à prendre un temps d'avance sur le replacement défensif pour obtenir « une fenêtre de tir ». L'avantage positionnel n'est que la conséquence d'une prise d'avance. Curieux paradoxe, parfois comme en football lors d'un centre en retrait, les attaquants bien placés sont ceux qui sont rentrés en retard ! Les autres ont le ballon dans le dos ou sont hors-jeu. Ainsi, l'état initial et l'état final d'une attaque sont de bons indicateurs de ce qui s'est passé. La description peut être abordée globalement sous deux angles : soit en considérant que le déséquilibre du système est antérieur à l'action étudiée et que l'attaque est en avance ; soit en cherchant le (ou les) point (s) de rupture permettant une prise d'avance, au cours de cette phase offensive.

L'étude des configurations dynamiques et la construction des configurations perçues par les élèves deviennent alors des objets d'enseignement. 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 au jeu, à sa conception et à son évolution.

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 détruites, produisant une infinité d'états d'équilibre instantanés. Du point de vue de l'activité du joueur, toutes ces relations qui constituent l'intégralité de la configuration n'offrent pas le même intérêt. Certaines n'interviennent pas, le joueur peut en faire abstraction ; d'autres sont indispensables à reconnaître car ce sont elles qui aident à la production d'une réponse appropriée dans un temps le plus court possible. Souvent, diverses solutions permettent d'accomplir cette tâche. La plus pertinente et la plus fiable sera fréquemment la plus simple, éventuellement la plus économique du point de vue mécanique et énergétique. Une bonne solution implique de relever quelques caractéristiques de la configuration, un agencement partiel des 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. C'est une image «économique», réduite aux éléments indispensables qui a comme principales propriétés : l'adaptation à l'opposition, le laconisme, la plasticité et un caractère intentionnel... Cette image, reflet fonctionnel finalisé, sera constituée par et pour l'activité du joueur. En privilégiant a priori certains éléments du jeu, le joueur traite plus vite ces données quand elles apparaissent dans des configurations de jeu. Mais, il se trouve en même temps quelque peu prisonnier d'un cadre de références qui lui fait rechercher cette information.

Ces éléments se situent à l'interface de la perception et de la décision. Alors, l'analyse des configurations du jeu ne se fonde plus exclusivement sur le caractère concret des productions mais aussi sur des configurations d'indices dont les modélisations facilitent la compréhension des phénomènes complexes. La computation de symboles définis, des règles de fonctionnement et des règles d'action des systèmes appréhendés permet de mieux concevoir des démarches variées facilitant la relation entre un modèle théorique et le jeu tel qu'il se déroule. Plus précisément, le fait d'axer l'élève sur la façon dont s'établissent les représentations qui visent la précision et la pertinence, revient implicitement à fournir au joueur une aide de type « gestion de l'attention ».

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 de jeu perçues qui 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 concevoir l'apparition d'opportunités constituent également des éléments qui doivent entraîner des progrès. Avec les jeux, on peut difficilement dissocier activité et apprentissage car toute action de jeu s'accompagne toujours d'une activité d'apprentissage si faible soit elle. Il faut des actions de jeu servant de support pour que puisse se développer une activité d'apprentissage. À l'école, dans les situations d'apprentissage intentionnel, le but de l'action est représenté par l'activité d'apprentissage, le jeu étant alors le moyen et le support de l'activité construction de connaissances et de compétences nouvelles.

Finalement, on peut insister 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. Sans cela, l'apprenant peut seulement errer d'un essai à un autre en espérant un succès dû au hasard ou attendre qu'un observateur extérieur lui dise quoi faire ensuite ... Dans ce cas, il est patent de constater qu'il n'y a pas de compréhension ! Une bonne et prompt analyse des rapports de vitesse dans les configurations doit permettre à l'attaquant d'anticiper sur le remplacement défensif et ainsi de prendre et / ou conserver de l'avance. Le fait de rester en barrage installe pour la défense une garantie afin de ne pas être mis hors de position immédiatement.

Après bien des années de discussion et de recherche sur la formation des maîtres, il semble que notre profession se soit mise d'accord sur le fait qu'un objectif important des programmes de formation des maîtres est de développer des "praticiens réflexifs". Si nous voulons suivre cette logique un peu plus loin, nous devrions arriver à la conclusion qu'un objectif majeur de notre programme d'éducation physique scolaire devrait être le développement « d'apprenants réflexifs ».

Le temps pour jouer, le temps d'apprentissage, le temps du projet, le temps scolaire sont au cœur de ce livre.

