

**UN EXEMPLE DE TACHE DECLINEE : « L'INSPECTEUR MENE L'ENQUETE »**

**OBJECTIFS DE LA TACHE**

- \*Etre capable d'enquêter afin d'adapter ses choix tactiques en fonction de l'adv (rôle B)
- \*Accepter et assurer le rôle de partenaire d'entraînement (rôle A)

- \*Fondamentaux : alternative tactique + codage/décodage
- \*Etape 3, axe 1 : adapter son schéma de jeu à l'état du rapport de force ainsi qu'aux caractéristiques de l'adversaire pour le mettre en crise de temps

**CE QUE LES ELEVES ONT A FAIRE**

*Match qui se déroule en 2 phases :*

**Phase 1 « d'enquête » :** le joueur A tire au sort une consigne de jeu (coup gagnant imposé, zone(s) à viser ou enchaîner, style de jeu particulier à adopter, coup interdit...). B a 5 mises en jeu pour découvrir cette consigne.

**Phase 2 de « match » :** A et B font un match en 5 points en tenant compte de la consigne, qui est alors connue du joueur B

→ B doit dans un 1<sup>er</sup> temps découvrir la consigne de A, puis ensuite A et B s'opposent en fonction de cette consigne.

*A la fin du match de 5 points, les joueurs changent de rôle. Rencontrer plusieurs adversaires avec des consignes de jeu différentes.*

**CE QUE LES ELEVES ONT A APPRENDRE**

Rôle B (celui qui nous intéresse prioritairement)

**-la démarche d'enquête (prioritaire) :** être patient, accepter de perdre des échanges en début de match pour prendre le temps de faire les bons choix tactiques sur le reste du match

**-des techniques d'enquête (prioritaire) :** varier son jeu, tester plusieurs stratégies, allonger la durée des échanges, alterner différents types de services

**-des principes et méthodes qui permettent de choisir le bon schéma de jeu face à celui de l'adversaire (secondaire) :** maîtriser la notion de pression temporelle, connaître les différents schémas de jeu, tester différents projets tactiques et évaluer leur efficacité

Rôle A

**-respecter une consigne imposée** pour faire progresser son partenaire, même si cela conduit à perdre l'échange

**-gérer la frustration** liée au respect d'une consigne imposée

**CE QUE JE FAIS EN TANT QU'ENSEIGNANT**

**Phase 1 « d'enquête » (celle qui nous intéresse prioritairement)**

\*A ne respecte pas la consigne de jeu → il privilégie le gain du point (le rôle d'adv) à l'aide de son partenaire → ajouter un 3<sup>ème</sup> joueur observateur qui arrête l'échange si la consigne n'est pas respectée / rappeler que le gain des points ne compte que dans la 2<sup>ème</sup> phase / trouver un système d'interdépendance entre les deux partenaires (trouver/faire trouver la consigne avant les autres binômes de la classe...)

\*B ne trouve pas la consigne de A → les échanges sont trop courts, ou identiques → inciter B à faire durer les échanges, et à varier la manière de construire le point / donner une « fiche de démarche d'enquête »

**Phase 2 de « match »**

\*A ne respecte pas la consigne de jeu → idem phase 1 → valoriser le respect de la consigne par des points bonus dans le match (+2pts, ou mort subite si consigne gagnante 3 fois...) / délivrer un « diplôme de partenaire d'entraînement »

\*B ne parvient pas à neutraliser la consigne de jeu (il concède de nombreux points-consignes par exemple) → mauvais choix de schéma de jeu → questionner, faire expliciter les raisons du choix, conseiller / ajouter un coach / passage par des petites boucles comme la « bataille navale », « le coup bonus » ou « le grand chelem »...

**COMMENT LES ELEVES APPRENNENT**

- en modulant leur engagement dans le rapport de force (part/adv)
- en expérimentant (tester et valider des hypothèses)
- en mettant en relation un schéma de jeu choisi avec ses effets

**COMMENT LES ELEVES SAVENT QU'ILS ONT APPRIS**

Rôle B

- découverte de la consigne tirée au sort par le joueur A dans la phase 1
- neutralisation de la consigne de jeu du joueur A dans la phase 2 (peu de points-consignes concédés par exemple)

Rôle A

- respect systématique de la consigne imposée par le tirage au sort sans manifestation de signes d'énervernement