

PHOTO : AUTEUR



PHOTOS : MARG BEAUDENON

Construire des situations d'apprentissage

PAR E. LOUIS

L'auteur propose une réflexion sur ce que pourrait être un cadre de construction des situations d'apprentissage permettant l'appropriation des contenus dans le domaine des activités d'opposition interindividuelle et, en particulier, dans l'enseignement des sports de raquette.

CONSTAT PRATIQUE

L'acquisition d'habiletés en sports de raquette demande l'association de divers éléments : technique, tactique, physique, psychologique.

L'enseignant, dans un souci de simplification pour l'élève, propose des situations spécifiques, seulement technique ou seulement tactique par exemple. Mais cet élément travaillé isolément, n'apparaît plus ou seulement de façon épisodique quand on replace l'élève dans le contexte général de jeu.

L'enseignant se rend compte alors qu'il n'y a pas eu de réel apprentissage. La volonté de faire réussir les élèves nous conduit à simplifier abusivement certaines situations. Tout se passe comme si le joueur, confronté à la « turbulence » informationnelle, décisionnelle et motrice du duel réel, était frappé d'amnésie et ne pouvait réinvestir ce qu'il avait pourtant appris.

L'enseignant propose au joueur de tennis, tennis de table, badminton, la répétition d'une même frappe (croisée, par exemple) dans des situations que l'on appelle « gammes » ou « routines ». A

la fin de la séquence, le joueur pourra avoir acquis l'habileté à croiser son coup. Pourtant, le réinvestissement de cette acquisition nous semble fortement aléatoire en situation de duel réel. Le joueur a appris une réponse décontextualisée ; en effet, il se sait pas par rapport à quels indices, ni quand, utiliser ce coup.

Si ce type de situation peut se concevoir pour des joueurs experts qui désirent renforcer l'aspect technique ou retrouver une sensation, elles semblent moins opérationnelles lors des premières étapes de l'apprentissage.

Les étapes d'apprentissage

Nous proposons deux étapes :

- **Etape 1 :** acquérir un ensemble de « structure de relation » (information - décision - réalisation) représentant des réponses aux problèmes fondamentaux des sports de raquette.

- **Etape 2 :** renforcer un ou plusieurs éléments de cette « structure de relation », en fonction de chaque sport de raquette.

LE PRINCIPE DES 3 BLOCS

Les situations proposées pour l'apprentissage d'une habileté en sports de raquette doivent permettre de confronter systématiquement le joueur à une *structure tridimensionnelle* permettant de développer en synergie des ressources perceptives, (identifier, analyser), décisionnelles (décider) et effectrices (faire, réaliser).

Apprendre à « identifier », « analyser »

Il s'agit d'apprendre à reconnaître les signaux pertinents de la situation pour décider d'une mise en œuvre. Ces signaux sont généralement à dominante visuelle et portent sur :

- la balle ou le volant,
- la trajectoire (vitesse, amplitude, direction, hauteur, effet),
- l'adversaire (position, déplacement, technique gestuelle).

L'enseignant cherche à conserver l'authenticité de ces signaux (plutôt visuels et en relation avec le jeu réel) dans la construction des situations d'apprentissage. L'objectif est celui d'un véritable apprentissage perceptif.

Apprendre à « décider »

Il s'agit, à partir d'une analyse de la situation (pôle informationnel), de choisir parmi une ou plusieurs alternatives de jeu ; par exemple, jouer court ou long, vite ou lent. Décider, c'est aussi prendre en compte le résultat de l'action pour établir un plan d'action plus efficace. La décision se prend sur la base d'informations identifiées et analysées (étape précédente). Le temps que met la balle ou le volant pour aller d'un camp à l'autre est le plus souvent extrêmement court ; le joueur doit donc mettre en place des stratégies pré-décisionnelles lui permettant de se donner du temps et ainsi, de répondre de façon plus adaptée. *La prédiction de l'évolution de la situation de jeu conduit le joueur à se préparer de façon*

selective en faveur d'une alternative. La décision consiste à choisir l'état de préparation qui précède le signal (en l'occurrence l'impact balle-raquette) lui permettant de réagir de façon plus efficace lorsque celui-ci sera présenté (1). Il y aura deux décisions successives :

- choix de l'état de préparation,
- choix de la réponse.

Illustration des deux premiers blocs

Préserver son équilibre. Se sécuriser en comptant sur la faute adverse :

- jouer haut et/ou au centre.

Rompres l'équilibre. Attaquer pour marquer :

- déséquilibrer l'adversaire latéralement et/ou en profondeur et marquer dans l'espace libre ;
- jouer sur le coup faible de l'adversaire ;
- accélérer ou ralentir la balle (ou le volant) ;
- combiner toutes les actions citées ;
- pour le tennis et le tennis de table, donner de l'effet à la balle.

Rétablir l'équilibre. En neutralisant l'attaque adverse.

Renverser le déséquilibre. Contre-attaquer pour marquer :

- jouer court ;
- jouer rasant par rapport au filet ;
- pour le tennis et le badminton, lobber.

Pour ces illustrations, la notion d'équilibre est de nature spatiale, temporelle et événementielle.

Apprendre à « faire » et à « réaliser »

C'est apprendre à exécuter le mouvement en adéquation avec la décision prise. L'enseignant prend soin de choisir un contenu structuré autour des conduites à tenir (identifier, décider, réaliser), en relation avec les données techniques qui s'avèrent les plus efficaces pour la réalisation de l'action (cf. tableau 1).

LES 3 BLOCS ET LA DIDACTIQUE

Construire une situation d'apprentissage, c'est permettre au joueur d'en extraire des acquisi-



PHOTO : AUTEUR

tions durables et réinvestissables (par l'intermédiaire des constantes didactiques), en modulant la difficulté (variable didactique).

Constantes didactiques

- Conserver le sens des sports de raquette :
- une cible à attaquer ;
- une à défendre.

- Conserver les éléments essentiels du jeu :
- un instrument permettant la défense et l'attaque (raquette) ;
- un intermédiaire (balle ou volant) ;
- un filet à franchir séparant les deux espaces de jeu.
- Confronter systématiquement le joueur aux problèmes fondamentaux posés en tennis, en tennis de table, en badminton :
- informations visuelles sur la balle (ou le volant) et sur l'adversaire ;
- donner une possibilité de choix au joueur ;
- agir efficacement en adéquation avec la décision prise.

Variables didactiques

- L'espace :
- dimension, forme, situation des cibles de jeu ou de marque ;
- hauteur, configuration du filet.
- Le temps :
- temps de réaction ;
- temps de jeu.
- Le score.
- Le matériel :
- nature des balles (plus lourdes, plus légères, plus vives) ou des volants ;
- raquette (plus courte, plus légère, plus lourde, tamis agrandi, etc.).
- Le thème de jeu, les consignes de réalisation et les critères de réussite.

Exemple 1

Au niveau informationnel et décisionnel :

- déséquilibrer son adversaire latéralement et/ou en profondeur et marquer.

Au niveau effecteur :

- orienter la ligne d'appui des pieds vers la cible visée ;
- orienter le tamis à l'impact vers la cible choisie ;
- raccourcir ou allonger le geste de frappe en fonction de la cible visée.

Organisation : duel en 10 points :

- viser hors de la zone centrale (« zone de confort ») (schémas 1, 2, 3).

Score :

- pour le tennis et le tennis de table, si l'impact de la balle tombe dans cette zone ; minoration d'1 point ;
- pour le badminton, frapper la balle les deux pieds dans sa propre « zone de confort » fait perdre 1 point à l'adversaire.

Exemple 2

Au niveau informationnel et décisionnel :

- accélérer la balle ou le volant dans l'espace libéré par l'adversaire pour marquer.

Au niveau effecteur :

- s'orienter vers la cible visée ;
- accélérer le geste de frappe ;
- avancer en frappant.

Organisation : duel en 10 points :

- des plots à aller toucher sont installés autour du terrain (schémas 4, 5, 6).

Score :

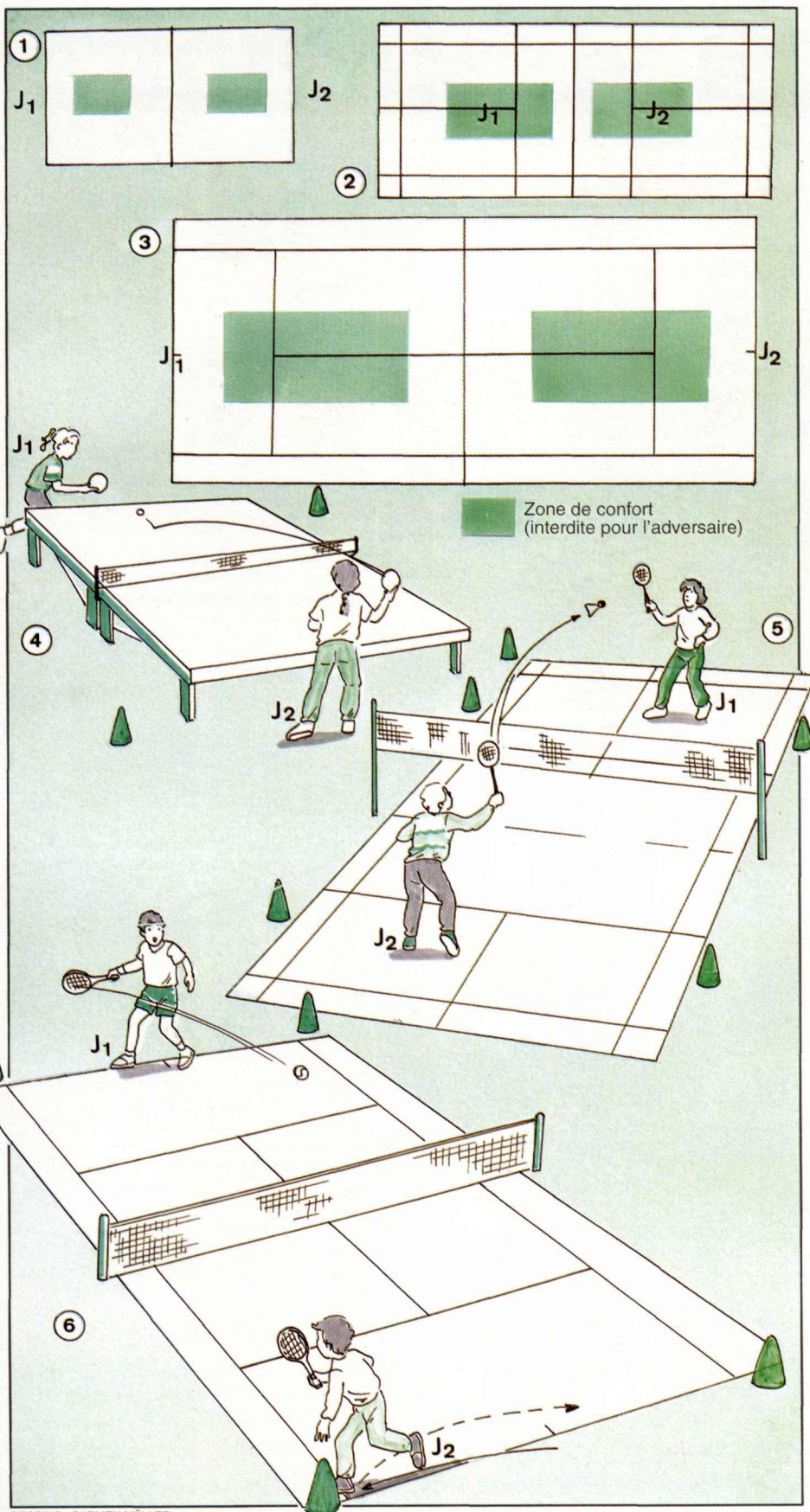
- gain de 1 point si et seulement si l'adversaire ne touche pas la balle (ou le volant) ;
- perte de 1 point si l'adversaire réussit à aller toucher un plot entre deux frappes de balle (ou de volant) sans perdre l'échange.

LES 3 BLOCS ET LA MOTIVATION

Par expérience, il s'avère que les situations très proches de la réalité du duel réel permettent à

Tableau 1 : réaliser

THÈMES D'ÉTUDES	RÈGLES D'ACTION
JEU DE JAMBES	
Déplacement, placement, remplacement.	<ul style="list-style-type: none"> • sursauter au moment de la frappe adverse. • frapper les 2 appuis au sol à l'arrêt. • se replacer au centre, toujours face à l'adversaire (pas chassés ou croisés).
PLACEMENT - ORIENTATION - VISÉE - FORCE	
Mise à distance - calibrage : Ligne des appuis - lignes des épaules : Position du tamis à l'impact : Rôle du bras libre : Plan de frappe (par rapport à la position des appuis au sol) : Transfert du poids du corps :	<ul style="list-style-type: none"> • être de profil par rapport au filet ; distance favorisant le mouvement de frappe. • orienter les lignes dans la direction de la cible visée. • l'orienter vers la cible visée. • viser la cible. • pour attaquer et pour croiser : devant soi. • pour défendre et pour décroiser : derrière soi. • avancer en frappant.
TECHNIQUE GESTUELLE	
Forme, amplitude, vitesse du bras : Plan et moment de frappe :	<ul style="list-style-type: none"> - pour jouer long, geste ample ; - pour amortir, geste raccourci ; - pour accélérer le volant (ou la balle) geste rapide ; - pour ralentir geste lent. • Spécifique tennis - tennis de table : - frapper la balle en phase ascendante au sommet du rebond pour attaquer ; - frapper en phase descendante pour défendre. • Spécifique badminton : - frapper le volant le plus haut possible pour attaquer (main haute) ; - frapper en dessous de la taille pour défendre (main basse).



DESSINS : CARMEN MÜLLER

L'ensemble des élèves (collège, lycée professionnel, lycée) d'adhérer aux apprentissages proposés par l'enseignant en leur donnant du sens. L'authenticité de ces « mini-duels » suscite une motivation et une participation plus importante, ce qui permet des progressions plus rapides, sans rupture entre apprentissage et généralisation en jeu réel.

VERS UN « MODÈLE HOLOGRAMMIQUE »

Ce modèle est issu des sciences physiques (théorie systémique de l'émergence de la complexité). L'hologramme est une image lumineuse en trois dimensions : chaque point de l'image contient toute l'information de l'image entière ; cette image peut être reconstruite en totalité ou seulement à partir de l'un de ses fragments. Le « principe des 3 blocs » s'inspire de ce modèle. L'élève peut reconnaître et solutionner des problèmes identiques :

- d'une situation d'apprentissage à la situation réelle dans une même APS,
- d'une situation d'apprentissage à une autre dans une même famille.

La transversalité (ici, d'ordre « métacognitive ») porte essentiellement sur les principes qui fondent les acquisitions et non directement sur les réponses motrices. Cette réflexion n'est pas nouvelle ; dans une situation donnée, c'est son principe qui peut se retrouver identique à une nouvelle situation et non les éléments de la réponse (2).

Eric Louis

Professeur agrégé d'EPS,
Formateur IUFM/MAFPEN.

Notes

- (1) Alain C., Proteau L., Temprado J.-J. « Cognition et performance », INSEP, 1993.
(2) « Considérations sur la manière d'enseigner », J. Vivès, Revue EP.S n° 41.

Bibliographie

Textes généraux :

- De Rosnay J., « L'homme symbiotique », Seuil, 1995.
Morin E., « La méthode », tomes 1, 2, 3, Point, 1977.

Textes spécifiques :

- Arzel G., « Apprendre à s'opposer », Revue EP.S n° 243.
Bordes P., « Réflexions et propositions pédagogiques », Revue EP.S n° 241.
Brau Anthony S., « Comment donner du sens aux apprentissages », EP.S n° 232.
Collinet S., « Sports collectifs. Démarche unitaire et transversale », EP.S n° 232.
Collignon C., « Tennis. Se transformer au collège », Spirale n° 1, 1987.
Delaunay M., « Des transactions sociomotrices à la pédagogie sémio-opératoires », Recherche en APS, Aix-Marseille, 1985.
Dugal J. : « Analyse et traitement didactique : tennis », EP.S n° 241.
Fourquet J.-P., « Situations motrices et sports collectifs », EP.S n° 219.
Louis E., « Un référentiel de travail en seconde : tennis », EP.S n° 233.
Louis E., « Traitement didactique transversal : tennis, tennis de table, badminton », EP.S n° 242.
Mariot J., « Apprentissage perceptif », EP.S n° 239.
Nerin J.-Y., Peyresblanques M., « Rugby - Approche structurale », EP.S n° 234.
Papelier G., « Badminton versus tennis », EP.S n° 254.
Pizzinato, « Le retour de service », EP.S n° 225.
Sève C., « Ingénieur et bricoleur du sport », EP.S n° 234.
Taïna F., « Les situations défi », EP.S n° 244.
Terrisse A., « Sports de combat : pour un enseignement dialectique », EP.S n° 229.