

6 catégories de décisions (M. BOUET, 1980) :

- Les décisions de programme et de changement de programme (**après l'action**).
- Les décisions de stratégie.
- Les décisions de tactiques.
- Les décisions immédiates d'exploitation technique (les décisions-actions).
- Les décisions « pour voir » (l'action éclaire la décision à prendre).
- Les décisions de sécurité (la recherche d'une solution sécuritaire conditionne l'action ; la prise de risque est toujours limitée au risque d'une réduction excessive de la sécurité).

Les formes de l'activité décisionnelle varient en fonction du niveau de compétence (expertise) de la personne.

Du point de vue de l'apprentissage, il semble souhaitable de respecter une hiérarchie entre les différents niveaux de décision : les décisions d'action, les décisions tactiques, les décisions stratégiques.

Ce qui se passe...

...avant l'action :

Les décisions de programme (planification de son activité à l'intérieur d'un cadre pré-établi) :

- connaître les règles de vie de la classe au regard des contraintes scolaires (revue 18).
- définir un projet adapté, réaliste et complet (échauffement) avec l'aide éventuelle de l'enseignant).
- connaître les éléments de structure organisant la tâche dans laquelle on est engagé.

Les informations utiles à la décision de stratégie :

- connaître ses ressources, celles de son équipe et de l'équipe adverse (niveau de compétence accordé à chacun relativement à la tâche). Problème mis en évidence lors des constitutions d'équipe.
- Instaurer une dynamique de groupe favorable à l'organisation du jeu (quel niveau de participation peut-on attendre de chacun ?).
- Déterminer précisément le rôle de chacun à l'intérieur de l'équipe pour lever toute forme d'ambiguïté qui pourrait être dommageable.
- Ne pas jouer dans la facilité malgré l'apparente facilité de la situation.
- Etc.

...pendant l'action :

L'activité cognitive du joueur de sport co :

1. Perception :

La **disponibilité visuelle** du joueur de sport collectif lui permet outre une meilleure détection des indices environnementaux liés principalement à l'activité motrices ou gestuelles des personnes (joueurs, arbitres...), une meilleure exploitation de ces derniers.

La détection et l'exploitation des indices nécessitent obligatoirement des connaissances sur le jeu (techniques, tactiques, stratégiques, fondamentales...).

Connaissances

- Le corps des règles de l'APS de référence.
- Le réseau des communications motrices permises par les règles.
- Le système des rôles et sous-rôles sociomoteurs (rôle – fonction – actions autorisées).
- La structure du réseau des scores (VB ≠ BB).
- La sémantique sociomotrice.
- Les principes d'organisation du jeu (Beunard - Dersoir).
- Les principes collectifs de décision stratégique et tactique (Bouthier - Poulain).

Savoirs

- Maîtrise d'un certain nombre d'habiletés motrices spécifiques (techniques de déplacement ou de manipulation de la balle en situation de partenariat ou / et d'adversité).
- Avoir un projet d'action personnel trouvant sa place dans le projet d'un collectif.

Le recours et la mise en rapport aux **informations sensorielles** (intéro et proprioceptives) permet de mieux évaluer les possibilités d'échec ou de réussite de son projet d'action (le PB qui s'engage sur un tir en suspension semble être gêné par un adversaire plus grand que lui ; le tir étant impossible, il doit utiliser le ballon au mieux des intérêts de son équipe sans mettre pied à terre...).

2. Prévision et anticipation :

Il est impossible, du fait de la logique de l'activité, de pouvoir suspendre le jeu pour réfléchir. C'est donc d'avance qu'il faut pouvoir exercer son pouvoir d'analyse.

La **prévision** concerne tout phénomène pouvant se produire ultérieurement du fait d'un évènement (le remplacement d'un joueur faible par un joueur fort peu avoir une incidence forte sur l'évolution possible du jeu).

L'**anticipation** consiste à se représenter un évènement avant même qu'il n'ait lieu.

Plusieurs formes sont possibles :

- L'anticipation action ;
- L'anticipation de conséquences d'action. L'élève doit savoir faire des hypothèses sur l'évolution possible de la situation de jeu (conçue comme système) au regard de l'action mise en projet.
- L'anticipation sécuritaire (marges de manœuvre, parades possibles pour éviter une mise en danger ?) ;
- L'anticipation rétrospective (mémoriser pour une prochaine expérience les conséquences d'une décision d'action spécifique d'un contexte donné).

3. Prospection :

Il est parfois utile, par défaut d'informations, d'aller à sa recherche. Tel est l'objet de l'action pour voir (il faut aller voir pour savoir).

Il s'agit d'**une décision pour voir**.

4. La pré-action :

Savoir adopter une attitude favorable (préaction) porteuse de significations (code sémiotique).

L'élève doit savoir masquer ou rendre explicite son intention de jeu.

La décision ne peut être réduite à un mécanisme purement cognitif.

Prendre une décision, c'est agir en cherchant à assumer l'incertitude de l'évènement à venir.

Le comportement qui en résulte est une façon de l'assumer.