

S'informer pour décider ou décider l'information ?

Pour décider, l'élève a besoin de construire l'information. En effet, l'information en tant que telle n'existe pas ; elle est une construction individuelle.

Sa réalité est singulière et dépend pour beaucoup de l'expérience du sujet, des compétences développées et des connaissances acquises.

Pour accéder à cette information, l'élève va devoir mettre en relation différents arguments issus de la réalité du jeu. Ces derniers, qui résultent d'un questionnement conscient ou inconscient, sont autant d'indices utiles à la mise en forme d'une action motrice :

- où est le ballon ?
- qui en dispose ? mon équipe ou l'équipe adverse ?
- où est le PB ?
- quel est mon rôle ou mon statut sur le terrain ?
- quelle est ma position sur le terrain ?
- quelles sont mes relations avec le PB ?
- quelle est ma position par rapport aux deux buts ?
- quels sont les rapports de distance entre les différents joueurs et moi-même ?
- etc...

Les notions à construire

Pour aider l'élève à décider de son action, l'enseignant doit programmer l'apprentissage de notions clés sans lesquelles l'appropriation et la mise en forme de la règle d'action ne sont pas possibles.

Quelles sont ces notions :

- le groupe / l'équipe
- le statut, le rôle
- la règle comme élément organisateur du jeu (la logique interne)
- la règle comme élément structurant la conduite motrice
- l'alternative de jeu
- les pouvoirs d'action (le tir, la passe, le dribble, les déplacements) comme élément d'une communication entre les personnes (vers la définition d'un langage du jeu)
- les distances de tir et de passe
- l'action de démarquage, de soutien et d'appui
- l'action défensive gênante
- etc...

Toutes ces notions devront être étudiées au regard du champ de la motricité, et plus précisément celui de la sociomotricité.

Des stratégies d'enseignement

Pour aider l'élève à agir pour le bénéfice de son équipe, l'enseignant peut agir sur l'un des quatre pôles d'intervention suivantsⁱ :

- **la motricité** : en apprenant aux élèves à faire , réaliser et effectuer des mouvements dans un but précis (développer de nouveaux pouvoirs d'action) »
- **la sensibilité** : en apprenant aux élèves à percevoir, ressentir, aller chercher les indices pour construire l'information
- **la sociabilité** : en apprenant aux élèves à assumer et combiner différents rôles et sous-rôles, à comprendre les choix tactiques des personnes, à développer la perception des interdépendances.
- **l'intelligibilité** : en apprenant aux élèves à penser, se représenter et évoquer avec justesse.

ⁱ « Articuler finalités, compétences et contenus en EPS », C.E.D.R.E., EPS 289- Mai – Juin 2001