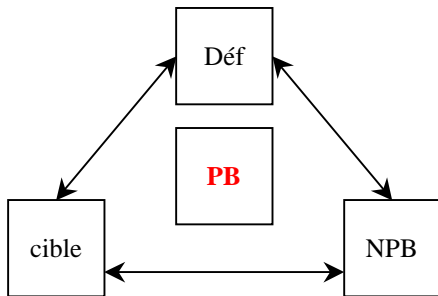


Indices que l'élève doit prendre en compte pour décider en situation de sport collectif (BB)



Possibilité de tir vers la cible (en appui ou en course)

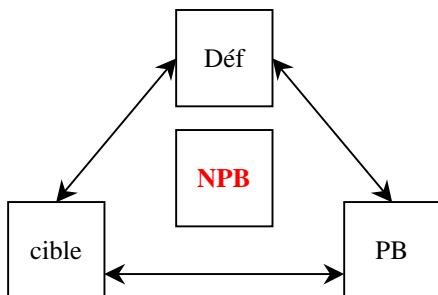
- Possibilité d'utilisation du couloir direct.
- Distance par rapport à la cible.
- Orientation par rapport à la cible.
- Niveau de pression défensive.
- Disponibilité des partenaires et positionnement par rapport à la cible.

Possibilité de progression vers la cible (jeu direct – jeu indirect)

- Possibilité d'utilisation du couloir direct.
- Niveau de démarquage et de disponibilité des partenaires (jeu indirect).
- Niveau de la pression défensive.

Possibilité de conservation du ballon

- Niveau de la pression défensive.
- Niveau de démarquage et de disponibilité des partenaires (jeu indirect).
- Position sur le terrain, distance et orientation par rapport à la cible.



Possibilité d'aide au tir (écran, block)

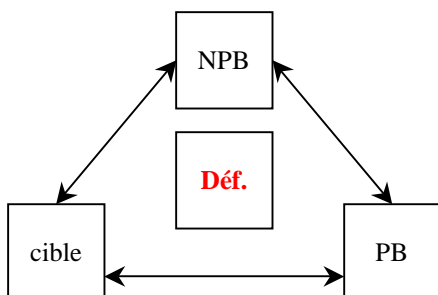
- Possibilité d'empêcher le défenseur de venir gêner le PB.

Possibilité d'aide à la progression (appui)

- Possibilité d'utilisation d'un espace avant, libre de toute présence adverse et à distance de passe.
- Possibilité de garder un temps d'avance sur l'adversaire le plus proche.

Possibilité d'aide à la conservation (soutien) : le PB n'est pas face à la cible.

- Possibilité d'utilisation d'un espace arrière, libre de toute présence adverse et à distance de passe.
- Possibilité de garder un temps d'avance sur l'adversaire le plus proche.



Possibilité de protection (chercher à gêner le tir ou la progression vers la cible)

- Possibilité de pouvoir se situer entre la cible et le PB.
- Possibilité d'ajustement de la distance de marquage en fonction de la position de la cible (gêner, presser, harceler).
- Possibilité de contestation de la passe (et donc de récupération).

Possibilité d'interception

- Possibilité de pouvoir disputer à son destinataire une passe qui vient d'être tentée sans risquer de libérer un espace que pourrait utiliser l'équipe adverse (se situer par rapport à la cible et l'adversaire, anticiper le point de réception de la balle pour être le premier placé).

Décider pour l'élève consiste à gérer l'incertitude de l'événement à venir pour finaliser au mieux un projet dans lequel il se trouve engagé (l'enseignant doit apprendre à l'élève à raisonner sur ses perceptions).

Le processus décisionnel est en grande partie d'ordre cognitif.

Est-il possible de rendre compte de ce processus à partir d'indicateurs qui permettraient, par inférence, de l'objectiver ?

Quelle serait la nature de ces indicateurs ?

Il peut s'agir d'indicateurs comportementaux (pendant l'action, l'action trahit l'intention ou le manque d'intention) ou déclaratifs (avant et après l'action, l'explicitation permet de valider une action et, à travers elle, un projet d'action).

Concernant l'**aspect moteur** de la situation, **3 indicateurs** permettraient d'évaluer l'efficacité du fonctionnement cognitif :

- Les **erreurs de décision** (cas de Mélanie qui passe en aveugle sans avoir interprété le déplacement du partenaire destinataire)
- Les **erreurs d'exécution** (dans une situation favorable, ne pas tirer en course alors qu'il s'agit là de la meilleure des alternatives).
- Le **temps requis pour décider de la réponse** (cas de caroline qui tarde à faire une passe à Julie, permettant ainsi à ses adversaires de l'empêcher définitivement...).

Dans une situation de sport collectif, il existe 4 sources de contraintes que la personne doit gérer du point de vue cognitif :

- L'**incertitude** (spatiale, temporelle, événementielle, sémiotrice).
- La **pression temporelle** qui s'applique à la situation (temps nécessaire pour la décision au regard du temps disponible).
- La **précision requise pour la réponse** (la balle doit arriver précisément pour que le joueur conserve un avantage ; le joueur doit adopter le rôle qu'on attend de lui ponctuellement).
- La **proximité de la réponse par rapport à son répertoire comportemental** (capacité du joueur à prendre en charge une multiplicité de rôles et sous-rôles).

La gestion (ou l'imposition) de ses contraintes dépend du niveau d'expertise du joueur.

Ainsi l'habileté du joueur peut-elle être déclinée en **5 catégories** : niveau EMOTIF, niveau REACTIF, niveau ADAPTATIF, niveau PROSPECTIF, niveau PRACTIF.

Quand un joueur passe d'un niveau à un autre, il utilise différemment les contraintes qui sollicitent les processus cognitifs¹ intervenant dans la prise de décision. Ce qui peut se traduire par des comportements observables... (voir « Niveaux de maîtrise des contraintes liées à la prise de décision »).

¹ Percevoir, préagir, décider, anticiper, rétroagir.