

**Situation motrice :**

ensemble des **données** qui caractérisent l'action motrice des divers protagonistes.

...des **données objectives** associées aux caractéristiques de la tâche (caractéristiques de l'espace, nombre de joueurs, règlement...).

...des **données subjectives** renvoyant aux conduites motrices des joueurs (motivation et perception des joueurs, anticipation motrice...).

**Communication praxique :** unité d'interaction motrice essentielle.

Elle pèse sur la motricité des pratiquants (codage et décodage des comportements, projets et décisions motrices des joueurs, relations affectives entre les personnes, métacommunication motrice...).

**Situation sociomotrice** (ex : escalade en cordée, sports collectifs). Elle se caractérise par une co-motricité (ou inter-motricité). Le comportement de chacun n'a de sens que dans son rapport aux autres.

Présence de **communication praxique directe** : elle se manifeste sous forme de **communication motrice** ou de **contre-communication motrice**

**Communication motrice** : c'est une interaction de coopération qui peut prendre des formes différentes :

- une passe en tant que transmission d'un ballon à des fins de progression.
- un démarquage en tant qu'occupation d'un espace de jeu libre de toutes contraintes.
- une action permettant un changement de rôle (ex : délivrance aux barres).
- Une action de solidarité (soutien, mêlée, chaîne à l'épervier).

Cette interaction est porteuse d'informations.

En se mettant au service de ses partenaires (l'essentiel étant de réaliser le projet de l'équipe), le joueur construit progressivement la notion d'altruisme.

Présence de **communication praxique indirecte** : elle peut prendre la forme de **gestèmes** ou de **praxèmes** qui préparent, orientent et pré-organisent les interactions directes de co-motricité.

Les **gestèmes** sont « l'ensemble des attitudes, mimiques, gestes ou comportements moteurs accomplis dans le but de transmettre soit une démarche, soit une indication, soit une injonction tactique ou relationnelle par simple substitution à la parole ».

Les gestèmes sont donc des **signes conventionnels** appris spontanément (ex : lever ou agiter les bras pour appeler la balle, désigner de la main un adversaire à prendre en charge ou un espace à occuper, désigner par un geste la tactique de jeu à mettre en place...)

**Contre-communication motrice** : c'est une interaction d'adversité ou d'opposition.

Elle peut prendre les formes suivantes :

- le tir
- l'attribution d'un rôle défavorable (provoquer une faute au BB, faire des prisonnier dans la Balle aux camps) ou déprécié (chandelle).
- L'interception en tant qu'elle provoque la rupture d'un échange entre les équipiers de l'équipe adverse.
- Le placage en tant qu'il provoque l'arrêt de la progression du ballon.

L'enjeu de cette interaction est l'occupation d'un espace, l'atteinte d'une cible (matérielle ou humaine)...

Les **praxèmes** sont des conduites mises en œuvres par un joueur qu'il faut interpréter comme un signe.

Le signe est avant tout un comportement (le signifiant) qui est observé par un tiers ; il devient message (le signifié) dans la mesure où il fait l'objet d'une interprétation.

Le praxème se définit donc par l'association d'un comportement au projet tactique qui l'accompagne et en cela, il annonce un sous-rôle imminent.

Le nombre de signes (ou indices) qui valideront le praxème est inversement proportionnel à l'expérience du sujet. Plus ils sont nombreux, plus ils risquent de peser sur son anticipation motrice.

[ Du point de vue des apprentissages, l'élève doit se poser la question de savoir le moment opportun (et donc la conjoncture de faits et d'évènements) où il doit prendre une décision pertinente et produire le comportement qui engagera son équipe vers un résultat probant.]

Quels sont ces indices ? Parmi les plus évidents, citons :

- La position des appuis.
- L'orientation du regard et des différents segments corporels.
- Les changements de direction et de vitesse de déplacement (accélération).
- Modalité d'occupation de l'espace.
- Distance entre les personnes.
- Armer du bras et prise d'élan.

Les joueurs attribuent une valeur de praxème aux séquences comportementales produites par les différents protagonistes du jeu. Ce processus les oblige à un décodage sémiotique quasi-permanent. Il contribue à l'anticipation motrice des joueurs et fonde la qualité de leurs décisions et interventions tactiques.

**Situation psychomotrice** (ex : escalade en solo)

On n'observe pas de co-motricité (tout juste une co-présence !). Les SPM placent le pratiquant en contact avec l'environnement. Ce dernier impose des obstacles objectifs dont la nature et le degré de stabilité influencent ses activités perceptive et décisionnelle. Le niveau de codification de l'environnement permet de l'appréhender sur une dimension domestication / sauvagerie :

- **Espace stabilisé** : l'incertitude étant absente, l'imprévu disparaît. La situation engendre chez le pratiquant un **stéréotype moteur\***.
- **Espace incertain** : le pratiquant doit faire preuve d'adaptabilité. Il doit « lire » l'environnement, déceler les indices pertinents qui lui permettront d'adopter des conduites d'anticipation motrice les plus efficaces. Ce décodage sémiotique est la condition qui permet au pratiquant la mise en œuvre d'une stratégie d'action.

**La sémiotricité est au cœur de l'adaptabilité motrice.**

(\*) : Au commencement de l'apprentissage, la méconnaissance des obstacles de l'environnement, la fragilité de l'analyse de la situation et une gestualité incertaine rendent la progression difficile. Elle se construit et se stabilise (jusqu'au stéréotype !) à mesure des répétitions. Conséquence : pour obliger l'élève à un décodage sémiotique, il faut constamment intervenir sur les contraintes liées à la progression.