

BILAN

STAGE FPC

(24, 25 et 27 Mars 2003)

Thème : L'évaluation.

Se situer dans ses apprentissages
en handball et en basket-ball.

1) Rappel des trois niveaux de compétences utilisés en E.P.S.

Lorsque l'on se réfère à l'introduction des programmes pour la classe de 6^{ème} (BO N°29 de 1996), on peut lire que « les objectifs généraux de l'éducation physique et sportive au collège, doivent être poursuivis à travers des apprentissages qui mènent à l'acquisition de compétences » :

- spécifiques à chacune des activités.
- propres à un groupe d'activité.
- générales relatives à l'apprentissage et à l'échauffement.

Même s'il paraît logique et naturel qu'un élève qui pratique et apprend adhère à l'activité par ce qu'elle a de spécifique, cette entrée ne nous a pas paru très pertinente.

Nous avons donc choisi de centrer notre travail sur les compétences propres qui permettent d'agir dans l'activité mais également dans des registres beaucoup plus larges.

2) Résumé des différentes compétences propres au groupe d'activité de coopération et d'opposition : sports collectifs pour l'ensemble des classes du collège.

Classe de 6^{ème} (B.O N° 29 de 1996) :

Commentaire : Jeu à effectif réduit en valorisant la coopération et le jeu vers la cible (contre attaque).

- Développer une dimension collective (différencier « jouer contre » et « jouer avec », se reconnaître attaquant ou défenseur) en intégrant la notion de cible.
- Connaître et respecter les règles.
- Développer une alternative de choix (passe, tir, dribble, pivot) permettant d'atteindre la cible.
- Acquérir les techniques permettant de pouvoir réaliser et concrétiser le choix réalisé (occupation de l'espace, action de tir, déplacement avec la balle, liaison PB/NPB).

Cycle Central (B.O N°1 de 1997) :

Commentaire : Dans des matchs où l'effectif des équipes est adapté, les compétences acquises doivent permettre de s'inscrire dans un jeu rapide et commencer à s'organiser en attaque placée.

- Occuper les rôles nécessaires à la continuité et la discontinuité du jeu (travail des fondamentaux individuels et collectifs d'attaque et de défense).
- Mettre en œuvre des actions individuelles et collectives adaptées aux réactions adverses.
- Appliquer et faire appliquer un règlement.
- Agir sur le déplacement de la balle en attaque et en défense et pouvoir atteindre la cible.
- Occuper l'espace de façon équilibrée en attaque et en défense.

Classe de 3^{ème} (B.O N°10 de 1998) :

Commentaire : **L'activité programmée en 3^{ème} a déjà fait l'objet d'une durée de pratique au collège au moins égale à 20 heures.**

On se centre alors sur la gestion de l'alternative.

- On recherchera la stabilisation, l'optimisation et l'automatisation des compétences attendues en fin de 4^{ème} (recherche d'intensité et de dynamisme des actions).
- Identifier et comprendre l'évolution du rapport de force
- Faire des choix offensifs selon ce rapport de force.
- S'inscrire en défense dans un jeu de conquête de balle et de protection de la cible.

Commentaire : L'activité programmée en 3^{ème} est nouvelle ou a fait l'objet d'un temps de pratique réduit inférieur à 20 heures effectives.

L'accent est mis sur le réinvestissement des compétences acquises antérieurement en recherchant à développer le niveau de jeu attendu en 5^{ème} et 4^{ème}.

Travailler sur la transversalité entre les sports collectifs pour faciliter les réinvestissements et aider à la consolidation d'acquis antérieurs

- En attaque, progresser collectivement vers la cible de façon rapide ou beaucoup plus assurée (en jeu de contre attaque ou de gagne terrain).
- S'inscrire en défense dans un jeu de reconquête de balle.

3) Travail par groupe sur la mise en place de situations d'apprentissages et de situations d'évaluations à partir d'une compétence propre.

Compétence propre retenue : Développer une alternative de choix (Passe, Tir, Dribble,Pivot...) permettant d'atteindre la cible.

Niveau d'intervention : 6^{ème}. Travail en Handball.

Comportements de départ :

- Pas de progression collective.
- Conduite / dribbles individuels vers la cible.
- « J'ai le ballon, je m'en débarrasse ! »
- Le NPB suit le ballon.

Comportements attendus (objectif enseignant) : maîtriser dribble et passes.

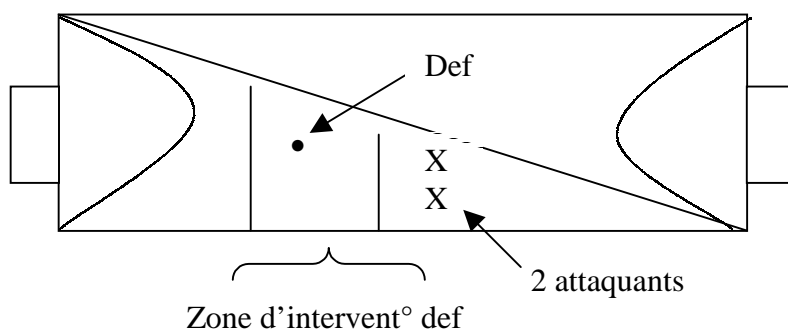
PB :

- Dribble ou passe en fonction du défenseur.
- Dribble passe ou tir.

NPB :

- Se démarquer.

Consignes (critères de réalisation): 2c1 sur ½ terrain en diagonale et un gardien.



Critères de réussite : 1 point si la zone est passée et 1 point si le tir est marqué.

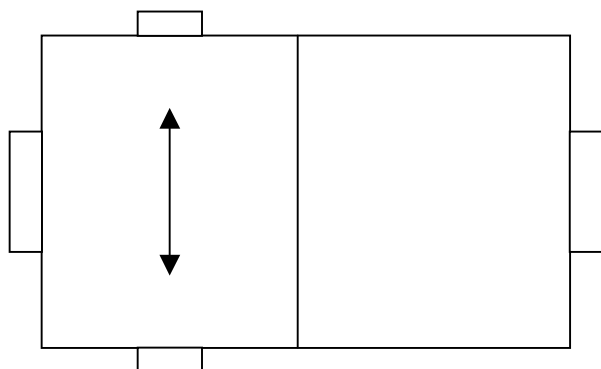
Complexification et simplification :

+ : La zone de défense est plus grande et englobe la zone de tir.

- : Le défenseur est placé dans un étroit couloir ou est limité dans ses possibilités d'intervention.

Evaluation : on se place dans le cadre d'une évaluation formative.

Situation de jeu en 3c3 sur ½ terrain réduit en largeur et en utilisant des buts de mini hand.



Fiche d'observation :
1 élève pour une équipe.

Calculer le nombre de
POSSESSIONS DE
BALLEES (d'interceptions,
de touches, de remises en
jeu) et de TIRS.

<u>Equipe</u> :
<u>Tirs</u> :
<u>Possessions</u> :

Commentaires du groupe après présentation de la situation : la situation mise en place ne permet pas de mettre en évidence le choix de l'élève.

Problème soulevé : au collège, les intentions des élèves ne sont pas toujours en concordance avec l'action motrice réalisée.

Piste de travail : différencier un bon choix d'un mauvais choix. Un bon choix étant, d'après nous, le choix permettant à l'élève de ne pas perdre la balle et de pouvoir se mettre en situation de tir.

Par rapport à cela et au regard de l'évaluation de la compétence propre choisie, la proposition faite a été de travailler sur les pertes de balles au regard du nombre de possessions de balles et du volume de jeu de l'élève.

Compétence propre retenue : Occuper l'espace de façon équilibrée en attaque et en défense.

Niveau d'intervention : Cycle central. Travail en Handball.

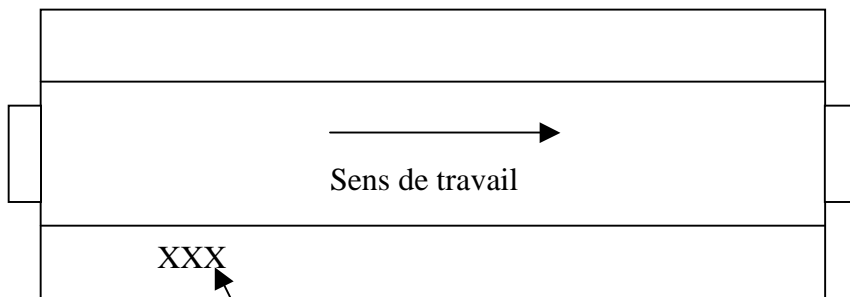
Comportements de départ : (*remarque* : les élèves ont déjà fait un cycle de hand)

- Effet de grappe.
- Regard porté sur le ballon.
- Passes en cloche.

Comportements attendus (objectif enseignant) :

- En attaque : occuper les trois couloirs longitudinaux avec un élève par couloir et le ballon dans le couloir central.
- En défense : mettre un défenseur sur le PB et un autre sur un NPB. Ne jamais mettre deux défenseurs sur le même joueur.

Consignes (critères de réalisation): 3 attaquants d'un côté de la zone et deux défenseurs placés à côté du but. Un défenseur passe la balle à un des 3 attaquants qui doivent alors se placer dans les trois couloirs avec le PB au milieu avec interdiction de sauter un couloir en passe. Cela permet de ne plus observer de passes longues et en cloches qui sont caractéristiques des élèves de ce niveau.



Au départ de la situation, les 3 attaquants sont regroupés dans un couloir sans ballon.

Critères de réussite :

- En attaque : jeu rapide (qualitatif) et 8 actions de tir sur 10 tentatives (quantitatif).
- En défense : 3 interceptions sur 10 tentatives.

Complexification et simplification :

- En défense : au lieu d’être derrière, les défenseurs sont sur le côté. Puis, les défenseurs sont déjà placés et ensuite, on leur donne la possibilité de flotter sur les NPB. Enfin, on place les deux équipes en égalité numérique.
- En attaque : supprimer ou ajouter des dribbles.

Evaluation : on se place sur une évaluation de la maîtrise d’exécution.

Fiche d’observation :

- En défense :

POSITIF	NEGATIF
<ul style="list-style-type: none"> - J’intercepte. - Je récupère. - Je ralentis. - Je reste dans mon couloir. 	<ul style="list-style-type: none"> - Je laisse passer l’attaquant. - Je fais faute. - Mauvais placement par rapport au couloir.

- En attaque :

	POSITIF	NEGATIF
Quand je suis PB.	<ul style="list-style-type: none"> - Je vais dans le couloir central. - Lorsque je fais une passe, je suis mon ballon pour aller sur une aile (sauf après les 9 mètres). 	<ul style="list-style-type: none"> - Je reste sur le côté. - Je reste au milieu après une passe.
Quand je suis NPB.	<ul style="list-style-type: none"> - Je reste dans mon couloir. 	<ul style="list-style-type: none"> - Je me rapproche du ballon.

Commentaires du groupe après présentation de la situation : la situation semble avoir bien ciblé le problème des élèves et permet visiblement de « travailler sur » et d’observer la compétence sélectionnée.

Le problème soulevé est une nouvelle fois en rapport avec l’évaluation certificative d’une telle compétence. Le débat s’est alors orienté sur la façon d’évaluer les compétences propres et il est apparu logique de dire que ces compétences propres ne peuvent s’observer que dans des situations spécifiques à l’activité pratiquée et que la déduction « finale » sur leur acquisition ou au contraire leur non acquisition, ne peut se faire que sur plusieurs cycles d’A.P.S appartenant au même groupe d’activité.

Compétence propre retenue : Occuper les rôles nécessaires à la continuité et à la discontinuité du jeu (fondamentaux collectifs d'attaque et de défense).

Niveau d'intervention : Cycle central. Travail en Basket-ball.

Choix du groupe de travail, découper cette compétence propre pour mieux la cibler et ainsi mieux pouvoir la travailler.

Compétence : **CONTINUITE** et discontinuité.



On se place en attaque comme porteur ou **NON PORTEUR**.



On peut alors travailler sur :



Le soutien, L'appui, La profondeur = L'utilisation des espaces libres

L'attitude de disponibilité (regard, mains...)

La distance de passes

Comportements de départ : en défense : peu de démarquages ou démarquages stéréotypés.

Comportements attendus (objectif enseignant) : proposer une variété de démarquages pertinents.

Consignes (critères de réalisation):

- Règles :
- Dribbles interdits.
 - Défenseur à plus de 1 mètre du PB.
 - Pas de règle des 5 secondes.
 - Tirs dans la raquette.
 - Défense individuelle.

Critères de réalisation :

- S'éloigner de son défenseur.
- Etre à distance de passe.
- Appel de balle
- Tenir compte des autres partenaires non porteurs.

Critères de réussite : balle reçue après réalisation d'un démarquage.

Complexification et simplification :

Variables + : 5 secondes et apparition du dribble.

Variable - : joueur joker pour avoir un appui sur le côté.

Evaluation : en situation de match.

Fiche d'observation individuelle.

	J'ai reçu la balle	Je n'ai pas reçu la balle
Appui		
Soutien		
Profondeur		

Commentaires du groupe après présentation de la situation : l'évaluation proposée à réellement permis d'isoler et d'observer la compétence ou plus exactement le morceau de compétence sélectionné.

Seul problème : réussir à observer les appels de balle quand l'élève n'a pas reçu la balle.

Conclusion : la situation semble avoir marché car la compétence proposée a été réduite.

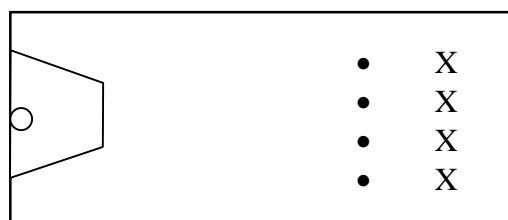
Compétence propre retenue : S'inscrire en défense dans un jeu de conquête de balle et de protection de la cible.

Niveau d'intervention : 3^{ème}. Travail en Basket-ball.

Comportements de départ : Les élèves ne défendent pas ou de façon épisodique (ils sont plus orientés sur l'attaque).

Comportements attendus (objectif enseignant):

- Que les élèves réussissent à récupérer la balle sans faire de fautes.
- Qu'ils empêchent l'adversaire d'atteindre la cible.



• = Défenseurs

X = Attaquants

Consignes :

- Défense individuelle H à H (homogène, pour un rapport de force équilibré).
- Les défenseurs interviennent dès la passe ou au départ du dribble.
- L'attaque est terminée quand il y a tir, faute ou perte de balle.

Critères de réalisation :

- Suivre en permanence son adversaire direct.
- Se situer entre l'adversaire, la cible et à une longueur de bras de son défenseur direct.
- Etre fléchis pour pouvoir réagir rapidement.
- Harceler le PB pour gêner la passe voir, récupérer la balle = avoir les mains au même niveau que la balle.

Critères de réussite : les attaquants ne peuvent pas toucher l'anneau plus de 4 fois sur 10 attaques.

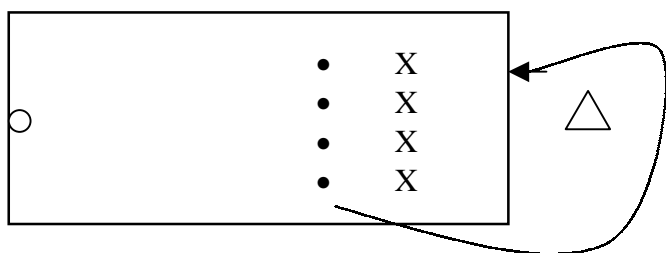
Complexification et simplification :

Variables - :

- Nombre de passes maxi pour les attaquants.
- Temps limite pour attaquer.
- **Jeu d'attaque sans dribble** (c'est ce qui a été testé pendant le stage).
- Infériorité numérique en attaque.

Variable + :

- Un défenseur en retard qui va faire le tour d'un plot.



Objectif : découvrir par soi même les comportements nouveaux qu'une telle variable déclenche.

Déroulement : le défenseur a le ballon au départ. Il donne le ballon à un attaquant pour faire le tour du plot avant de revenir en défense. Les autres défenseurs doivent alors s'organiser pour freiner le jeu et attendre le retour de leur camarade.

Evaluation :

NIVEAU 1	- Laisse passer son adversaire direct. - N'est pas en défense individuelle. (mal placé, pas efficace).
NIVEAU 2	- Est en défense individuelle mais est quelquefois débordé. (bien placé mais pas efficace).
NIVEAU 3	- Laisse rarement passer son adversaire direct. (bien placé et efficace).
NIVEAU 4	- Je ne me laisse pas déborder par mon adversaire direct. - Je suis capable d'aider un partenaire en difficulté. (bien placé, efficace, entraide).

Commentaires du groupe après présentation de la situation : cette situation nous a renvoyé sur les problèmes d'utilisation de l'espace et de coordination des actions.

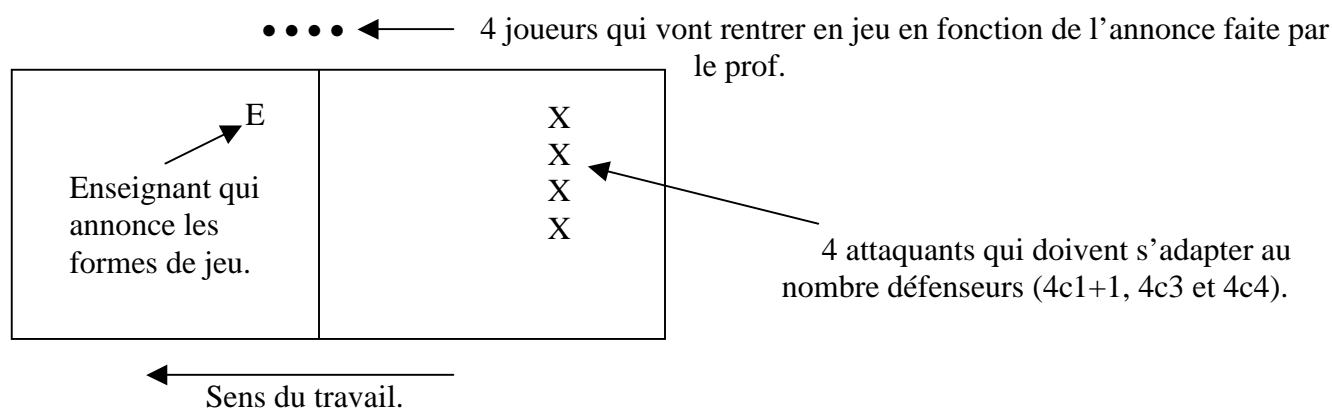
Nous nous sommes également interrogés sur l'occupation du terrain et l'utilisation de l'espace chez les attaquants ainsi que sur la coordination des actions des joueurs (déclenchements et rééquilibrage de l'action).

Compétence propre retenue : Faire des choix offensifs selon le rapport de force.

Niveau d'intervention : 3^{ème}. Travail en Basket-ball.

Choix offensifs possibles :

- Contre attaque individuelle et collective (surnombre).
- Attaque placée. Contournement.



Critères de réalisation :

En 4 c 1+1

- Le PB se rend vite vers la cible.
- NPB, vite vers l'avant dans un autre couloir que le PB.

En 4 c 3

- PB : Vite vers la cible, orienté vers la cible et chercher à fixer le défenseur.
- NPB : Si non marqué, aller ver l'avant.
Si marqué : démarquage pour donner des solutions au PB.

En 4 c 4

- PB : orientation vers la cible et fixation du défenseur grâce à la triple menace (passe, tir, dribble).
- NPB : se libérer du marquage, proposer des solutions de passes (près de la cible et loin de la cible).

Critères de réussite : être en position de tir favorable (pas de défenseur entre le tireur et la cible).

Complexification et simplification : on joue sur le nombre de défenseurs.

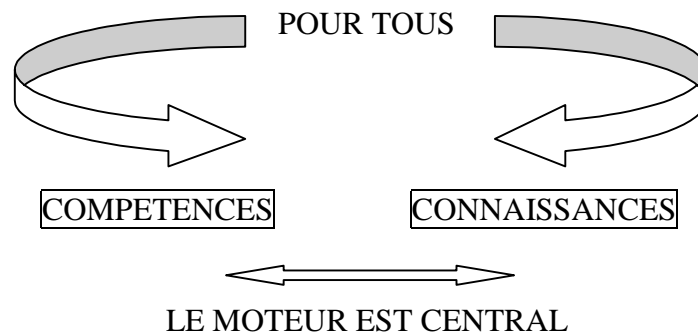
Evaluation : on calcule le nombre d'attaques sur 10 qui ont permis de se placer en situation de tir favorable.

Remarque : on ne s'attache pas à regarder le nombre de paniers marqués mais seulement le nombre de tirs qui ont une trajectoire en cloche et qui touchent le dessus de l'anneau.

MARDI 25 MARS 2003

1) Travail sur les nouveaux textes relatifs aux lycées.

Différents supports sur lesquels nous avons travaillé : le programme d'éducation physique et sportive des lycées, sur le texte présentant les différentes compétences à évaluer au bac en handball et en basket-ball (BO N°25 du 20 juin 2002 sur l'enseignement élémentaire et secondaire ainsi que le document évaluation bac en basket du lycée Marguerite Yourcenar au Mans).



Les connaissances sont à acquérir à l'aide de deux types de compétences.

- Les compétences culturelles (reprise des domaines d'action).
- Les compétences méthodologiques (présentes dans chaque discipline).

Dans ces programmes, on parle d'entraînement et on se rend compte que ces programmes sont en décalage avec l'évaluation proposée au bac.

2) Travail à partir d'un problème rencontré par les élèves de lycées en basket-ball.

Problème rencontré : sur l'organisation collective et l'utilisation de l'espace en attaque.

Remarque : ce problème est apparu quand nous avons joué et testé la grille d'évaluation au bac ! ! ! ! !

Comportements observés :

- A = l'attaque se déroule toujours du même côté (quand on se réfère à l'axe panier-panier).
- B = les attaquants (ailiers et intérieurs) coupent en même temps à l'intérieur de la raquette.
- C = la défense n'est pas mise sous pression (absence de triple menace).

Hypothèses réalisées face à ces comportements :

- A = utilisation de sa main forte. Le côté gauche du terrain est donc délaissé par la majorité des droitiers.

Objectif enseignant : que les élèves maîtrisent la conduite de balle main faible.

- B = mauvaise prise d'information. Le regard est centré sur le ballon.

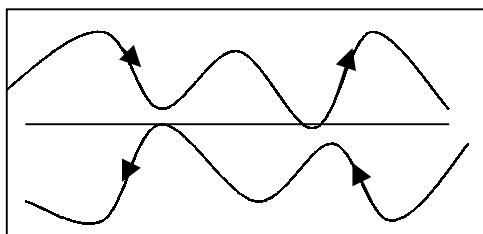
Objectif enseignant : travailler la dextérité des élèves pour que le regard se libère. Faire en sorte que les élèves maîtrisent le passe et va, le passe et suit et que, surtout, l'équipe rééquilibre l'espace d'attaque après de telles phases de jeux.

- C = mauvaise maîtrise des fondamentaux individuels que sont l'orientation des appuis vers la cible, l'attitude fléchie permettant à tout moment de choisir entre la passe, l'engagement en dribble dans le couloir de jeu direct ou le tir à mi distance.

Situations d'apprentissage proposées :

- A = Jeu du « zigzag ».

Les élèves sont placés par 2. Un ballon pour 2. Le PB doit réaliser des traversées de terrain en utilisant la notion de corps obstacle et en changeant de direction à la fin de chaque 1/2 terrain dans l'axe panier-panier.



Aller et retour.
avec changement
des rôles au retour.

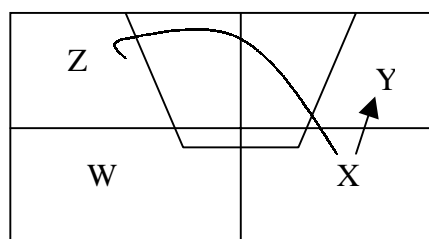
- « Tartuffe main gauche » :

Consigne : je ne peux toucher que les adversaires qui sont sortis de leur camp avant moi.

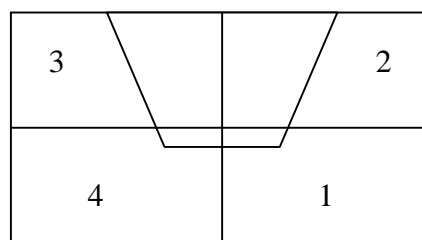
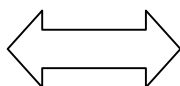
Critère de réussite : éliminer toute l'équipe adverse (en les touchant ou en leur faisant perdre tous leurs ballons) ou marquer le panier sans se faire toucher.

- « 1,2,3 soleil en dribblant main gauche ». etc.....

- B = « Travail du passe et va avec rééquilibrage des quatre zones d'attaque ».



Les joueurs : X, Y, Z et W



Le terrain est divisé en 4 quartiers (1,2,3 et 4)

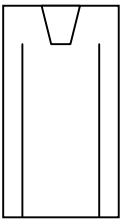
Déroulement : X qui est PB au départ de l'action passe sa balle à Y et s'engage dans le couloir de jeu direct (ligne directe au panier) si Y ne lui redonne pas le ballon, X doit ressortir dans le quartier opposé à celui du ballon (c'est à dire le quartier N°3).

Il s'exerce alors un rééquilibrage de l'espace avec Z qui passe en 4, et W qui passe en 1.

- C = Travail des attitudes de triple menace (disponibilité), travail des appuis et des différents fondamentaux individuels que sont la passe, le tir, le dribble et l'attaque du panier dans le couloir de jeu direct.

1) Mise en place d'une séance testée sur une classe de 4^{ème} du collège de Bonnétable.

Compétence propre retenue pour la mise en place de cette séance : « **occuper et utiliser l'espace de façon équilibrée en attaque** ».

Objectifs	Déroulement des situations	Critères de réalisation	Critères de réussite	Simplification et Complexification des situations
<u>Echauffement</u>	Trotter en visitant toutes les parties du terrain de basket. ----- Un ballon pour deux. Le PB dribble, au coup de sifflet, il se bloque et passe la balle au NPB.	Repérer les lignes « rouges » du terrain de BB	Ne jamais sortir du terrain.	
<u>Evaluation</u> <u>Diagnostic</u> Relative à l'occupation de l'espace	Match 4 contre 4 sur grand terrain. Les élèves sont répartis en 3 groupes de niveau	Respecter le règlement et être efficace pour marquer un panier de plus que l'adversaire.	Gagner les matchs.	
<u>Bilan rapide</u> avec les élèves.	Présentation aux élèves des différents outils d'évaluation utilisés et des résultats recueillis (comportements caractéristiques).	Résultats : le couloir central est pratiquement le seul couloir utilisé. Mauvaise utilisation de l'espace (en général) et des ailes (en particulier).		<u>Outils d'évaluation utilisés :</u> Suivre le chemin du ballon pdt tout les matchs. Suivre le chemin du ballon action par action en se centrant sur 1 seule équipe.
<u>Situation d'apprentissage</u> : pour occuper les 3 couloirs d'attaque.	 3 par 3, en respectant les limites et les règles fdales du BB. Aller marquer en faisant voyager le ballon dans les 3 couloirs.	Le regard haut pour prendre de l'information (rééquilibrer les couloirs non occupés). Changer de couloir.	Shoot réussi et consignes respectées.	Les <u>2 variables</u> utilisées pour complexifier ou simplifier la tâche st : le niveau d'intervention sur la balle et la pression défensive. - Restreindre le dribble. - Apparition d'un défenseur à mi terrain. - Dribble interdit. - Apparition de deux défenseurs.
<u>Situation d'évaluation.</u>	Idem à l'évaluation diagnostique.		Occuper collectivement l'espace et + spécifiquement les 3 couloirs.	<u>Outils d'éval :</u> Idem que pour l'éval diag. Cpdt, les élèves évaluent egtl.

Observations : une légère modification du comportement a été observée chez les élèves du groupe 1 (niveau le « meilleur ») où les balles à l'aile ont été plus importantes (modifications dues à une compréhension de nos attentes !!!).

En ce qui concerne la situation d'apprentissage : les comportements attendus ont eu du mal à apparaître probablement à cause de la consigne obligeant les élèves à faire passer le ballon dans les trois couloirs avant de shooter. Cette consigne laisse en effet peu de marge de manœuvre aux attaquants et permet aux défenseurs d'anticiper les mouvements du ballon.

2) Mise en place de situation d'apprentissage en partant d'une compétence spécifique (travail en Handball).

Compétence spécifique retenue : « Tirer efficacement dans des situations favorables, à des distances et sous des angles variés » (reprise des textes sur les lycées).

Niveau d'intervention : Cycle central

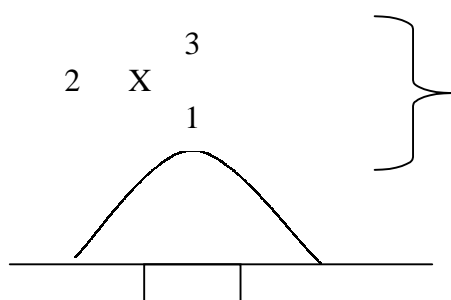
Problèmes rencontrés :

- Tirs à l'arrêt.
- Tirs sur le gardien ou non cadré.
- Pas d'orientation des appuis vers la cible.
- Mauvais gestes, le tir part de la taille.

Comportements attendus :

- Tir armé derrière la tête et finir son geste en bas.
- Situation N°1 : Travail de tirs à 2 mains et viser en bas sous l'élastique.
- Tir orienté : passe, se tourner vers la cible et tirer.
- Tir caché : dans le but ou sur le gardien (en 3^{ème}, la prise d'info part du gardien et en mouvement).
- Tir en course

SITUATION 1 proposée à des élèves de 5^{ème} :



Attaquant (X) avec ses trois possibilités de passes.

Critères de réussite :

- Réussir au moins 15 tirs sur 20 tentatives.
- 2 points par tirs marqués sous l'élastique.
- 1 point par tir marqué mais au dessus de l'élastique.

Variables + :

- Un gardien sur sa ligne.
- Tir en suspension (mettre un tapis dans la zone pour la réception ou franchir un plot ou monter sur un banc).

Consignes :

- L'attaquant part du plot, reçoit la balle en déplacement au 9m ou un peu avant, puis réalise trois appuis avant de déclencher le tir.
- Le passeur est soit en poste 1 devant, soit en poste 2 sur la même ligne, soit en poste 3 derrière, ce qui oblige l'attaquant à pivoter (cf. schémas page 12).

SITUATION N°2 : niveau 3^{ème}.

Situation identique à la situation précédente mais avec un gardien.

Consignes :

- Quand l'attaquant reçoit la balle du passeur, le défenseur choisi un côté à défendre.
- L'attaquant prend de l'information et doit s'engager dans la porte libérée.

Variables :

- Plot au milieu du but et au moment de la passe, le gardien choisi un côté.
 - 2 défenseurs, 1 avec chasuble (qui a interdiction de lever les bras) et 1 sans chasuble (qui défend avec les bras).
- Objectif pour l'attaquant : aller sur le défenseur qui a le chasuble et tirer au-dessus.

SITUATION N°3 : niveau lycée.

Situation identique à la précédente mais en variant les angles. Travailler sur le corner et fixer le gardien. Travailler sur la prise d'intervalles.

3) Discussion sur la notion de performance individuelle en sports collectifs.

Points qui sont ressortis de cette discussion :

- Si on se concentre sur le **pourcentage de victoires individuelles** (avec changement de composition d'équipe à chaque match), il apparaît qu'une part d'aléas peut fausser cette évaluation.
Ce mode d'évaluation paraît plus pertinent en basket où un très bon joueur peut à lui tout seul faire gagner son équipe.
- Une prise en compte du **niveaux de jeu** paraît alors importante. On se dirigerait plutôt vers un mixage de ces deux indicateurs.
- Remarque par rapport aux textes lycée (évaluation Bac) où le gain du match n'est pas pris en compte (faut-il se concentrer sur le volume de jeu ou le gain du match ?).
- Une difficulté a été soulevée par rapport à la difficulté à différencier la performance et la maîtrise d'exécution. Ne faudrait-il pas englober ces deux notions ?