

THEORIE DES APS

GENERALITES SUR LES SPORTS COLLECTIFS

(RESUME)

UFRSTAPS NACY
DEUG 2 2002-2003
Dominique KRAEMER

1e PARTIE

GENERALITES

Les sports collectifs sont un groupement d'activités qui présentent des caractéristiques communes, des éléments similaires. Cette «famille » est une invention de l'EPS. On ne retrouve pas cette appellation dans la presse, dans les structures fédérales ou dans le langage commun. Ce sont des activités qui perdurent depuis plus d'un siècle (Rugby :1823, Basket : 1891, Volley : 1895).

1- DEFINITIONS

a) Définition des sports collectifs

Les traits caractéristiques et communs aux sports collectifs des éléments sont les suivants : un ballon, deux cibles, un terrain, des partenaires et des adversaires, un règlement.

Il s'agit de gérer simultanément ou bien la conservation de la balle pour son équipe et la conquête de la cible opposée, ou bien la conquête de la balle et la défense de sa propre cible.

- ⇒ Tout mouvement défensif contient la contre attaque.
- ⇒ Tout mouvement offensif contient un repli défensif potentiel.
- ⇒ La dimension temporelle du passage de l'un à l'autre est forte.

La lutte pour la possession du ballon (et la possibilité de marquer) s'organise toujours dans une double alternative en défense comme en attaque :

- tirer ou progresser
- aller seul ou aller à plusieurs

b) Remarque

Les sports américain (base-ball, football américain) ne semble pas présenter l'ensemble de ces éléments.

c) C'est la cible qui donne du sens à l'activité.

Quand il y a méprise sur la cible, il y a méprise sur la signification du jeu et méprise sur les solutions à engager.

Le système de règles (Robert Mérand) :

- ⇒ Les règles de marque : les cibles (terrain, but, panier, en-but, poteaux) et ce qu'elles rapportent (1 point, 2 points, 3points, etc.).
- ⇒ Les règles de manipulation : avec tout le corps, avec les mains, avec tout le corps sauf les bras,
- ⇒ Les règles d'interaction : espaces séparés, no contact, possibilité de tenir ou non, etc. .

2- CLASSIFICATIONS

a) Les sports collectifs parmi les autres APS

- Michel BOUET "Signification du sport" 1968
- Bernard JEU (rapport à la mythologie) "Le sport, l'émotion, l'espace" 1977
- L'Inspection Générale (les 5 domaines) en rapport avec la nature des ressources principalement sollicitées.
- Revue SPIRALES (Groupe de Lyon) en rapport avec le sens que renferment les APS.

b) Les sports collectif entre eux

Ils sont classés en fonction de différents critères qui parfois se recouvrent et d'autres fois non. Par exemple on peut trouver la distance de charge autorisée entre les joueurs, les possibilités de manipulation du ballon, les espaces utilisés, la densité de joueurs, etc.

3- PRINCIPES D'ORGANISATION ET DE GESTION

a) "De l'égalité des chances à l'inégalité du résultat" (B. JEU)

Toutes les compétitions sont "stratifiées", par niveau, par catégorie, à haut niveau comme en loisir. Un sport collectif ne prend de sens que si, au départ, on trouve deux équipes ayant, potentiellement, les mêmes chances de gagner le match qui les oppose, ou tout du moins, ayant des chances raisonnables de gagner.

b) Notion de résultat

Le résultat du match, c'est la victoire ou la défaite, éventuellement le match nul. Mais le résultat d'une équipe ne se limite pas au résultat d'un seul match. La plupart du temps, ces résultats "intermédiaires" permettent d'obtenir un classement dans une compétition (championnat, tournoi).

Inversement, le résultat d'un match renvoie aux résultats obtenus par les joueurs dans leurs différents rôles, face aux adversaires (notion de duel), par les différentes lignes en attaque ou en défense, dans des phases de jeu définies (voir les statistiques de Canal Plus). A ces fins, il est utile de définir les buts des tâches des joueurs dans leurs différents rôles (voir plus loin pour préciser ces notions).

c) Le match

Dans cette structure particulière à chaque rencontre, les équipes représentent deux "systèmes" interdépendants aux intérêts antagonistes. Ils sont à la fois ressource et contrainte pour eux-mêmes et pour leurs adversaires. Il est possible de citer dans ce sens les qualités et les faiblesses des partenaires et des adversaires, les relations possibles et impossibles dans une équipe, le règlement, etc. (voir plus loin les problèmes de stratégie).

d) Le règlement

Il sert à :

- Préserver l'esprit du jeu (combat, no contact, contre attaque, volée, ...)
- Permettre au jeu de se dérouler en s'adaptant aux comportements, ou en suscitant des comportements nouveaux.
- Fixer des normes sociales "d'acceptabilité" destinées à préserver l'intégrité physique du joueur (exemple : le tacle par derrière).
Il évolue sous l'influence de deux facteurs (Jacques METZLER, EPS n°229, 1991):
- Facteurs internes : comportements des joueurs, qualités physiques, morphologie, innovations techniques, tactiques, stratégies;
- Facteurs externes : les médias (pression économique), les technologies, les évolutions sociales, le déplacement des aires de jeu (de l'extérieur vers l'intérieur ou inversement).

e) Les différents types de pratique

- 1) Dans le cadre d'une **finalité sportive**, c'est le résultat de l'équipe qui est recherché. Dans ce but, le joueur est au service de l'équipe.
- 2) Dans le cadre de **finalités éducatives**, c'est la transformation de l'individu qui est recherchée.
- 3) Dans le cadre d'une **pratique de loisir**, c'est la convivialité qui est recherchée. L'APS pratiquée est alors un prétexte à se mettre en mouvement.

4- CONCLUSIONS

L'aspect collectif d'une APS ne se décrète pas mais se constate : il ne suffit pas de positionner X individus sur un terrain pour affirmer leur faire pratiquer un sport "réellement" collectif.

Dans ce sens, CONQUET et DEVALUEZ (revue DIRE n°11) ou ERBANI et FOURQUET (revue EPS n°193) suggèrent **la notion de "motricité de relation"**. Un joueur isolé de ses partenaires et de ses adversaires n'a pas d'existence propre

2e PARTIE

TERMINOLOGIE

1- INTRODUCTION

C'est la nécessité d'un langage commun aux sports collectifs qui, dans les années 60, a donné lieu à des travaux permettant d'aboutir une utilisation consensuelle des termes les plus courants utilisés pour l'analyse des sports collectifs (Léon THEODORESCO)

a) La phase de jeu

b) L'attaque

Situation où l'équipe se trouve en possession du ballon. Elle a la possibilité d'engager des actions de marque.

c) La défense

Situation où se trouve l'équipe qui lutte pour entrer en possession du ballon, afin d'engager la contre attaque.

d) Eléments de description

- Les phases : étapes parcourues dans le déroulement d'une situation.
- Les principes : règles à caractère général suivies par les joueurs.
- Les facteurs : moyens utilisés pour mettre en application les principes.
- Les formes : ensemble de techniques, stratégies, attitudes permettant la concrétisation des facteurs dans le respect des principes.

2- L'ATTAQUE

a) Les phases

- récupération du ballon
- remontée de la balle
- attaque du but.

b) Les principes

- Fixation (par l'attaque du but ou du terrain).
- Conservation du ballon
- Adaptation à la défense
- Gagner les duels, exploiter les fautes.

c) Les facteurs

- Placement et déplacements
- Actions individuelles et collectives
- Rythme.

d) Les formes

- Agressive.
- Passive

3- LA DEFENSE

a) Les phases

- Perte du ballon
- Repli défensif
- Positionnement,

b) Les principes

- Défense du but
- Répartition des tâches.
- Adaptation
- Mise en échec.

c) Les facteurs

- Placement et déplacements
- L'anticipation
- Actions individuelles et collectives
- Rythme (par rapport à l'attaque).

d) Les formes

- Agressive, laissant peu d'espace au défenseur.
- Passive, qui espère récupérer la balle sur une faute adverse.

3- DU LANGAGE MILITAIRE AU LANGAGE SPORTIF

Ces termes issus historiquement du langage militaire, ont envahi le langage sportif et éducatif après avoir transité par la langage commercial.

a) La stratégie

"Analyse évolutive d'une situation plus ou moins longue qui tient compte de toutes les évolutions possibles dans le rapport de forces avec le ou les adversaires." (J.Ch. Badin, Volley-Ball formation du joueur et entraînement, Amphora 1991)

La stratégie envisage les gains espérés vis à vis des risques encourus. La stratégie relève du raisonnement et de la planification. Elle précise les buts et les moyens.

b) La tactique

"...exécution locale, adaptée aux circonstances, des plans de la stratégie." (Petit Robert)

Elle suppose des décisions prises dans l'urgence de la situation.

- **Alternative** : "Situation dans laquelle il n'est que deux partis possibles." (Petit Robert)
- **Choix** : "...décision par laquelle on donne la préférence à une chose, une possibilité en écartant les autres." (Petit Robert)

c) Technique

Dans le domaine sportif, on peut l'assimiler à une forme corporelle supposée efficace, reproductible. (G. Vigarello) Elle appartient au domaine de la culture.

d) Conclusion

Ces trois termes, stratégie, tactique et technique sont liés. C'est dans ce sens que René DELEPLACE engage la réflexion sur les sports collectifs à bien fixer "le pourquoi comme déterminant du comment". C'est à dire qu'il situe la technique comme un moyen (certes non négligeable) et non comme un but dans la préparation du joueur 'élève ou sportif).

4- VOCABULAIRE SPECIFIQUE

➤ **La technique individuelle, technique collective**

La technique ne peut être qu'individuelle. C'est l'ensemble des actions d'exécution.

➤ **La tactique individuelle**

Répertoire d'intentions et de décisions individuelles conscientes qui permettent de d'engager une solution répondant à l'analyse d'un problème de jeu.

➤ **La tactique collective**

Répertoire d'intentions et de décisions prises à plusieurs, qui permettent de d'engager une solution répondant à l'analyse d'un problème de jeu (intentions concertées).

➤ **La circulation tactique**

Mouvements coordonnés des joueurs et du ballon, selon un plan établi à l'avance. (remarque : l'adjectif tactique est ici improprement utilisé). Cette circulation est **plastique** (flexible, malléable), c'est à dire qu'elle est susceptible de subir des modifications à condition de respecter les principes et les facteurs d'efficacité qui ont présidé à son élaboration. C'est un schéma général.

➤ **La combinaison tactique**

C'est une circulation tactique dans une phase réduite de jeu. La combinaison tactique la plus simple est la passe.

➤ **Le schéma tactique**

C'est une circulation tactique stéréotypée qui permet de prendre un avantage sur l'adversaire dans une phase de jeu précise. Elle concerne habituellement un nombre restreint de joueurs (souvent 2 ou 3).

➤ **Le système de jeu**

Organisation générale de l'équipe qui inclut la répartition des tâches et des rôles.

➤ **La tâche**

C'est ce que doit faire le joueur à un moment donné de la rencontre, quelque soit son rôle.

➤ **Le rôle**

C'est la mission qui a été attribuée à un joueur en fonction des différents moments du jeu, des différentes phases de jeu.

➤ **Situation maximale**

Tout se déroule selon le plan prévu. Il est possible d'amener les circulations, combinaisons et schémas tactiques à leur terme.

➤ **Situation minimale**

Les événements (en général la position du ballon et des joueurs ou leurs mouvements) mettent l'équipe en difficulté. Ceci entraîne en général l'arrêt du schéma tactique en cours, et doit déclencher une circulation tactique de "secours" pour ne pas perdre la balle en premier lieu, pour reprendre l'avantage perdu ensuite.

➤ **La fixation**

Concept fondamental en sports collectifs. C'est l'action par laquelle un attaquant mobilise l'activité de un ou plusieurs défenseurs dans le but de libérer des espaces ou des attaquants du marquage adverse.

➤ **Le marquage**

Expression utilisée en défense. C'est l'action du défenseur qui interdit une action particulière (réception du ballon, progression, passe). On parle souvent de marquage individuel : chaque défenseur « marque » un joueur. Ce système de défense se différencie de la défense en zone.

➤ **La défense de zone**

Système de jeu dans lequel l'équipe en défense a devancé la contre attaque. Elle consiste à défendre des espaces et à empêcher le ballon d'y pénétrer, quelque soit le joueur.

➤ **La défense homme à homme**

On la nomme aussi défense individuelle (stricte). Dans ce système de jeu, chaque défenseur a en charge un attaquant (son vis à vis) et il le suit dans tous ses déplacements (dans certaines limites).

➤ **Le renversement**

C'est l'action qui consiste, en attaque, à envoyer le ballon dans une direction après avoir attiré la défense dans une autre (fixation).

➤ **Le couloir de jeu direct**

Zone d'environ 3 m qui passe par le porteur de balle et le but. Au Volley ou au Rugby, c'est la perpendiculaire au filet ou à la ligne d'en-but.

➤ **Le couloir de jeu indirect**

Zone extérieure au couloir de jeu direct.

➤ **L'espace de jeu effectif**

C'est la surface occupée par les joueurs. Elle est délimitée par les joueurs qui sont à la périphérie du groupe. On distingue l'espace de jeu en attaque et l'espace de jeu en défense.

➤ **L'espace moteur**

C'est le volume, rapporté à l'axe du corps, dans lequel les joueurs manipulent le ballon. Il s'agrandit quand le niveau augmente.

➤ **Le volume de jeu**

Notion qui est assimilée au nombre de ballons touchés par unité de temps.

➤ **Le niveau de jeu**

Élément de comparaison entre 2 groupes. Réfèrent à caractère virtuel. Estimer le niveau de jeu d'un match ou d'un joueur, c'est anticiper les prestations qui pourraient être réalisées par les équipes ou les individus, dans un autre match d'un niveau reconnu.

5- VOCABULAIRE RELATIF A L'APPRENTISSAGE

a) Anticipation

Anticiper, c'est prévoir l'action ou la réaction de l'adversaire et se disposer à y répondre. L'anticipation et la décision forment un couple indissociable dans la mise en œuvre des compétences en sports collectifs. Anticipation et prise de décision font partie du langage courant en sports collectifs. Ils sont souvent employés avec imprécision. Leur usage est multiple.

b) Le modèle STI (système de traitement de l'information)

Le joueur est assimilé à un ordinateur, qui reçoit des informations, les traite et sort une réponse. Ce système comporte plusieurs facteurs limitants. Le premier est la vitesse de traitement des données. Le second est constitué par la « taille » du canal d'entrée.

Ces considérations permettent d'expliquer la difficulté de résoudre les tâches d'anticipation-coïncidence dans lesquelles on retrouve ce qu'on appelle le problème du conflit vitesse-précision, qui amène l'idée de la nécessité de ralentir le jeu pour donner du temps au joueur en difficulté (pour attraper la balle ou pour choisir la bonne solution tactique. Les limites pour traiter ces événements sont donc le temps, la complexité ainsi que la cohérence entre les signaux et les réponses (aller dans le même sens ou à l'inverse, s'engager ou se désengager, etc.).

c) Préparation à l'action

Notions de **temps requis**, **temps disponible**, **temps de réaction**, **temps moteur**.

Ces considérations amènent à avancer l'idée que pour faciliter la pratique et l'apprentissage des sports collectifs, il est nécessaire de simplifier les conditions de pratique.

L'enfant est capable de prendre les mêmes décisions que l'adulte pourvu qu'on lui en laisse le temps et que les situations soient suffisamment simples.

d) Les formes d'anticipation

Anticipation **partielle**.

Anticipation **totale**.

Pas d'anticipation (**neutre**)

e) La logique interne

Ensemble de traits caractéristiques

Ensemble des buts et des contraintes.

f) L'essence

Sens profond, connotation socio-culturelle, phantasmatique, pouvoir d'évocation, émotionnel, symbolique.

3^e PARTIE

LES MISES EN ŒUVRE

1) LES VARIABLES DIDACTIQUES

Ensemble de paramètres incluant les conditions d'aménagement de l'environnement, sur lesquelles, ou grâce auxquelles l'enseignant peut agir, en fonction de ses objectifs, afin d'adapter les conditions du jeu aux possibilités d'action des joueurs. On trouve habituellement :

- le matériel : ballons, terrains, obstacles, sol, ...
- les inter actions : distance de charge, obligations, interdictions, ...

- La marque : la cible : les buts, le nombre, la taille,
- Les possibilités de manipulation : le dribble, les reprises, les arrêts, la conduite, le hors jeu,

2) PRINCIPES DE CONSTRUCTION DE LA SITUATION DE SPORT COLLECTIF

- le but, le score
- la pression du temps et de l'adversaire
- l'espace orienté
- des signaux clairs
- des changements de rôles et de sous rôles
- des choix et des alternatives
- la densité de joueurs.

3) DIFFERENTS TYPES DE JEU

- Le jeu total
- Le jeu sur-règlé (règles complémentaires)
- Le jeu à thème (par rapport à un objectif particulier)
- Le jeu dirigé (interventions sur le vif)

4) LE TRANSFERT D'APPRENTISSAGE

- a) La situation d'apprentissage doit être aussi proche que possible de la situation réelle : complexité, intensité, pression, etc. .Donc, nécessité de simplifier sans dénaturer.
- b) Le temps d'apprentissage doit être suffisamment long et le temps accordé au transfert également.

5) LES DUELS

Plusieurs types de duels : homme à homme, ligne à ligne, équipe à équipe, homme à ligne, homme à équipe. L'acception du mot doit être comprise dans un sens large. Le terme de duel amène celui de rapport de force.

6) LA GESTION DU RAPPORT DE FORCES

- **L'enseignant** s'intéresse aux transformations du comportement de l'élève. Il adapte l'activité au niveau des élèves et à ses objectifs. La recherche du résultat (la performance) est un prétexte aux apprentissages. La finalité, c'est la transformation de l'individu.
- **L'entraîneur** s'intéresse aux résultats de l'équipe. Il adapte le comportement des joueurs aux contraintes du jeu. La finalité, c'est la victoire, la transformation des joueurs est un moyen.

7) APPRENTISAGES TECHNIQUES OU TACTIQUES

a) Technique

Ils se caractérisent par un travail essentiellement centré sur des problèmes liés aux maniements du ballon à travers des objectifs orientés vers l'adresse ou vers des formes de reproduction.

b) Tactique

Ils se caractérisent par des problèmes de choix liés à l'analyse des situations de jeu dans des systèmes d'alternatives.

8) L'EVALUATION

Elle est à mettre en relation avec les objectifs recherchés. On distingue deux types d'évaluation, une quantitative et une qualitative.

a) Evaluation quantitative

Elle utilise des mesures de l'activité du joueur en relation avec les résultats obtenus (statistiques, scores).

b) Evaluation qualitative

Elle utilise la description des comportements à l'aide grilles ou d'échelles comportementales. Les référents sont complexes, les critères souvent généraux.

4^e PARTIE

L'EQUIPE

1) INTRODUCTION

Equipe : groupe de personnes unies dans une tâche commune (Petit Robert).

La notion d'équipe, de projet commun est souvent associée aux idées de coopération et de solidarité, valeurs fortes de notre société, qui confèrent aux sports collectifs une image en général assez positive.

L'idée d'équipe doit dépasser le « simple assemblage » d'individus. Le sport professionnel de haut niveau nous en fait régulièrement la démonstration.

2) LA DYNAMIQUE DE L'EQUIPE

a) Les rôles, le système de jeu

➤ Le système de jeu

(Se reporter à la définition déjà donnée plus haut). Chaque entraîneur essaie de proposer des rôles qui permettent à la fois de rendre performant les systèmes de jeu qu'il a mis en place et de proposer aux joueurs des rôles dans lesquels ils ont envie de s'investir. Il est difficile de considérer le joueur comme un instrument au service de l'équipe. L'équipe est aussi à son service.

➤ Le capitaine

C'est un rôle qui a un fort retentissement symbolique ? Ce n'est pas systématiquement le meilleur joueur. On recherche souvent un capitaine incarne les valeurs de l'équipe.

➤ L'entraîneur, le manager

Sa désignation semble un point clé de la réussite des équipes (son éviction parfois aussi !). Il doit présenter des compétences dans le domaine des connaissances (technique, technique, stratégie, préparation physique) et dans la gestion humaine (communication, « psychologie », gestion du groupe, autorité naturelle).

b) Les statuts

➤ Le leader de tâche

C'est le meilleur joueur, dans l'ensemble du jeu ou une phase de jeu (en attaque ou en défense).

➤ Le leader de rôle

C'est celui que toute l'équipe apprécie ou celui qui arrive à motiver, à dynamiser le groupe. Il est parfois choisi pour être capitaine. Toujours positif, c'est un référent pour l'équipe et pour l'extérieur.

➤ Le remplaçant

Il faut qu'il entre sur le terrain et fasse en sorte d'infléchir le cours du match, alors qu'il est à priori, moins fort que le joueur qu'il remplace (sinon il serait sur le terrain) et qu'il doit être performant immédiatement, le match étant commencé souvent depuis longtemps (impression de rentrer « à froid »).

LA GESTION SPORTIVE DE LA SAISON

a) Les objectifs

La montée ou le maintien.

b) La table Berger

Cette table sert de référence pour établir le calendrier des rencontres en fonction des résultats de l'année précédente. Les équipes les mieux classées rencontrent d'abord les plus mal classées pour terminer contre les meilleures. Les équipes les moins bien classées rencontrent alternativement des équipes fortes et des équipes faibles.