

Un sixième sens en jeu

Autor(en): **Golowin, Erik / Repond, Rose-Marie**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Mobile : la revue d'éducation physique et de sport**

Band (Jahr): **2 (2000)**

Heft 4

PDF erstellt am: **02.06.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-996116>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Un sixième sens en jeu

Qu'est-ce qui différencie le joueur de génie du bon joueur ou du joueur moyen? «mobile» tente de comprendre la logique interne du jeu et ses composantes – esprit d'équipe, qualités tactiques, habiletés motrices, condition physique – et d'imaginer des moyens de développer «le sens du jeu».

Erik Golowin, Rose-Marie Repond

Tous les jeux collectifs n'ont pas la même logique interne. Au rugby, c'est le combat collectif qui domine alors qu'au basket, le démarquage semble être l'essence du jeu; le volley-ball, quant à lui, serait plutôt un jeu de renvoi. Ces logiques impliquent la signification des actions motrices et exigent des acteurs des qualités diverses. Les stratégies mises sur pied différent, même si l'on peut définir certaines constantes dans les qualités physiques, psychiques et mentales des individus. Le sens du jeu résiderait-il dans la capacité à rassembler toutes ces qualités afin de focaliser son attention sur la décision à prendre? La capacité de discernement permet de choisir, parmi le flot de stimuli, l'information pertinente. Le sixième sens, «le sens du mouvement» selon Berthoz (1997) semble s'appliquer au «sens du jeu».

Des personnalités différentes

Trois types de joueurs peuvent être différenciés, selon leur comportement sur le terrain. Ils se définissent compte tenu des actions qu'ils mènent sur le terrain et du rôle qu'ils jouent dans l'équipe:

- Le «génie», celui qui voit, qui anticipe, qui crée le jeu. Il est capable de gérer le désordre, voire de le provoquer. Il a une vision globale du jeu, ne se focalise pas sur une action, surprend l'adversaire. C'est

«Un bon joueur est un joueur qui sait se placer correctement au bon endroit au bon moment.»

un individualiste qui prend des risques et qui s'accommode très bien d'un environnement «chaotique» parce qu'il est capable d'y garder ses repères et de brouiller les pistes des adversaires. On pourrait imaginer qu'il s'agit d'un attaquant.

- Le joueur discipliné, infatigable, volontaire, endurant, travailleur voire besogneux. Il n'a que peu de trait de génie, mais il connaît toutes les combinaisons et fonctionne par déduction selon le principe du «si..., alors...». Il favorise les formes entraînées, le travail d'équipe, il construit le jeu.

- Le joueur polyvalent, méthodique, organisateur. Il «tient» le match, organise sa ligne. Il réduit les risques au minimum. Si la situation est sûre, il ose tenter une action originale; dans le cas contraire, il respecte la structure de l'équipe.

L'ordre et le chaos

Tous les sports d'équipe sont caractérisés par un degré élevé d'incertitude. La gestion de l'ordre et du chaos semble être déterminante pour définir le comportement des joueurs. Si l'on considère l'ordre comme un paramètre de la victoire chiffrée, calculée, organisée, faut-il voir le «génie» comme un générateur du chaos? Ou vaut-il mieux dire que le «génie» est capable de s'adapter constamment durant le jeu, que ses capacités de vision, d'anticipation, lui permettent de gérer le désordre, de ne pas se laisser perturber par les changements «en surface» et de se tenir aux informations de base qui permettent de garder ses repères?

Prendre la bonne décision

Les sports collectifs se déroulent dans un environnement instable qui exige du joueur la capacité d'évaluer la situation rapidement et de prendre une décision adaptée.

Ils sont tous caractérisés par un degré élevé d'incertitude, comme nous venons de le dire, et par une contrainte temporelle fixée par l'adversaire, le partenaire, les règles du jeu. Les deux incertitudes repérées dans le jeu concernent

- la nature de l'événement (Que va faire l'adversaire? Que signifie l'action de mon partenaire et quelle réponse motrice faut-il donner?);

- le moment de l'action (Quand l'adversaire va-t-il produire une action et quand faut-il engager une action en réponse?).

Cette double exigence se trouve synthétisée dans le rapport perception-action. Cela confirme l'hypothèse que le bon joueur est celui qui est capable de percevoir, donc de saisir les informations et de les traiter, de les interpréter par rapport au but, de choisir la bonne réponse et de la transposer sur le plan moteur. Le joueur qui a le sens du jeu est certainement celui qui réussit à réduire ces incertitudes de manière à avoir plus de temps et d'attention pour analyser la situation.

Ces opérations sont des rapports de forces continus, puisque le jeu consiste, pour chaque adversaire, à tenter de transformer le rapport d'opposition à son avantage. Les sports collectifs exigent des habiletés motrices complexes, le nombre et la nature des paramètres (temps, espace, force, amplitude) étant très nombreux. Comme le traitement de ces paramètres prend du temps, le temps de réaction du joueur augmente en conséquence. Les débutants ont besoin de beaucoup de temps avant de déclencher une action; il leur arrive souvent d'avoir déjà la balle alors qu'ils sont encore en mouvement. Les joueurs chevronnés, quant à eux, donnent l'impression d'avoir le temps: ils ont réduit une partie des incertitudes et sont de ce fait plus efficaces à tous les niveaux de l'action motrice.

Une piste pour réussir: un concept global du jeu

Gréhaigne rappelle que dans le jeu, le plus souvent, il est possible d'envisager des probabilités d'évolution des configurations de l'attaque et de la défense, d'où l'importance de schémas pour traiter les problèmes inhérents au jeu. Ce type d'analyse privilégie l'opposition, la gestion du désordre, en préservant un certain ordre qui permet de gérer l'environnement imprévisible (en partie du moins).

Bernstein disait que la planification d'un acte moteur implique nécessairement la reconnaissance des patrons des mouvements à effectuer. La planification exige une exploration du futur. Le cerveau construit une image du monde extérieur réel, il anticipe les situations qui vont s'y passer. Dans le jeu, les acteurs sont constamment en mouvement; ils doivent donc prédire la direction et la trajectoire de la balle, l'orientation, le déplacement de l'adversaire et du partenaire. Ces hypothèses suggèrent que les modèles de décision tactiques seraient plus efficaces que des modèles d'exécution qui se réaliseraient par un travail systématique de techniques

individuelles et collectives de synchronisation par exemple. La pédagogie des modèles de décision tactique permet aux entraîneurs et aux enseignants de favoriser l'intervention des processus cognitifs, décisifs dans l'orientation et le contrôle moteur des actions.

«mobile» propose dans cette édition des articles sur la tactique et la direction d'équipe. Ces derniers devraient permettre aux lecteurs de se construire une représentation globale du jeu d'équipe, de se faire une idée des outils d'analyse du fonctionnement d'une équipe, d'évaluer les points forts et les points faibles en vue d'améliorer la gestion et l'entraînement de l'équipe.

Le «bon œil»

La tactique implique que l'on organise les actions motrices avec le plus de sécurité possible, donc que l'on réduise les incertitudes pour soi tout en les augmentant chez l'adversaire. La capacité de trier les informations et de choisir, dans un répertoire de réponses adaptables et efficaces, la solution la plus pertinente constitue la capacité de décision, déterminante dans un but de performance. Le joueur qui a une «bonne vision» du jeu est capable d'analyser la situation, rapidement, de prendre des décisions et d'agir vite; il doit oser prendre des risques, au risque de laisser l'initiative du jeu à l'adversaire ou éventuellement à ses coéquipiers. Son regard n'est pas dirigé de façon aléatoire, mais orienté vers un but précis. Il peut le stabiliser dans l'espace pour fixer ses repères. Cette capacité d'explorer activement l'espace par des mouvements d'orientation est un aspect important de maîtrise de l'espace. Le joueur chevronné est libéré de la contrainte de fixer l'objet, le regard guide sa locomotion. Le cerveau construit la trajectoire, il suit un modèle interne de la trajectoire pour poursuivre une cible en mouvement... pour être placé correctement au bon endroit au bon moment. **m**

Les qualités du joueur parfait

Suivre le jeu

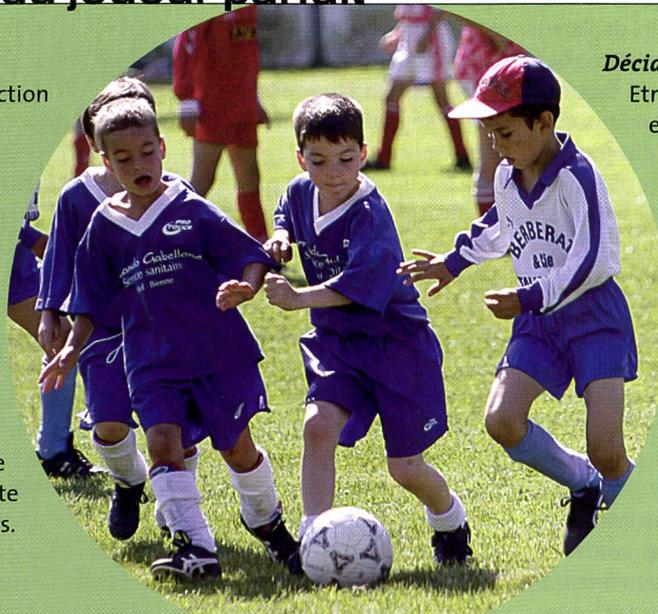
Etre capable d'adapter son action aux changements permanents du jeu.

Disposer d'un répertoire technique

Etre capable de choisir sa réponse motrice parmi un large répertoire de possibilités et de lui assurer une exécution qui n'est limitée par aucune incompétence technique.

Réguler ses projets

Etre capable de choisir une autre stratégie pour s'assurer la réussite et destabiliser les adversaires.



Décider et agir vite

Etre capable d'analyser la situation et de réagir immédiatement.

Prendre des risques et les assumer

Avoir le courage d'oser et de mener son choix jusqu'au bout.

Aimer jouer

L'absence d'émotions et de sentiments empêche d'être rationnel.