

Contribution à la caractérisation des sports collectifs : les exemples du volley-ball et du rugby

Serge Eloi et Gilles Uhlich

Université Paris XII-Val de Marne, « Didactique et Intervention dans le domaine des A.P.S. »

Résumé

Dans le domaine des Activités Physique et Sportive (APS), le débat concernant les caractéristiques fondamentales des activités est toujours d'actualité. Notre objectif consiste à analyser les sports collectifs sous l'angle de leur essence. La mise en relation des rapports qui fondent ce type d'activités permet de déterminer une logique interne spécifique. Ce travail réalisé, il devient alors plus aisé d'assimiler la structure fondamentale qui organise l'action. En retour, les processus didactiques se trouvent améliorés du fait d'une meilleure identification des points d'achoppement. Nous avons particulièrement analysé le volley-ball et le rugby. La mise en relation du système de marque et des droits des joueurs aboutit à la proposition d'un principe de modélisation des sports collectifs. L'analyse du règlement permet de discerner les règles fondatrices du jeu des règles qui ont été adjointes au fur et à mesure du développement historique de l'activité. Il semble que la présentation du noyau historiquement stable des règles fondatrices est un mode d'entrée dans l'activité particulièrement pertinent. L'obtention d'une assimilation de la logique interne de l'activité nous semble déterminant pour placer les élèves aussi rapidement que possible dans la position d'être les acteurs de leur propre transformation.

Mots-clés : logique interne, rugby, volley-ball, didactique, sports collectifs.

Contribution to characterization of the collective sports : examples of the volleyball and rugby

Abstract

In the field of the Physical Activities and Sport the debate concerning the fundamental characteristics of the activities is always of topicality. Our objective consists in analyzing the team sports under the angle of their essential being. The comparison of the reports which found this type of activities makes it possible to determine a specific internal logic. This work completed, it then becomes easier to assimilate the fundamental structure which organizes the play. In return, the theory and method of teaching processes are improved because of a better identification of the points of obstacle. We particularly analyzed volleyball and Rugby. The comparison of the system of mark and the rights of the players leads to the proposal for a principle of modeling of the team sports. The analysis of the laws of a game makes it possible to distinguish the primary rules of the play of the rules which were assistant progressively historical development of the activity. It seems that the teaching of stable historic primary rules'core allows a pertinent way to begin the learning of team sports. The construction of internal logic of team sport is critical to put the students as quick as possible in a learning activity where they are actors of their transformation.

Key words : internal logic, rugby, volleyball, didactics, team sports.

1. LES SPORTS COLLECTIFS EN DEBAT

Dans le domaine des Activités Physiques et Sportives (APS), lors de la formation initiale ou pendant la formation continue des enseignants, le débat concernant les caractéristiques fondamentales des activités est toujours d'actualité. Une revue de la littérature montre que l'histoire de la recherche dans le domaine des APS fut marquée par des études menées dans le but d'analyser le contenu des pratiques. Ainsi, différents critères et axes de recherches furent employés. L'approche structurale aboutit à une épistémologie de l'Éducation Physique (Parlebas, 1976). L'éclairage de la sociologie contribua à une approche socioculturelle des pratiques (Pociello, 1981). Le filtre de la pensée mythique fut utilisé dans le cadre d'une catégorisation des activités physiques (Jeu, 1983). Pour chacun de ces auteurs, l'objectif était de construire des critères permettant de contribuer à la construction d'une classification. Plus récemment, ce sont les travaux en didactique des APS qui tentèrent de déterminer les caractéristiques spécifiques des activités (Marsenach, 1991). Une analyse de l'évolution des recherches en didactique des sports collectifs (Gréhaigne, Godbout et Mahut, 1999) montre que le thème de la modélisation des pratiques reste un axe fort de réflexion. Il est d'autant plus présent que dans les recherches en didactique qui se développent actuellement, la place des contenus reste prépondérante. Cependant, si tous les auteurs postulent à l'universalité de leur point de vue, il n'est pas rare que les lecteurs ne se retrouvent pas dans l'analyse présentée. Ceci tient en partie au fait que le chercheur tente de « placer » de façon, parfois obsessionnelle, toutes les pratiques dans sa taxinomie.

1.1 Problématique de la controverse

Si l'objectif fondateur de notre discussion se situe en aval des problèmes de définition, il nous paraît capital de délimiter aussi précisément que possible les activités étudiées. Ainsi, notre questionnement est multiple. D'une part, le problème de définition tel qu'il est évoqué dans cet article ne cherche pas à catégoriser telles ou telles activités mais à déterminer les caractéris-

tiques constitutives d'une famille d'activité. Ce qui renverse toute la problématique. Notre but ne consiste pas à rassembler des activités au sein d'un même domaine mais à définir les critères qui fondent leur transversalité. Notre posture épistémologique se situe donc sur cette ligne périlleuse qui requiert autant de rigueur scientifique dans l'analyse que de sagacité pragmatique dans le domaine des applications. D'autre part, ce travail ne constitue pas une fin en soi mais une étape dans un projet de recherche à plus long terme sur les sports collectifs. Nous nous attacherons après une revue de littérature sur les définitions des sports collectifs à montrer que l'essence de ce type d'activité fonde une légitime transversalité. Cette analyse nous permettra de définir le concept de logique interne permettant d'élaborer une stratégie didactique facilitant l'entrée dans ces activités. Nous nous appuierons en particulier sur le volley-ball et le rugby pour illustrer notre propos.

1.2 Les sports collectifs : caractérisations

Les travaux d'analyse des sports collectifs sont depuis longtemps l'occasion d'une démarche de caractérisation. Mahlo (1969) et Teodorescu (1977) furent parmi les pionniers dans ce domaine. Teodorescu soulignait notamment que les jeux sportifs collectifs « représentent une forme d'activité sociale organisée, une forme spécifique de manifestation et de pratique avec le caractère ludique et processuel de l'exercice physique dont les participants, constitué en deux équipes, se trouvent dans un rapport d'adversité typique – pas hostile – (rivalité ou antagonisme sportif), rapport déterminé par la lutte pour l'obtention de la victoire sportive à l'aide du ballon (ou un autre objet de jeu) conformément à des règles pré existantes » (Teodorescu, 1977, 30). Depuis cette époque, les travaux ont avancé sur la voie de la caractérisation de cette opposition originale. Ainsi, Gréhaigne explique que l'enjeu fondamental des sports collectifs réside dans la coordination d'actions au sein d'un rapport d'opposition dans le but de récupérer, conserver, faire progresser le ballon vers la zone de marque et de marquer. L'identification de ce problème l'amène à proposer la définition suivante : « Dans un ensemble fina-

lisé par un objectif de production, le gain du match, les sports collectifs sont constitués de façon indissociable dans un cadre réglementaire donné par :

- Un rapport de force...
- Un choix d'habileté sensori-motrice...
- Des stratégies individuelles et collectives... » (Gréhaigne, 1992, 22).

Bouthier montre que « la richesse des sport collectifs, c'est d'offrir, par la mise en scène d'une opposition collective respectueuse de la personnalité et de l'intégrité physique de chacun :

- La possibilité d'être confronté aux impératifs de la lutte et de la coopération ;
- La nécessité de faire appel et de développer les capacités cognitives d'analyse et de décision des sujets pour contribuer à l'action collective ;
- L'exigence d'agir de façon pertinente malgré des conditions de contraintes temporelles et d'engagements athlétiques très sévères » (Bouthier, 1988, 263).

Pour Metzler, le problème fondamental en sports collectifs consiste « à résoudre en acte, à plusieurs et simultanément, des cascades de problèmes non prévus a priori dans leur ordre d'apparition, leur fréquence et leur complexité » (Metzler, 1987, 144). Ainsi, il ressort de ces différents points de vue que les auteurs se sont attachés à décrire et à caractériser ces activités en tentant de détailler le plus finement possible leurs « enjeux », les « problèmes fondamentaux » qu'elles posent et leur « richesse ». Notre propos sera singulier dans la mesure où c'est l'analyse des principes qui fondent l'existence et le développement des sports collectifs qui sera au centre de notre réflexion. Pour aller au-delà de la description formelle, nous nous sommes appuyés sur les travaux de Deleplace (1966 ; 1979). Il apparaît en effet, que ses ouvrages les plus anciens (Le rugby, 1966 ; Rugby de mouvement, rugby total, 1979), font toujours référence tant dans l'analyse du rugby que dans les pistes tracées pour comprendre les autres sports collectifs (Bouthier et Reitchess, 1984).

1.3 Deux activités caractéristiques : volley-ball et rugby

Si l'on se réfère à la forme de ces deux activités, il semble manifeste que l'on peut

les placer aux deux extrémités d'un continuum d'analyse des sports collectifs. Il suffirait de mettre en exergue les critères relatifs à l'engagement physique ou plutôt aux contacts entre adversaires, pour illustrer cette assertion. Par ailleurs, ces deux activités présentent des spécificités fortes au regard des autres sports collectifs. Le rugby s'illustre par la possibilité offerte aux joueurs d'une liberté totale d'action sur la balle (elle peut être portée, passée, jouée au pied) alors que le volley-ball se distingue par une restriction, qui peut paraître draconienne, des moyens d'actions sur le ballon (il doit être frappé, le nombre de touche est limité par joueur et par équipe). Malgré cette forte disparité, nous pensons pouvoir montrer que des propriétés similaires et transversales peuvent être mises à jour pour ces deux activités et au-delà, pour les autres sports collectifs. Dans un premier temps, il s'agira de déterminer la logique commune à l'ensemble des sports collectifs. En évitant toute globalisation outrancière, nous voulons nous appuyer sur la logique spécifique de chacune des activités étudiées pour faire émerger une analyse transversale débouchant sur des orientations didactiques appropriées.

2. Y A-T-IL UNE LOGIQUE CONSTITUTIVE DES SPORTS COLLECTIFS ?

Même sans remonter aux grands jeux collectifs traditionnels, les sports collectifs sont des activités humaines qui perdurent. Le volley-ball a fêté ses cent ans en 1995. C'est un pasteur William Morgan qui l'invente en 1895. Mais bien avant cela, en 1823, W. Webb Elis a déjà inventé le rugby. Le basket est né en 1891 grâce à James Naismith qui fut le professeur de Morgan. Les sports collectifs représentent donc un type d'activités dont la durée de vie pré-sage d'un indéniable intérêt en même temps que d'une certaine fascination si l'on se réfère à l'engouement suscité par certaines rencontres. Il s'agit de déceler en quoi réside le prestige de telles activités pour les humains.

2.1 De l'essence à la logique interne

Dans le domaine de la recherche en Sciences et Techniques des Activités

Physiques et Sportives (STAPS), il est rare d'être confronté au concept d'essence. La principale raison pour laquelle il n'est pas fait référence à cette notion réside dans la difficulté d'appréhender sous forme de concept ce qui constitue l'essentiel de l'activité. Notre objectif consiste, dans un premier temps, à analyser les activités sous cet angle. Ce travail réalisé, il devient alors plus aisé d'assimiler la structure fondamentale qui organise l'action afin de faciliter la transmission de l'ensemble des combinaisons exécutables au sein même de cette activité. En retour, les processus didactiques s'en trouvent améliorés du fait d'une meilleure identification des points d'achoppement. « *Plus on maîtrise une discipline, plus on peut s'intéresser aux difficultés des élèves, l'éclairage des contenus permettant de mieux comprendre leur processus d'apprentissage* » (Develay, 1995, 14). Cependant, si la nécessité d'une telle démarche ne fait aucun doute, il faut souligner le risque encouru par le chercheur dont la méthode d'analyse aboutirait à une définition erronée. Pour éviter ce danger, la démarche consiste à aller scruter au-delà de la description des éléments pour tenter de saisir les rapports fonctionnant au sein même de l'activité. Car la forme n'est en fait que la perception sensible d'une étape particulière dans le développement historique de l'activité. Elle ne présume en rien de la complexité sinon de la richesse des interactions entre les éléments qui la composent. De fait, « *cette essence, ce contenu se manifestent non seulement en eux-mêmes mais dans une formation aux multiples rapports. C'est pourquoi, le contenu n'a pas qu'un mode d'apparition, qu'une forme de manifestation, mais autant qu'il y a de rapports différents dans lesquels il se manifeste* » (Sève, 1984, 226). Il existe donc une difficulté objective dans toute tentative de définition de l'essence d'une activité dans la mesure où les formes de manifestations occultent souvent les rapports concrets. C'est pourquoi on retrouve cette confusion dans la définition même du concept d'essence. Ainsi, chez Boda et Récopé, l'essence est définie comme étant le registre du sens profond. « *Selon les APS et les analystes, elle peut relever de la sphère symbolique ou fantasmagorique, de l'engagement émotionnel ou encore de connotations*

socioculturelles qui accompagnent ou gouvernent la pratique de l'APS ou sa simple évocation » (Boda et Récopé, 1991, 58). Cette définition peut être discutée par rapport à deux plans. En premier lieu, transférer la signification du concept d'essence vers le concept de sens ne fait que déplacer le problème. Par ailleurs, il apparaît que les aspects symboliques, fantasmagoriques, émotionnels, socioculturels ne sont que la conséquence d'un rapport plus profond. Car pour nous, l'essence réside dans les rapports qui constituent l'activité. Remonter à l'essence requiert donc une double condition. Tout d'abord, il est nécessaire d'écarter les aspects contingents pour aller chercher les éléments véritablement constitutifs de l'objet étudié. Ensuite, il faut reconstruire la logique d'organisation, remonter jusqu'à l'origine des rapports qui unissent ces différents éléments en une totalité organisée. Remonter à l'essence c'est dévoiler l'**unité contradictoire** c'est-à-dire le rapport inhérent à la structure de deux contraires qui se nient. Où chaque proposition ne vaut que par et dans son rapport négatif à l'autre. Où dans le même temps la juxtaposition des deux propositions donne naissance à une entité. C'est la raison pour laquelle les travaux de Conquet et Devaluez nous interpellent. Pour eux, « *l'essence de l'activité est le résultat et la condition de l'existence de l'activité* » (Conquet et Devaluez, 1986, 92). S'il est vrai que la détermination de l'essence d'une activité est le reflet de cette activité sous la forme d'un concept, il nous semble insolite de considérer que ce reflet est la condition de l'existence même de cette activité (l'activité du système solaire existait bien avant que les hommes n'en aient un reflet). Cette confusion pourrait être sans conséquence si elle n'aboutissait à des malentendus notables. Ainsi, ces auteurs avancent : « *Le basket-ball n'existerait pas s'il n'avait pas ce sens premier (de non-contact et de démarquage) et aucun des gestes spécifiques n'existerait parce qu'ils n'auraient aucune raison d'exister... du fait qu'ils n'auraient pas de sens* » (Conquet et Devaluez, 1986, 93). Pour nous, les conditions évoquées ne peuvent être celles qui légitiment l'existence du basket, car il faut encore se poser la question de la raison de ce non-contact. Nous

pensons que, en dehors des aspects socio-historiques, les conditions de non-contact et de démarquage ne sont en fait qu'une conséquence du rapport à la cible. Ainsi, l'écueil que nous signalions précédemment se retrouve dans cette démarche puisque les formes les plus apparentes semblent occulter des rapports plus profonds. On comprend mieux pourquoi ces auteurs ont classé le rugby dans la catégorie des jeux de combat collectif. « *Par leur essence ces jeux-là rejoignent le judo, la boxe, la lutte, etc. dans la catégorie des jeux de combat. Seul l'aspect collectif les distingue des seconds* » (Conquet et Devaluez, 1986, 94). A l'inverse, nous pensons que le rapport est premier, qu'il constitue l'activité. Aussi, dans la démarche de recherche, la garantie que le rapport décrit est adéquat à la réalité réside dans la possibilité d'expliquer le rôle joué par chacun des éléments répertoriés au sein du système dévoilé. L'essence, dans son acceptation dialectique matérialiste, c'est « le rapport fondamental producteur de la chose, le procès fondamental où se développe ce rapport, la loi fondamentale de ce développement » (Sève, 1980, 75). Il est donc nécessaire de révéler le rapport qui fonde l'activité, de mettre à l'épreuve du développement historique ce rapport (notion de procès) et de déterminer ainsi une loi fondamentale. C'est en accomplissant ce cheminement que l'on peut mettre à jour l'essence. Subséquemment, c'est à travers cette essence qu'il devient possible de déterminer la transversalité des sports collectifs. Or, il y a souvent confusion entre ce concept d'essence et celui de logique interne. Pour Parlebas, la logique interne est « *un système de traits pertinents d'une situation motrice et des conséquences qu'il entraîne dans l'accomplissement de l'action motrice correspondante* » (Parlebas, 1981, 131). Cette définition met en perspective un système qui n'est en réalité qu'un ensemble d'affirmations (les traits pertinents) posé comme déduction de principes premiers. Or, ce sont ces principes premiers qui fondent, nous semble-t-il la logique interne de l'activité. Il est donc nécessaire de rappeler que le concept de rapport, au sens du matérialisme dialectique, se définit comme une « *relation entre des termes essentiellement déterminés l'un par l'autre et par l'unité qu'ils constituent* » (Sève, 1980, 704). De ce fait, la

logique interne, d'une activité ou d'un groupe d'activités, réside dans un ensemble de rapports essentiels de fonctionnement et de développement spécifique à cet objet. Pour Bouthier (1993) « les praticiens évoluent souvent pour les différencier les logiques internes spécifiques de chacune de ces disciplines qui correspondraient à des modalités sociales distinctes d'expression des pouvoirs physiques de l'homme sur la nature, sur lui-même ou sur d'autres hommes » (Bouthier, 1993, 78).

Cela nous conduit à spécifier les concepts d'essence et de logique interne. D'une part, le concept d'essence exprime le rapport fondamental d'une activité. L'évocation des sports collectifs en tant qu'ensemble d'activités pouvant être rassemblées au sein d'une même « famille » nécessite de définir ce qui fonde ce regroupement. D'où la question :

Y a-t-il une essence commune à l'ensemble des sports collectifs ?

D'autre part, la spécificité de chaque sport collectif au sein de cette famille ne relève-t-elle pas d'une logique particulière ? Il s'agit alors de montrer comment la déclinaison de rapports fondamentaux conduit à la production d'une forme particulière d'activité. Pour nous, c'est en ce sens que le terme de logique interne trouve sa véritable justification.

Les travaux de Deleplace (1979, 1983) nous permettent d'avancer sur la voie de l'élaboration d'une réponse à la question de l'essence des sports collectifs. Le constat trivial que l'on peut faire au sujet des sports collectifs est relatif à la nécessité de la présence de cibles (les buts, paniers, poteaux...) et de projectiles (ballons). Il s'agit alors de montrer en quoi d'autres activités nécessitant des cibles et des projectiles sont fondamentalement différentes.

2.2 Une astuce primitive

Pour mettre à jour les éléments qui engendrent la dynamique du jeu, nous sommes amenés à utiliser une « astuce primitive » (Deleplace, 1983, 96). Pour Deleplace, le terme de « primitif » recouvre deux sens. Le premier sens fait référence au caractère trivial de la démonstration. Le second sens a trait au caractère fondateur puisque les différences mises en évidence

par l'astuce dévoilent les caractéristiques essentielles (primitives) des sports collectifs. Cette astuce tient en « un petit renversement mathématique » (Deleplace, 1983, 97). Si l'on observe le golf (ou le jeu de fléchettes), on peut constater que cette activité requiert d'une part, la présence d'un projectile (la balle, la fléchette) et d'autre part l'utilisation d'une cible (un trou, la mouche). Cependant, chacun des protagonistes est invité à jouer tour à tour. Chacun d'entre eux possède une balle qu'il peut repérer (marque de la balle ou marque personnelle) voire qu'il peut retirer de l'aire de jeu en lui substituant une pastille permettant de matérialiser sa position. Dans cette activité, il y a donc une cible et plusieurs projectiles.

L'observation des sports collectifs nous amène à faire le constat opposé. Chaque équipe doit défendre une cible et attaquer la cible adverse. Cependant, un projectile unique est à la disposition des deux équipes. Or, il faut obligatoirement être en possession du ballon pour atteindre la cible adverse. Il y a donc nécessité absolue et réciproque, pour les deux équipes qui s'affrontent, d'organiser la lutte pour entrer ou rester en possession du ballon. C'est, nous semble-t-il, ce combat pour avoir la jouissance du ballon qui constitue la logique

particulière des sports collectifs. De ce principe découle la nécessité 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 » (Bonney, Lahuppe & Né, 1997, 16).

2.3 Le système de marque

L'observation des différents sports collectifs conduit à remarquer qu'il n'existe pas un seul type de cible voire que dans la même activité plusieurs modèles de cibles peuvent coexister. Cette constatation nous incite à utiliser la notion de système de marque. Le système de marque peut être défini comme l'ensemble des moyens permettant d'augmenter le score des équipes. Nous avons recensé trois cas de figure. Dans un premier cas, les cibles peuvent être différentes (rugby : ligne d'en-but et poteaux). Dans le second cas, les conditions dans lesquelles on peut atteindre la cible peuvent varier (basket-ball : tir à 2 points, tir à 3 points, tir à 1 point les lancers francs). Enfin, cas le plus courant, il n'existe qu'une cible et qu'une seule façon de l'atteindre (football, handball, hockey...). Ces disparités justifient bien que l'on fasse référence à un système de marque.

FIGURE 1 : Une astuce primitive.

Au golf, chacun des protagonistes possède une balle et joue tour à tour. Il y a donc une cible et plusieurs projectiles. Dans les sports collectifs, les deux équipes doivent attaquer la cible adverse avec un projectile unique. C'est donc la lutte pour entrer ou rester en possession du ballon qui constitue la caractéristique fondamentale de ces activités.

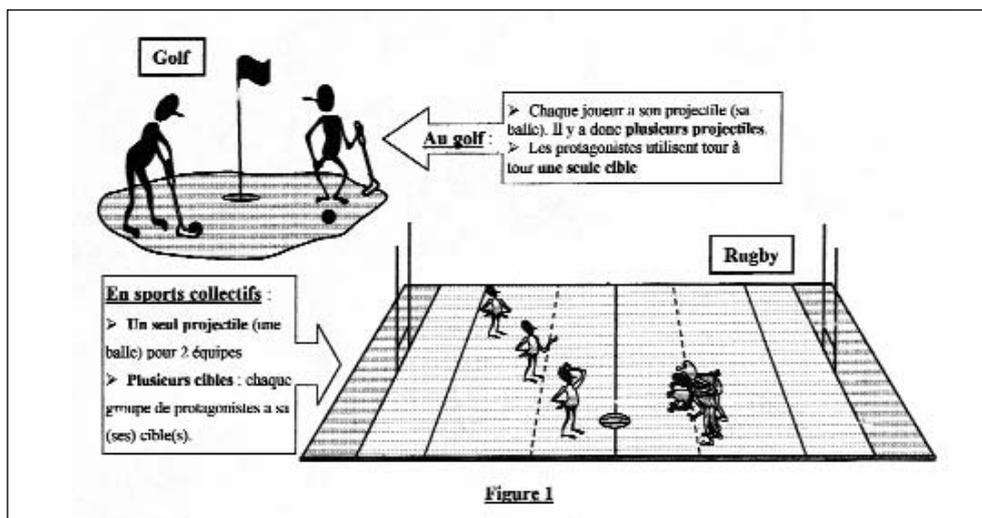


FIGURE 2 : Le système de marque.
 Dans les sports collectifs, il n'existe pas qu'un seul type de cible.
 Pour certains d'entre eux, plusieurs cibles peuvent coexister.
 Ces disparités justifient que l'on fasse référence à un système de marque.

Dans tous les cas, les cibles ne sont jamais communes aux deux équipes

- **1 cible unique** ↔ **1 marque unique** (volley-ball, football, handball...)
- **1 cible unique** ↔ **plusieurs marques** (basket...)
- **Plusieurs cibles** ↔ **plusieurs marques** (rugby...)
- **Plusieurs cibles** ↔ **1 marque unique ?**

2.4 La notion de cible

Bien qu'au travers des différents sports collectifs, plusieurs éventualités puissent se présenter, une règle subsiste : **les cibles ne sont jamais communes aux deux équipes**.

On accède au système de marque lorsque le projectile atteint au moins une cible. Soit parce qu'immédiatement le compteur de points évolue, soit parce que l'atteinte de cette cible permet de tenter d'atteindre une autre cible. Il en était d'ailleurs ainsi à l'origine du rugby. Il fallait d'abord « aplatir » le ballon dans l'en-but pour être autorisé à tenter une transformation. Seuls les coups de pieds, drops ou transformations, permettaient de marquer des points. La cible constitue donc un objectif, un but pour les protagonistes. C'est la cible qui donne tout son sens à l'activité. La méprise sur la cible provoque toujours une méprise sur la signification du jeu. Ainsi, Metzler en cherchant les origines possibles du volley-ball parle du Tlatchli¹ découvert par Hernan Cortes en 1528. Il écrit : « *une équipe marquait un point chaque fois que l'équipe adverse ne pouvait plus lui renvoyer la balle, et le moment culminant de la partie arrivait lorsqu'un joueur expert parvenait à faire passer la balle à travers un anneau de pierre vertical (7) placé au milieu du mur de pierres qui entourait l'aire de jeu* ». La note 7 précise : « *Notons que le gain du point en volley s'obtient également à partir de la*

combinaison des deux cibles, l'une horizontale basse, et l'autre verticale haute » (Metzler, 1996, 147). Or, le passage du ballon au-dessus de l'obstacle vertical constitué par le filet n'a jamais permis de marquer des points en volley-ball. Cette confusion explique que, pour certains, le but du jeu en volley-ball consiste à empêcher le ballon de tomber dans son propre camp et donc à le renvoyer par-dessus le filet. Dans le même ordre d'idée, la réduction de la cible en largeur en rugby lors de certains aménagements pédagogiques rend caduque la double modalité décisionnelle combat ou évitement, modalité prépondérante de l'activité. De ce fait, le jeu se transforme exclusivement en activité de combat.

3. COMMENT UNE COHÉRENCE IDENTIQUE PEUT-ELLE ÊTRE REPRODUITE ?

Le rapport fondamental commun à l'ensemble des sports collectifs résiderait donc dans l'organisation d'un conflit réglementé que livrent les protagonistes pour :

- entrer en possession du projectile
- tenter d'atteindre la cible adverse.

3.1 Caractère indivisible de la structure de l'opposition

La possession du ballon détermine le statut de l'équipe. L'équipe dont un des joueurs est en possession de la balle ou sur

1. Dans son essai sur la classification des sports et de ses rapports avec la pensée mythique Bernard Jeu présente un schéma du terrain de Tlatchli (Jeu, 1983, 206).

le point de l'être est l'équipe à l'attaque. L'équipe dont l'un des joueurs perd ou est sur le point de perdre la balle est l'équipe en défense. Le gain ou la perte de balle pouvant se produire sans délai, il y a nécessité de gérer collectivement le passage du statut de défenseur à celui d'attaquant. Ainsi, toute tentative pour atteindre la cible adverse contient le caractère indivisible de la structure de l'opposition. A savoir :

– Tout mouvement défensif doit rester lié au mouvement de contre-attaque qu'il contient en puissance.

– Tout mouvement offensif doit rester lié au repli défensif potentiellement nécessaire.

Cette disposition à double effet nécessite à tout moment une vigilance optimale de tous les joueurs. En conséquence, la possible réversibilité des rôles contribue à la mise en place d'un dispositif permettant de gérer le temps de latence qui sanctionne le passage d'un statut à un autre. Cette dimension temporelle est l'un des éléments qui découle de la configuration topographique de l'aire de jeu. Il apparaît donc que toute organisation collective, quel que soit le niveau de performance des individus, doit prendre en compte cette gestion à double effet.

3.2 Détermination de la notion de cible

Comme nous l'avons signalé plus avant, les cibles peuvent prendre des formes extrêmement différentes d'une activité à une autre. Il est même parfois nécessaire de procéder, auprès des joueurs débutants, à une clarification de la notion de cible. En effet, la cible peut être **explicite** du fait de sa configuration matérielle (football, handball) et il est alors juste nécessaire de préciser les conditions qui font qu'elle est atteinte (pénétration totale du plan matérialisé par les poteaux et la barre transversale au football). Mais parfois, dans certaines disciplines, la cible peut être **implicite** et donc nécessiter une explicitation du fait de la multiplicité des buts que l'on doit atteindre par des moyens différents. Au rugby on peut marquer des points avec les mains (en posant le ballon dans l'en-but) ou avec le pied (en projetant le ballon entre les barres). Au basket-ball,

l'éloignement de la cible lors de la tentative de tir permet d'obtenir une prime à l'adresse (panier à trois points) et dans certaines conditions, la réparation des fautes se fait en dehors de toute opposition directe (lancers francs). Au volley-ball, il est nécessaire de faire franchir un obstacle au ballon pour atteindre le camp adverse. La cible va donc avoir un rôle déterminant dans la différenciation des sports collectifs. Plus précisément, il apparaît que ce sont les particularités de la cible qui vont déterminer les droits des joueurs.

3.3 Proposition d'un principe de modélisation des sports collectifs

L'énoncé de principes régissant la constitution des sports collectifs doit permettre de déterminer la logique interne de chacun d'entre eux. Cette loi pourrait s'énoncer ainsi :

Dans tous les sports collectifs, il existe une relation inversement proportionnelle entre le droit de charge des joueurs qui défendent et le degré de précision requis pour atteindre la cible. C'est ce rapport initial qui lorsqu'il est décliné pour chaque activité (sport collectif) constitue sa logique interne. Il doit permettre d'appréhender la réalité présente de l'activité en même temps que ses évolutions passées ou futures.

L'analyse du rugby et du volley-ball va permettre d'éclairer notre propos.

3.4 Proposition de définition des sports collectifs

A la suite de l'analyse développée précédemment, il nous semble opportun de tenter une définition des sports collectifs. Notre propos n'est pas de discuter ici de la pertinence de cette définition, ce qui ne préjuge en rien de l'opportunité d'un tel débat. Nous souhaitons simplement délimiter notre champ d'investigation aux activités qui répondent aux caractéristiques qui seront explicitées, commentées et analysées tout au long de cet article.

Pour nous, **les sports collectifs** regroupent les activités physiques et sportives qui répondent aux critères suivants :

Les sports collectifs opposent deux équipes qui ont pour but d'atteindre simul-

tanément des cibles distinctes à l'aide d'un projectile commun. C'est ce caractère de simultanéité qui organise le véritable enjeu des sport collectifs car dans le même temps, les deux équipes ont des intentions opposées et contradictoires. Jeu souligne à ce propos que « la rencontre est paradoxale..., qui réunit exprès pour opposer » (Jeu, 1983, 241). Pour l'une des équipes, il s'agit d'atteindre une cible située à l'une des extrémités de l'espace de jeu pendant que les adversaires la défendent. Mais en même temps, ces adversaires tentent de s'emparer du ballon en vue d'atteindre la cible située à l'autre extrémité de l'aire de jeu. Il y a donc opposition. Par ailleurs, la mise à disposition d'un projectile unique organise une véritable contradiction dans la mesure où si une équipe est en possession du ballon, ses adversaires en sont privés.

D'où il découle que :

⇒ **L'espace de jeu est orienté par deux cibles identiques (ou système de cibles) situées sur le même axe et à l'opposé dans l'aire de jeu**

⇒ **Il n'y a qu'un projectile disponible pour les deux équipes**

⇒ **Chaque protagoniste dispose à tout moment (une fois la mise en jeu effectuée) de l'alternative fondamentale suivante :**

→ **Accéder à la cible**

➤ Tirer (tenter d'atteindre la cible)

➤ Progresser seul vers la cible

→ **Passer le projectile à un partenaire**

Pour expliciter cette définition, nous allons confronter le base-ball et l'ultimate aux critères énoncés précédemment. Nous tenons à rappeler ici que notre objectif n'est pas de porter de jugement sur l'intérêt de telle ou telle pratique. Notre préoccupation consiste essentiellement à éclaircir notre définition en choisissant les exemples qui nous paraissent les plus judicieux.

3.4.1 Le cas du base-ball

Dans différents articles de la revue EPS (Thomas, 1988 ; Lecomte, 1997) le base-ball est considéré de fait comme un sport collectif. Qu'en est-il si l'on observe cette activité du point de vue de la définition donnée précédemment ? Tout d'abord, on constate qu'il y a bien deux équipes qui s'affrontent sur une aire de jeu ainsi que la présence d'un projectile et d'un système de

marque (la cible correspond au retour au marbre). Cependant, le premier écueil réside dans la nature même de cette cible. En effet, il ne s'agit pas pour le frappeur de viser un but à l'aide du projectile. En revanche, son objectif consiste à se donner le plus de temps possible pour progresser sur les bases qui sont disposées en carré et d'un seul côté de l'aire de jeu. Il y parvient soit en frappant la balle le plus loin possible dans un secteur défini (voire au-delà du champ réglementaire), soit en visant un espace mal défendu. Plus l'équipe en défense mettra de temps pour ramener la balle, et plus il aura le loisir de progresser autour du champ intérieur pour marquer des points (« *home run* » ou franchissement de bases, le tour pouvant être complété par la suite). Le second écueil réside dans l'organisation topographique du jeu qui ne permet pas la **réciprocité instantanée** des rôles d'attaquants et de défenseurs. Ces rôles sont attribués alternativement à chaque demi-manche, avec une « équipe au bâton » et une « équipe au champ ». Il n'existe donc pas de combat entre les protagonistes pour entrer en possession du projectile. Le statut d'attaquant et de défenseur est défini avant le jeu et n'est inversé qu'à la période de jeu suivante. Ainsi, l'activité base ball ne rentre pas dans le cadre de la définition des sports collectifs donnée auparavant.

3.4.2 Le cas de l'ultimate

Le choix de l'ultimate n'est pas anodin à bien des titres. Cet exemple permet de saisir toutes les nuances qui spécifient chaque terme de la définition car cette activité s'apparente en de nombreux points à un sport collectif. Ainsi, l'espace de jeu (zone de jeu : 64 m x 37m) est orienté par deux cibles (zone d'en-but : 23 m x 37 m). De ce fait, les deux équipes qui s'affrontent pour entrer en possession du projectile (le Frisbee) peuvent voir leur statut d'attaquant et de défenseur basculer sans délai. Cependant, les protagonistes ne peuvent ni progresser vers la cible avec le projectile (règle du marcher), ni tirer c'est-à-dire tenter d'atteindre la cible seuls. L'unique choix dont ils disposent réside dans la passe à un partenaire. A l'impossibilité de se déplacer en portant le projectile s'associe la nécessité de réceptionner le Frisbee

dans la zone d'en-but. Puisque la passe pour soi-même est proscrite, c'est nécessairement un partenaire qui devra se positionner dans cette zone pour permettre à l'équipe d'augmenter son score. Un point est marqué quand le lanceur fait une passe à un coéquipier qui se trouve dans la zone d'en-but adverse. A l'utilisation facultative d'un partenaire dans les activités de type sports collectifs s'oppose une obligation de passer le projectile dans le cas de l'ultimé. Cette particularité nous semble décisive quant à l'orientation des conduites tactiques induites. Elle constitue une caractéristique originale de cette activité mais échappe du même coup à la définition des sports collectifs donnée précédemment.

3.5 Logique interne du volley-ball

La configuration matérielle des cibles détermine un affrontement original puisque les espaces de jeu sont séparés par un filet. L'impossibilité pour l'adversaire de venir chercher le ballon a comme corollaire l'impossibilité de bloquer la balle. La balle doit donc être frappée. Le degré de précision requis pour frapper la balle est toujours important (la balle ne pouvant être bloquée). Il peut devenir très important lorsqu'il s'agit d'atteindre la cible. Ce degré évolue notamment en fonction du placement et de l'orientation du joueur au moment du renvoi. La logique liée au degré de précision requis nécessite une protection maximale du joueur qui intervient sur la balle. Cette exacerbation aboutit à la séparation des espaces de jeu. La logique interne du volley-ball peut être résumée ainsi :

Au volley-ball, la lutte pour entrer en possession du ballon est différée. De la qualité de mon renvoi dépend la qualité du renvoi de l'adversaire.

3.6 Logique interne du rugby

La configuration matérielle des cibles détermine une opposition originale. L'existence de deux cibles de grandes surfaces implique un faible degré de précision pour les atteindre. En conséquence, le droit des joueurs est important autant sur la balle que sur l'adversaire. Par ailleurs, la possibilité d'atteindre une cible haute en frappant la balle au pied nécessite la constitu-

tion d'un rideau défensif à hauteur de la balle qui détermine une ligne potentielle d'affrontement. En corollaire, puisque les défenseurs ne peuvent pas s'adosser à la cible, le droit des joueurs à l'attaque se limite à la transmission du ballon en arrière de la ligne de front.

La logique interne du rugby s'organise donc autour du combat physique pour la possession du ballon déterminé par la constitution d'une ligne de front fluctuante sur l'ensemble du terrain. Cette particularité nécessite de gérer dans le même temps le gain de terrain en déplaçant la ligne de front vers les cibles adverses et de contrôler le terrain gagné.

4. LE REGLEMENT GARANT DE LA LOGIQUE INTERNE DU JEU

« Si le jeu est envisagé comme une réalité vivante, en constante évolution, il a de toute façon toujours précédé ontogénétiquement la règle » (David, 1993, 38). Ainsi, la possibilité de reproduire le jeu dans les mêmes formes n'a pu se réaliser que grâce à une législation spécifique des APS : le règlement. En même temps et contradictoirement, c'est la règle qui a permis au jeu de se développer. Il s'avère donc nécessaire, dans un premier temps, d'analyser aussi minutieusement que possible les lois du jeu afin d'y déceler les points qui déterminent et garantissent l'esprit du jeu. Dans un deuxième temps, l'étude des conduites tactiques devra faire l'objet de la même méticulosité (ce qui ne sera pas notre propos dans cet article).

4.1 Prééminence du règlement

« La règle a pour fonction de faire se reproduire le jeu » (Deleplace, 1983, 100). Les ambitions d'universalité manifestées par les activités sportives (création de fédérations internationales, mouvement olympique) nécessitent qu'un certain nombre de conditions soient remplies. La reproduction du jeu doit être possible en dépit du temps et des lieux dans lesquels ces activités se manifestent. Au travers du temps tout d'abord, parce que la règle doit conserver au jeu sa substantifique essence tout en prenant en compte les évolutions liées aux

divers développements (physiques, tactiques, techniques). Quels que soient les lieux ensuite, parce qu'il doit être possible d'organiser des rencontres entre protagonistes originaires de tous les pays. Pour ce faire, il a fallu avoir recours à une harmonisation des règles afin de leur donner une dimension toujours plus universelle.

4.2 Modélisation du règlement

L'analyse faite par Deleplace (1966) laisse apparaître une double logique de composition du règlement : d'une part, des règles qui ont pour vocation la préservation de la logique interne du jeu en tant qu'activité originale au sein d'une famille plus large (les sports collectifs). Elles constituent le **Noyau Central du Règlement** (NCR). D'autre part, des règles permettant l'adaptation intelligente de ce noyau central en fonction des inventions et innovations mises en œuvre par les acteurs du mouvement sportif (joueurs, entraîneurs ou dirigeants) ou par les avancées technologiques (revêtement de sol, flexibilité de certains matériaux, ou toutes possibilités techniques nouvelles). Ce sont les **Règles Complémentaires** (RC).

4.2.1 Le noyau central du règlement

Il s'agit du noyau historiquement stable de l'activité. Il est le garant de la logique profonde et originale de l'activité. Il s'agit donc de déceler les règles essentielles (peu nombreuses) constitutives de ce noyau central et de montrer en quoi elles sont organisées selon une logique qui donne toute sa cohésion au jeu. On trouve au sein du noyau central du règlement, les indications relatives au but poursuivi par les protagonistes (ce qui en règle générale laisse apparaître l'organisation matérielle du terrain d'évolution) ainsi que leurs droits essentiels.

4.2.2 Les règles complémentaires

Mises en place tout au long du développement historique de l'activité, ces règles permettent de préciser les conditions dans lesquelles le jeu devra se dérouler. Elles prennent en compte le caractère de développement et d'adaptation du rapport d'opposition. Elles s'efforcent, malgré l'évolution des capacités physiques, technico-tactiques, stratégiques des joueurs et les

innovations technologiques de préserver l'équilibre entre l'attaque et la défense, garantie d'un réel attrait pour l'activité. Cependant, les pressions socio-économiques (récentes au regard de l'âge des activités sportives) nous amènent à diviser cette catégorie de règles en deux parties. D'une part, il existe des règles dont la vocation unique est la préservation de « l'esprit du jeu ». Nous les avons désignées sous le terme de **règles complémentaires inhérentes au jeu**. D'autre part, la mutation des rencontres sportives de haut niveau en véritables spectacles a conduit les législateurs à mettre en place des règles dont le souci est de rendre toujours plus spectaculaire et télévisuel ces événements. Nous avons nommé les modifications réglementaires qui poursuivent cet objectif : **les règles complémentaires indépendantes du jeu**.

Nous allons décliner cette formalisation du règlement au travers du volley-ball et du rugby.

4.3 Le cas du volley-ball

4.3.1 Le noyau central du règlement en volley-ball

But du jeu : Le but du jeu consiste à **faire tomber la balle dans le camp adverse** ce qui implique la division de l'aire de jeu en deux camps séparés par un filet. Le camp adverse constitue donc la cible à atteindre.

Unité contradictoire :

1^{re} proposition : Du fait que le terrain est séparé par un filet, les antagonistes ne peuvent pénétrer dans l'aire de jeu de l'adversaire. En conséquence, le ballon doit être frappé.

2^e proposition : Comme la balle doit être frappée, le terrain est séparé par un filet afin de cantonner les protagonistes dans leur propre camp.

Notre propos n'est pas de discuter de la primauté d'une proposition sur l'autre. Nous voulons simplement mettre en exergue la logique profonde qui lie le but du jeu et les droits des joueurs. La possibilité pour les adversaires d'envahir le camp adverse réduirait à néant toute tentative de frappe de balle. A contrario, la possibilité de bloquer le ballon neutraliserait toute initiative des protagonistes qu'ils soient en position d'atta-

quants ou de défenseurs. Ceci se solderait par un désintérêt total pour le jeu.

Les droits des joueurs :

Point 1 : La balle doit être frappée.
L'unité contradictoire explique la nécessité de frapper le ballon (Eloi, 1990).

Point 2 : Chaque équipe dispose de trois touches de balle pour tenter d'atteindre le camp adverse (règle 10.1) Cette règle fondamentale empêche qu'une équipe ne monopolise le ballon au détriment de ses adversaires. Ainsi, cette limitation du nombre de touches instaure une véritable dimension temporelle des échanges.

Point 3 : Un joueur ne peut pas toucher deux fois consécutivement le ballon (règle 10.1.1) Dans le même esprit que celui de la règle précédente, un joueur ne peut monopoliser le ballon pour lui seul.

4.3.2 Les règles complémentaires en volley-ball

4.3.2.1 Quelques exemples de règles complémentaires inhérentes au jeu en volley-ball

L'analyse de l'évolution historique du jeu montre que, depuis la création du volley-ball en tant qu'activité sportive, il perdure un déficit de la défense par rapport à l'attaque. Ce point de vue est notamment corroboré par le fait que l'équipe au service (et donc en défense) perd statistiquement deux fois sur trois l'échange qu'elle initie. Les règles complémentaires se sont donc attachées à tenter de rétablir un équilibre en donnant toujours plus de pouvoir à la défense et en restreignant proportionnellement les droits des joueurs à l'attaque. On peut donner comme exemples de règles complémentaires qui réduisent le pouvoir des attaquants :

- La réduction de l'espace de passage du ballon au-dessus du filet par l'adjonction de mires dans le prolongement des lignes de côté.

- L'apparition de la ligne des 3 mètres qui contraint les arrières à attaquer derrière cette démarcation, etc.

Les règles qui donnent plus de pouvoir à la défense peuvent être illustrées par :

- L'autorisation faite aux contreurs de passer les mains au-dessus du filet.

- L'augmentation des surfaces de frappe (le haut du corps jusqu'à la ceinture, puis jusqu'aux genoux et enfin, toutes les parties du corps)

- L'autorisation de touches simultanées sur la première défense, etc.

4.3.2.2 Quelques exemples de règles complémentaires indépendantes du jeu en volley-ball

Le problème du volley-ball a été pendant longtemps, l'incapacité pour les organisateurs de rencontres de prédire la durée, et donc la fin d'une éventuelle retransmission. Pour en faire un produit « télévisuellement correcte », la difficulté était double puisqu'il fallait résoudre les complications liées à la durée globale de la rencontre ainsi qu'à l'éventualité d'un écart possible entre une rencontre courte (en 3 sets) et une rencontre plus longue (en 5 sets). Pour tenter de maîtriser cette durée, une des premières règles mise en place consista en l'adoption du décompte des points dit en « Tie-Break » pour le 5^e set. Ce type de décompte attribue un point à chaque service quelle que soit l'équipe à l'origine de la mise en jeu. Cette initiative contribua à réduire le délai de ce set ultime et donc la durée des matchs en 5 sets. Cette règle fut par la suite étendue à l'ensemble des sets qui se déroulent maintenant selon ce mode de comptabilisation des points. Ainsi, l'adoption de ces règles témoigne d'un nouvel état d'esprit. En ayant recours à cet artifice, le législateur n'a pas cherché à équilibrer un quelconque rapport de force (attaque – défense) mais à contrôler la durée des rencontres.

4.4 Le cas du rugby

4.4.1 Le noyau central du règlement en rugby

But du jeu : En rugby, il existe deux cibles, une verticale haute où les joueurs marquent au pied, une horizontale et très large où les joueurs marquent en aplatisant le ballon avec toute partie du corps située entre la ceinture et la ligne des épaules.

Unité contradictoire :

1^{re} proposition : Du fait que les cibles sont larges et doubles, la défense a entière liberté d'action sur la balle et sur le joueur porteur de balle.

2^e proposition : Comme le joueur porteur de balle peut se déplacer librement sur tout le terrain, ses adversaires ont toute latitude pour le bloquer dans sa progression et

il doit transmettre le ballon en arrière de la ligne de front¹.

Les droits des joueurs :

Point 1 : Liberté totale d'action sur la balle et les joueurs tant en attaque qu'en défense qui se traduit par un jeu de course et de combat physique à tout moment en tout point du terrain.

Point 2 : La règle du hors jeu. Un joueur est hors jeu (ne peut plus participer au jeu) lorsqu'il est en avant du porteur de la balle selon une parallèle à la ligne de but. Par conséquent la balle ne peut être transmise à un partenaire situé devant (règle de l'en-avant).

Point 3 : la règle du **tenu** ; Tout joueur qui passe au sol (au moins un genou à terre tenu par un adversaire) doit obligatoirement libérer le ballon et le rendre disponible pour la suite de l'action.

4.4.2 Les règles complémentaires en rugby

4.4.2.1 Quelques exemples de règles complémentaires inhérentes au jeu en rugby

L'analyse de l'évolution historique du règlement de l'activité montre que la volonté de l'International Board² a toujours été de favoriser l'attaque. Ainsi, l'évolution des points en faveur des essais marqués (de 0 à 5 points) montre la volonté d'encourager ce mode d'utilisation du score. Le recul progressif des lignes de hors jeu sur phases statiques contribue au développement des offensives sur ces lancements de jeu. Néanmoins, l'observation de la Coupe du Monde 1999 montre que les organisations défensives prennent de nouveau le pas sur les attaques. C'est pour cette raison que les règles adoptées pour la saison 2000 introduisent de nouvelles contraintes pour le plaqueur. Il doit faire l'effort de se dégager de la balle dès qu'il passe au sol. Par ailleurs, la création de la ligne de hors jeu nécessitait la constitution d'un point de fixation par le regroupement de trois joueurs (2 attaquants + 1 défenseur ; 1 atta-

quant + 2 défenseurs). Il suffit maintenant de 2 joueurs (1 attaquant + 1 défenseur) pour créer cette ligne. Cette règle favorise l'attaque puisqu'elle contraint tout défenseur à contourner le regroupement pour pouvoir intervenir.

4.4.2.2 Quelques exemples de règles complémentaires indépendantes du jeu en rugby

Nous avons pu constater depuis la création du Championnat super 12 qui oppose les meilleures équipes de Province des trois pays majeurs de l'hémisphère Sud (Australie, Nouvelle-Zélande, Afrique du Sud) une valorisation des actions offensives dans le but d'améliorer la qualité du spectacle. Ainsi, le système de points attribués à la fin de chaque rencontre ne dépend plus simplement du fait de l'avoir remportée ou non, mais il existe une prime au nombre d'essais marqués voire à l'écart de points entre les deux équipes à la fin du match. L'ensemble de ces aménagements n'a qu'un objectif : maintenir l'intérêt des rencontres et du championnat le plus longtemps possible et par la même, intéresser sponsors et télévision.

4.5 Le noyau central du règlement élément déterminant de l'évolution du jeu

Nous avons voulu montrer les prolongements logiques qui mène du concept d'essence à la notion de noyau central du règlement. Ainsi, le concept d'essence marque le caractère commun d'une famille d'activité. C'est notamment au travers de la notion d'unité contradictoire qu'il est possible de montrer la transversalité des sports collectifs. Mais tout en étant membre de cette classe, ces activités contiennent en elles ce qui constitue leur identité. La notion de logique interne dévoile donc cette spécificité qui est principalement organisée à travers le noyau central du règlement. Cependant, le noyau central ne se présente pas comme un carcan limitant le développement du jeu. Au contraire, il

1. On peut remarquer que des principes similaires prévalent au football américain. Cependant, 1^{re} proposition : La liberté totale d'action sur tous les joueurs (et pas seulement sur le porteur de balle) a comme corollaire la possibilité de passer le ballon à un partenaire où qu'il soit dans l'aire de jeu. 2^e proposition : La possibilité de passer le ballon à un partenaire quelle que soit sa position requiert la possibilité d'intervenir sur tous les joueurs (y compris lorsqu'ils ne sont pas en possession du ballon).

2. International Board : Commission internationale qui régit les lois du jeu.

contient en lui les ferments des évolutions futures. De ce fait, ce petit groupe de règles essentielles supplante la contradiction suivante. D'un côté, il parvient à délimiter le champ des possibles, condition indispensable à l'existence même du jeu. D'un autre côté, il contribue à susciter les transformations profondes de ses formes. La mise à jour de ces mécanismes est une étape certes essentielle mais non suffisante. En effet, après avoir caractérisé les activités, il reste à opérer un traitement didactique adéquat permettant leur enseignement. De ce point de vue, les pédagogies traditionnelles se sont surtout focalisées sur les aspects formels du jeu (technique, organisation et répartition des rôles). La Pédagogie des Modèles de Décisions Tactiques (PMDT) propose une approche différente. Elle met au centre de sa démarche la compréhension des logiques de jeu fondée sur l'assimilation par les élèves de l'unité contradictoire. C'est cette stratégie éducative que nous allons aborder maintenant.

5. STRATEGIE DIDACTIQUE POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE

L'enseignement d'une activité requiert, de la part de ceux qui la transmettent, d'avoir appréhendé les éléments qui constituent son essence et sa logique interne (voir chapitre 3 et 4). Il s'agit donc de faire l'inventaire des éléments déterminants et constitutifs de l'activité. De plus, il est nécessaire d'organiser ces éléments pour faire apparaître comme une évidence la cohérence élémentaire du jeu. C'est, nous semble-t-il, l'une des conditions requises pour que les débutants de tous âges soient à même d'entrer pleinement et sans attendre dans l'activité. Pour cette raison, il nous semble opportun de tirer profit de la Pédagogie des Modèles de Décisions Tactiques (PMDT) qui « *suppose que la présentation des repères perceptifs significatifs et des principes rationnels de choix tactiques organise de façon majorante les effets du passage à l'acte y compris en terme de qualité de l'exécution* » (Bouthier, 1986, 85). Ainsi, cette pédagogie (PMDT) s'appuie sur l'analyse d'un rapport de force médié par la compréhension du règlement pour propulser les débutants dans une acti-

tivité qui est, dès la toute première initiation, la plus authentique possible. Lors de cette période, il s'agit de livrer le noyau central du règlement comme un tout logique et organisé. De façon concomitante, il est nécessaire de faire expérimenter pleinement et à tous les joueurs sans exception :

« – *D'une part, l'obstacle réel, articulé et changeant, que l'adversaire dresse sur le chemin du but convoité.*

– *D'autre part, la force de pénétration de l'adversaire dans l'obstacle que l'on tente d'opposer à son effort de mouvement vers le but qu'il cherche à atteindre* » (Deleplace, 1979, 100). Il est donc essentiel de mettre en relation la présentation des points constitutifs du noyau central du règlement et l'expérience du jeu. Cet effort devra être renouvelé autant de fois que nécessaire et jusqu'à l'obtention d'une assimilation de la logique interne de l'activité. Il s'avère déterminant d'avoir analysé le jeu aussi précisément que possible même si (et surtout si) les pratiquants sont des débutants. Pour Davisse (1995), si l'on programme une activité d'opposition en volley-ball, et que l'on constate que les élèves restent dans une pratique d'échange, il est indispensable de prendre le temps nécessaire pour faire basculer le rapport à l'adversaire d'une relation de coopération à une relation d'opposition. « *Être un professionnel de l'enseignement ce n'est pas ignorer le haut niveau, c'est en savoir plus sur quelque chose que je qualifierai d'anthropologie de l'activité humaine de jeu. Je plaide pour une démarche qui remonte aux raisons de l'activité humaine, au pourquoi et par qui elle s'est inventée* » (Davisse, 1995, 162). Cette démarche qui nous a conduit à explorer les rapports composant les sports collectifs vise à dégager les principes méthodologiques de leur enseignement. Dans l'optique d'une optimisation de la pratique en milieu scolaire, il nous semble déterminant de placer les élèves aussi rapidement que possible dans la position d'être les acteurs de leur propre transformation. Les travaux de recherche menés dans cette direction (Stein, 1981 ; Grosgeorges et Stein, 1984 ; Reitchess, 1986 ; Bouthier, 1987 ; David, 1993 ; Eloi, 2000) montrent de façon unanime combien l'entrée dans l'activité par le biais du noyau central du règlement constitue un levier

important pour l'assimilation efficace des logiques du jeu. Il semble que pour le novice, l'articulation des différents points cruciaux du règlement joue le rôle d'une véritable base d'orientation telle qu'elle a été définie par Galperine. C'est à dire, un système ramifié de représentations de l'action et de son produit, des propriétés du matériel de départ et de ses transformations successives, plus toutes les indications dont se sert pratiquement le sujet pour exécuter l'action (Galperine, 1966). L'analyse développée constitue donc une étape essentielle dans la recherche que nous menons au sujet de l'enseignement des sports collectifs. Elle vise à éclairer les fondements de cette classe d'activités dans le but de permettre leur programmation judicieuse autant que le développement d'une logique de l'intervention. La seconde étape qui sera présentée ultérieurement portera sur la mise en application des principes développés ici. Elle se focalisera notamment sur les premières séquences d'apprentissage. Nous avons nommé ce moment : Période Initiale d'Appropriation du Jeu (PIAJ). Il constitue selon nous un passage essentiel pour permettre à chaque acteur de rentrer dans une véritable spirale de complexification des apprentissages.

6. BIBLIOGRAPHIE

- Boda, B. et Récopé, M. (1991). Instrument d'analyse et de traitement de l'APS à des fins d'enseignement de l'EPS. *Revue EPS*, **231**, 56-59.
- Bonnefoy, G., Lahuppe, H. & Né, R. (1997). *Sports collectifs. Jouer en équipe. Collège et Lycées. Handball, volley-ball*. Paris : Éditions Actio.
- Bouthier, D. (1986). Comparaison expérimentale des effets de différents modèles didactiques des sports collectifs In *EPS, contenus et didactique*, (pp. 85-89). Paris : SNEP.
- Bouthier, D. (1988). *Les conditions cognitives de la formation d'actions sportives collectives*. Thèse de doctorat non publiée, École des Hautes Études, Université Paris V.
- Bouthier, D. & Reitchess, S. (1984). *Contenu et évaluation en sports collectifs, pour un enseignement d'aujourd'hui*. Paris : CRDP.
- Bouthier, D. (1993). *L'approche technologique en STAPS : représentations et actions en didactique des APS*. Thèse non publiée
- d'Habilitation à diriger des recherches, Université Paris Sud.
- David, B. (1993). *Place et rôle des représentations dans la mise en œuvre didactique d'une APS : l'exemple du rugby*. Thèse de doctorat non publiée, Université Paris XI.
- Davisse, A. (1995). La formation des enseignants, une chance pour l'EPS. *Spirales*, **8**, 161-162.
- Deleplace, R. (1966). *Le rugby*. Paris : A. Colin-Bourrelier.
- Deleplace, R. (1979). *Rugby de mouvement, rugby total*. Paris : Édition Revue EPS
- Deleplace, R. (1983). La recherche sur la spécialisation, l'entraînement, la performance. In Actes du colloque *La recherche en STAPS*, organisé par le Centre Universitaire Européen (pp. 93-151). Nice, 19-20 Sept.1983.
- Develay, M. (1992). *De l'apprentissage à l'enseignement*. Paris : ESF.
- Develay, M. (1995). *Savoirs scolaires et didactiques des disciplines*. Paris : ESF.
- Eloi, S. (1990). Logique d'intervention didactique et logique d'action en volley-ball. In M. Cloes (Coord.), *La recherche en volley-ball*, (pp. 51-55). Liège : Presses Universitaires de Liège ASBL.
- Eloi, S. (1997). *Représentations mentales et acquisition d'habiletés tactiques : efficacité comparée de deux programmes d'entraînement*. Thèse de doctorat non publiée. Université Paris XI-Orsay.
- Eloi, S. (2000). Représentations mentales et acquisition d'habiletés tactiques en volley-ball : effets comparés de deux cycles d'enseignement. *Sciences et Motricité*, **40**, 22-31.
- Galperine, PI. (1966/1980). Essai sur la formation par étapes des actions et de concepts. In N.F. Talyzina (Coord.), *De l'enseignement programmé, à la programmation de la connaissance, perspectives soviétiques* (pp. 167-183). Lille : Presses Universitaires de Lille.
- Gréhaigne, J-F. (1992). *L'organisation du jeu en football*. Paris : Éditions Actio.
- Gréhaigne, J-F., Godbout, P. & Mahut, N. (1999). L'enseignement des jeux par la compréhension : une revue de question. *STAPS*, **48**, 81-93.
- Grosgeorges, B. (1980). *Analyse de comportements tactiques en basket-ball*. Mémoire de diplôme de l'INSEP, Paris.
- Grosgeorges, B. & Stein, J-F. (1984). Étude comparée des modalités de résolution des problèmes tactiques théoriques en basket-ball. *STAPS*, **9**, 77-89.
- Jeu, B. (1983) *Le sport, l'émotion, l'espace*. Paris : Éditions Vigot

- Lecomte, D. (1997). Base-ball, entrer dans l'activité. *Revue EPS*, **267**, 13-15.
- Mahlo, F. (1969). *L'acte tactique en jeu*. Paris : Vigot.
- Marsenach, J. (1991). *EPS... quel enseignement ?* Paris : INRP.
- Metzler, J. (1987). Fondements théoriques et pratiques d'une démarche d'enseignement des sports collectifs. Application à un sport collectif typique : le volley-ball. *Spirales*, **1** (complément), 143-151.
- Metzler, J. (1996). Cent ans d'histoire des pratiques du volley-ball. Réflexions à l'intention des enseignants d'éducation physique In P. Goirand et J. Metzler (Coord.), *Une histoire culturelle du sport. Techniques sportives et culture scolaire*, (pp. 145-193). Paris : Éditions Revue EPS.
- Parlebas, P. (1976). *Activités physiques et éducation motrice*. Paris : Éditions Revue EPS.
- Parlebas, P. (1981). *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*. Paris : publications INSEP.
- Reichess, S. (1986). *Contribution critique aux sports collectifs : un exemple, le rugby ; un cas particulier : l'appropriation du choix d'attaque « jeu groupé – jeu déployé »*. *Analyse comparée des effets de l'apprentissage chez les enfants de 5 – 6 ans*. Thèse non publiée de 3^e cycle, Université Paris V.
- Sève, L. (1980). *Une introduction à la philosophie marxiste*. Paris : Éditions sociales. 2^e édition.
- Sève, L. (1984). *Structuralisme et dialectique*. Paris : Messidor - Éditions sociales.
- Stein, J-F. (1981). *Sports d'opposition, élément d'analyse pour une pédagogie des prises de décision*. Mémoire INSEP, Paris.
- Teodorescu, L. (1977). *Théorie et méthodologie des jeux sportifs*. Paris : Vigot.
- Thomas, G. (1988). Base-ball, jouer en milieu scolaire. *Revue EPS*, **209**, 11-14.

Contributo alla caratterizzazione degli sport collettivi: gli esempi del volley-ball e del rugby

Riassunto

Nel settore delle Attività Fisiche e Sportive (AFS), il dibattito riguardante le caratteristiche fondamentali delle attività è sempre d'attualità. Il nostro obiettivo consiste nell'analizzare gli sport collettivi sotto l'aspetto della loro essenza. La messa in relazione dei rapporti che fondano questo tipo d'attività permette di determinare una logica interna specifica. Realizzato questo tipo di lavoro, allora diventa più facile assimilare la struttura fondamentale che organizza l'azione. Di ritorno, i processi didattici si trovano migliorati dal fatto di una migliore identificazione dei punti d'intoppo. Noi abbiamo particolarmente analizzato il volley-ball e il rugby. La messa in relazione del sistema di marchio e dei diritti dei giocatori sfocia nella proposta di un principio di modellizzazione degli sport collettivi. L'analisi del regolamento permette di discernere le regole fondatrici del gioco delle regole che sono state aggiunte contemporaneamente allo sviluppo storico dell'attività. Sembra che la presentazione del nucleo storicamente stabile delle regole fondatrici sia una modalità d'entrata nell'attività particolarmente pertinente. L'ottenimento di un'assimilazione della logica interna dell'attività ci sembra determinante per porre gli allievi il più rapidamente possibile nella posizione di essere gli attori della loro propria trasformazione.

Parole chiave : didattica, logica interna, rugby, sport collettivi, volley-ball.

Beitrag zur Charakterisierung der Mannschaftssportarten: die Beispiele des Volleyballs und des Rugbys

Zusammenfassung

Im Bereich des Sports ist die Debatte über die wesentlichen Charakteristika der Sportarten immer noch aktuell. Unser Ziel besteht darin, die Mannschaftssportarten von ihrem Wesen her zu analysieren. Der Rückgriff auf die Beziehungen, die dieser Art von Aktivitäten zugrunde liegen, erlaubt es, eine

spezifische interne Logik zu bestimmen. Nach diesem Arbeitsschritt wird es nun leichter, die fundamentale Struktur, welche die Handlung organisiert, zu assimilieren. Als Folge werden die didaktischen Prozesse durch eine bessere Identifikation von Angriffspunkten verbessert. Wir haben vor allem das Volleyball- und Rugbyspiel analysiert. Indem wir das Punktesystems mit den Rechten der Spieler in Beziehung setzten, konnten wir ein Modellprinzip der Sportspiele vorschlagen. Die Analyse der Regeln des Spiels erlaubt es ursprüngliche Regeln von den Regeln zu unterscheiden, die nach und nach im Laufe der historischen Entwicklung hinzukamen. Es scheint, dass eine Präsentation des historisch stabilen Kerns der Grundregeln ein treffender Einstieg in die Aktivität darstellt. Das Erreichen einer Assimilation der internen Logik der Aktivität scheint uns entscheidend, um die Schüler so schnell wie möglich in die Lage zu versetzen, die Akteure ihrer eigenen Transformation zu sein.

Schlagwörter : Interne Logik, Rugby, Volleyball, Didaktik, Mannschaftssportarten.