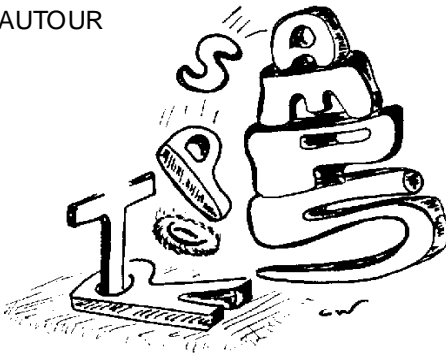


Principes Communs aux Actions d'Opposition Interindividuelles

J.C. ROBERT

AUTOUR



DES PRATIQUES

L'arrêté du 24 mars 1993, confirmé par le B.O. N°3 du 20 janvier 1994 précise que pour les épreuves d'E.P.S. aux baccalauréats, B.E.P. et C.A.P., le contrôle en cours de formation porte sur 3 activités relevant de 5 domaines d'action différents.

Le but de cet article est d'envisager le domaine d'action n 3 comme une entité en dépassant le traditionnel clivage des sports de raquette et des sports de combat. Existe-t-il des liens entre par

exemple la lutte et le tennis, activités pourtant séparées au niveau des acquisitions motrices, de la distance d'affrontement et des représentations sociales ?...

1. Définition :

"Ce sont des actions motrices organisant, dans une situation codifiée, un affrontement interindividuel. Les situations ainsi créées appellent à la fois la maîtrise des techniques d'opposition à un adversaire, des qualités d'anticipation et la volonté de vaincre."⁽¹⁾

2. Ressources mobilisées :

Dans ce domaine d'action, il s'agit d'attaquer et de défendre dans le même laps de temps, en tenant compte de l'évolution du score. Les notions d'incertitude, de prise d'information, de gestion du temps et de l'espace, de régulation des facteurs énergétiques et affectifs sont primordiales.

Dans l'interaction, la stratégie utilisée est centrale. "L'élève cherche, construit, adapte une réponse à l'action d'autrui."⁽²⁾

3. Principes opérationnels communs :

L'élève en situation d'opposition duelle est confronté aux problèmes d'attaque et de défense.

- en attaque :

gagner du temps sur l'adversaire, se rapprocher de l'adversaire, provoquer un déséquilibre ou une rupture, prendre des risques, utiliser son point fort.

- en défense :

temporiser, sauver du temps, s'éloigner de l'adversaire, rechercher la continuité, s'équilibrer, dissimuler son point faible.

4. Tableau des règles d'action illustrant les principes opérationnels dans les différentes familles duelles :

P.O. en attaque	Spo. de raquette ex. le tennis	Spo. de combat de préhension ex. le judo	Spo. de combat de percussion ex. la boxe	Spo. de combat de touche ex. l'escrime
prendre du temps	monter au filet	utiliser la réaction	accélérer ses déplacements	prendre la priorité
se rapprocher de l'adversaire	jouer avanceur	prendre son kumi kata	chercher le corps à corps	marcher rapidement
rechercher une rupture	smasher	projeter et immobiliser	parer et riposter	reculer et attaquer
prendre des risques	jouer fort et précis	attaquer debout	avancer et attaquer	provoquer l'attaque pour riposter
utiliser son point fort	se décaler	faire son spécial	feinter des 2 mains	utiliser sa botte secrète

P.O. en défense	Spo. de raquette	Spo. de combat de préhension	Spo. de combat de percussion	Spo. de combat de touche
sauver du temps	lever les balles	se mettre sur le ventre	reculer et donner des coups d'arrêt	reculer
s'éloigner de l'adversaire	reculer derrière la ligne de fond	utiliser les jambes au sol	être souple du buste	reculer plus vite (aug. la distance)
rechercher la continuité	jouer régulier	se déplacer et enchaîner	esquiver et rester en garde	favoriser la phrase d'arme
s'équilibrer	se replacer sur la bissectrice	abaisser son centre de gravité	jeu de jambe souple	être en posit de garde correcte
dissimuler son point faible	tourner son revers	casser la garde adverse	changer sa garde	faire une fausse attaque

5. Stratégies d'apprentissage communes :

Dans les situations d'opposition interindividuelle, l'élève construit sa propre stratégie en fonction de ses possibilités techniques et des problèmes posés par son adversaire. L'enseignant peut laisser chaque binôme chercher des règles d'action originales pour réaliser tel principe opérationnel. Les méthodes préconisées actuellement fondées sur les situations à résolution de problème et sur la verbalisation des solutions trouvées peuvent se révéler pertinentes dans la mesure où elles sont très proches de la situation réelle, avec néanmoins une diminution de la pression temporelle et psychologique.

6. Passage du duel au duo :

Ces activités, considérées souvent comme techniques demandent une adaptation des situations d'affrontement. Les classes sont de surcroît hétérogènes au niveau du vécu dans ces activités. A cet égard, l'enseignant peut demander à certains élèves "experts" de se mettre au service des élèves débutants pour les aider à progresser. Renvoyer des balles avec des paramètres de trajectoire identique ou faire chuter un camarade plusieurs fois de suite : ces procédés relèvent de la même approche.

7. Procédures d'évaluation identiques :

Au cours des évaluations, le regroupement des élèves en poules de 5 offre des possibilités intéressantes. Dans un premier temps les élèves se rencontrant tour à tour, un classement de chacun peut être effectué. De plus, dans une perspective plus formatrice, les apprenants peuvent occuper

alternativement des rôles sociaux différents. Par exemple, au premier tour, A et B se rencontrent, C arbitre, D et E remplissent les fiches d'observation sur A et B.

8. Les limites de cette approche :

En premier lieu, l'accent mis actuellement sur des contenus transversaux, facilement réinvestissables, pose un certain nombre de questions. Faut-il traiter un principe opérationnel à travers plusieurs A.P.S. de la même famille ? Dans ce cas, le "zapping" pédagogique ne va-t-il pas à l'encontre d'acquisitions motrices qui ne sont construites qu'après de nombreuses répétitions. Faut-il considérer que les A.P.S. sont équivalentes à l'intérieur du même domaine d'action ? Les établissements scolaires doivent-ils se spécialiser dans une activité de chaque domaine ?

D'autre part, les travaux issus du laboratoire ou du haut niveau montrent qu'il y a très peu de flexibilité d'une activité à une autre : Un joueur expert en tennis de table, par exemple, quand il apprend à jouer au tennis. ⁽³⁾ Ce qu'il transfère, ce sont des métaconnaissances.

9. En conclusion :

Il est possible de trouver des traits communs à toutes les activités d'un domaine d'action, bien que beaucoup d'auteurs distinguent à l'intérieur du domaine des actions d'opposition interindividuelles les "activités de débat" et les "activités de combat". ⁽⁴⁾

Il reste, qu'à notre avis, l'enseignant doit être capable de passer du rôle de didacticien généraliste à celui de praticien spécialiste, susceptible de proposer,

