

PO1 Principe d'anticipation perceptive

Déclencher un programme moteur de renvoi par frappe, s'accompagne nécessairement de la perception et de l'analyse des variables balistiques : paramètres de force/direction/amplitude/durée.

PO2 Principe de stabilité à la frappe

La frappe sera d'autant plus efficace que le sujet sera arrivé à l'endroit d'impact (coïncidence) avec un temps d'avance suffisant pour déclencher un programme moteur de frappe sans que celui-ci soit parasité par une quelconque précipitation.

PO3 Principe d'organisation et de contrôle gestuel

Lors de l'impact, le déroulement du programme moteur sera conditionné par une compétence à dissocier des segments, créer et conserver de la vitesse gestuelle, dans un volume d'intervention donné.

Note : Pour être complet, ce PO3 devrait se diviser en

- PO3a / principe de visée,
- PO3b / principe de contrôle de la frappe.

Les principes de cette rubrique seront, à l'évidence, fortement dépendants de la balle arrivante (réaction) et du choix de trajectoire de renvoi (création).

PO4 Principe de réduction/augmentation des espaces et des durées

La possibilité de déséquilibrer et/ou rompre un échange augmente pour un joueur, corrélativement à la diminution du temps pour percevoir/agir et à l'augmentation de l'espace à parcourir pour l'autre joueur (et réciproquement !). On pourra jouer ainsi sur les combinaisons :

- «crise» temporelle et «crise» spatiale,
- «crise» temporelle ou «crise» spatiale.

PO5 Principe d'alternative tactique

Pour passer d'un jeu en continuité à un jeu en rupture, le joueur devra organiser ses actions motrices selon le schéma des alternatives tactiques :

Joueur A	→	Joueur B
Près du filet (table)	>>>	Lobe (lent) / "passe" (vite)
éloigné	>>>	court croisé/décroisé (lent/vite), etc.

PO5 bis Principe d'adaptation au rapport de forces

L'organisation motrice du joueur doit tenir compte également de sa représentation/perception de l'état du rapport de force à un moment donné du jeu.

État momentané du rapport de forces	Dominé >>>>	Équilibré >>>> >> Dominant (transitoire)
Recherche une frappe pour une rupture différée	Recherche l'équilibre	Prend des initiatives
rompre l'échange	Contre AT	Accentue la domination Cherche à déborder Finit le point

(adapté de R. DHELLEMES et P. BECHADE, revue EPS n° 209)

PO6 Principe de lisibilité /illisibilité

L'efficacité et la réussite d'un projet tactique seront dépendantes à la fois du masquage, de la lisibilité des actions entreprises et de la capacité à «lire» les actions de l'adversaire (codage/décodage).

NEUF PRINCIPES OPÉRATIONNELS

- PO1** CRÉATION D'UN DÉSÉQUILIBRE EN SA FAVEUR
- PO2** CONTRÔLE INDIVIDUEL SIGNIFICATIF (dans le contexte réel du jeu) ET CONSERVATION COLLECTIVE DU BALLON
- PO3** MOUVEMENT VERS LA CIBLE
- PO4** CERTITUDE - INCERTITUDE
Entre partenaires, il convient d'augmenter la certitude, par la réduction des ambiguïtés, l'établissement d'un fonds commun de références et d'automatismes, qui rendent efficace l'anticipation de comportements attendus.
Vis-à-vis des adversaires, il convient de créer l'incertitude par des mécanismes inverses à ceux énoncés pour créer la certitude et par d'autres qui consistent à arrêter les communications non souhaitées.
- PO5** RÉDUCTION / AUGMENTATION DES ESPACES ET DES DURÉES
--
- PO6** ALTERNATIVE TACTIQUE (PO6a = attaque, PO6b = défense) ET ADAPTATION À UN RAPPORT DE FORCE (PO6")
Tant en attaque qu'en défense, il convient d'opérer l'organisation des ses actions motrices selon le schéma d'alternatives tactiques
- PO 6a : EN ATTAQUE**
- | | | |
|-------------------|---|-----------------|
| SI LA DÉFENSE EST | → | ALORS L'ATTAKUE |
| groupée | → | contourne |
| dispersée | → | pénètre |
| en barrage | → | lobe |
| | → | |
- PO 6b : EN DÉFENSE**
- | | | |
|-------------------|---|------------------|
| SI L'ATTAKUE | → | ALORS LA DÉFENSE |
| tente de pénétrer | → | se regroupe |
| joue en lobe | → | se disperse |
| par dessus | → | |
- Tant en attaque qu'en défense, il convient d'opérer l'organisation de ses actions motrices, en tenant compte des rapports de forces en présence.
- PO7** MISE EN ŒUVRE DE L'ALGORITHME D'ATTAKUE
tout moment du jeu, un attaquant doit tenter d'appliquer, conformément au contexte d'action, l'algorithme suivant : shoot / passe / garde
 - si je peux shooter, alors je shoote, par priorité à toute autre action ;
 - si je ne peux pas shooter, alors je passe (partenaire mieux placé) ;
 - si je ne peux pas shooter, passer, alors je garde la balle.
- PO8** MISE EN ŒUVRE DE L'ALGORITHME DE DÉFENSE
- PO9** ENCHAÎNEMENTS, CONTINUITÉ DES ACTIONS, PERMUTATION DES RÔLES ET CHANGEMENTS DE STATUTS.

SAVOIRS FONDAMENTAUX : les principes opérationnels

Tout principe s'énonce conformément à la logique interne

PO1 Principe d'action/réaction (tactique)

Dominator (l'adversaire) passe par la possibilité de créer une réaction de l'adversaire que l'on utilise ensuite pour créer le déséquilibre des forces du couple de combattants, en sa faveur.

Corollaire 1 : Il est possible d'exploiter l'action de l'adversaire que l'on n'a pas soi-même provoquée de façon ad hoc.

Corollaire 2 : Ne pas se laisser dominer consiste à appliquer le même principe mais de façon symétriquement inverse.

PO2 Principe de déséquilibre (amener au sol/faire tomber)

Pour faire tomber, projeter, il convient de combiner simultanément un des couples de forces dans un des trois plans : avant/arrière, haut/bas, gauche/droite, et/ou la suppression d'appuis, et/ou la réduction de l'espace entre les combattants en augmentant les surfaces de contact, éventuellement.

Corollaire 1 : Se débrouiller consiste à appliquer le même principe mais de façon symétriquement inverse.

Corollaire 2 : Combattre suppose l'acceptation du contact du corps de l'autre sur le mode de la fonctionnalité.

PO3 Principe de retournement contrôlé

Pour retourner sur le dos, il convient d'utiliser un (des) couple(s) de forces et un point d'appui (levier).

Corollaire : Se débrouiller consiste à s'opposer à l'établissement de couple(s) de forces et/ou à la création d'un point d'appui (levier).

PO4 Principe d'opposition de mouvement (au sol)

Pour immobiliser un adversaire (au sol), il convient d'associer simultanément un accrochage le plus solide possible, de peser le plus lourd sur lui, le plus près possible du centre de gravité (sur la plus grande surface possible) tout en assurant un équilibre grâce à la base de sustentation la plus large possible.

Corollaire : Sortir d'une immobilisation consiste à appliquer le même principe mais de façon symétriquement inverse.

PO5 Principe d'association/dissociation (des ceintures)

La construction d'une «prise» est l'articulation de trois parties du corps, associées dans une même action, tout en maximisant le rôle/la fonction de chacune d'entre elles.

Autre formulation : plus les bras/jambes/tronc fonctionnent selon des logiques et des rôles distincts, mais coordonnés et en synergie, et plus les actions motrices réalisées pourront être complexes (toutes choses étant égales par ailleurs).

PO6 Principe de sens/«sensations» de l'orientation des forces

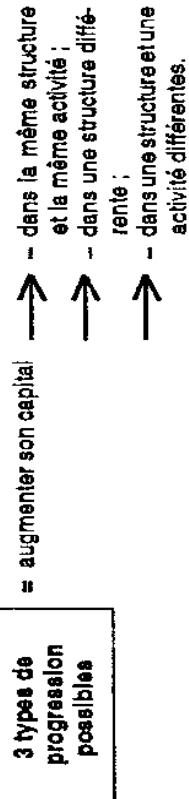
Sur le versant des sensations/perceptions, une conduite motrice pertinente ne peut être réalisée que si l'acteur est capable de déterminer la direction des forces qui s'exercent sur lui et s'il est capable de dégager la résultante des forces qui détermine en fait l'orientation générale.

**EXEMPLE EN CLASSE DE 5E POUR UN CYCLE DE
SPORTS COLLECTIFS ÉTALE SUR TOUTE L'ANNÉE**

NIVEAUX D'APPROPRIATION

Pour un principe opérationnel PO X Et les règles d'action du PO 2 nécessaires pour le fonctionner	REPRODUCTION pour plusieurs essais dans la situation d'apprentissage 3 x 1 au HB	APPLICATION des mêmes règles dans une structure plus complète : 3 x 3 au HB	TRANSPOSITION dans même contexte mais plus complexe et plus élevée : 3 x 3 au HB + FB + BB 3 x 1 au HB + FB	GÉNÉRALISATION à structure plus complète et plus élevée : sports collectifs 3 x 3 au HB + FB + BB
<p>Lister les règles d'action (propres au PO 1 et au PO 2) retenues pour le niveau de classe (5e) ou des groupes (BONS, MOYENS, FAIBLES) avec nécessité de faire des choix, en les classant</p> <ul style="list-style-type: none"> - par catégorie (prise d'initi, anticipation...); - par niveaux de comportement ; • Impulsif → réfléchi • explosif → collectif • individuel → collectif • non programmé → programmé, structuré (s'inscrivant dans un projet d'équipe) • non suivi → suivi, enchaîné • pas contrôlé → construit sur la base de l'adaptabilité et d'une bonne gestion des ressources. 	<p>Règles d'action coefficient 1</p> <p>Règles d'action coefficient 1,1</p> <p>Règles d'action coefficient 1,2</p> <p>Règles d'action coefficient 1,3</p> <p>Règles d'action coefficient 1,4</p> <p>Règles d'action coefficient 1,5</p> <p>Règles d'action coefficient 1,6</p>	<p>Règles d'action coefficient 1,1</p> <p>Règles d'action coefficient 1,2</p> <p>Règles d'action coefficient 1,3</p> <p>Règles d'action coefficient 1,4</p> <p>Règles d'action coefficient 1,5</p> <p>Règles d'action coefficient 1,6</p>	<p>Règles d'action coefficient 1,2</p> <p>Règles d'action coefficient 1,3</p> <p>Règles d'action coefficient 1,4</p> <p>Règles d'action coefficient 1,5</p> <p>Règles d'action coefficient 1,6</p>	<p>Règles d'action coefficient 1,3</p> <p>Règles d'action coefficient 1,4</p> <p>Règles d'action coefficient 1,5</p> <p>Règles d'action coefficient 1,6</p>

Toutes ces règles d'action pourront s'exprimer en terme de capital/élève. Elles n'ont pas toutes la même valeur et doivent par conséquent être coefficientées.



TOUT CECI EN MAINTENANT "CONSTANTE" LA VARIABLE OPPOSITION (dans le rapport de force).

L'ÉVALUATION EST INTÉGRÉE ET EXPRIMÉE PAR UN COEFFICIENT

**ENSEIGNER EN FONCTION
DES NIVEAUX D'APPROPRIATION VISÉS**

