



Coni

Comitato Regionale
Marche



La Scuola Regionale dello Sport delle Marche
organizza un ciclo di incontri teorico-pratici

**“Esperienze di innovazione della
metodologia di insegnamento
nell’ attività motorio-sportiva”**

“Come insegnare ad apprendere nel tennis e nel calcio?” (teorico-pratico)

PROF. ALAIN BUONO

INNOVATION ?

Elle résulterait :

- d'une activité de **SYNTHESE CREATIVE**
- d'une rencontre entre **CULTURES**
 - technique
 - sociologique
 - philosophique
 - historique
 - créative
 - esthétique

C'est la recherche de l'efficacité :

- **MAIS,** par des moyens **PARTICULIERS**
 - par l'amélioration de certaines modalités pédagogiques
 - par l'évolution
 - des formes de compétitions
 - du nombre de joueurs
 - des règles du jeu
 - de l'arbitrage
 - etc etc ...

**EDUCATION POPULAIRE
et ses valeurs**

**AVENTURE
MOTRICE**

**Approche
ECOLOGIQUE**

INNOVER

c'est quoi
le CALCIO ?

c'est quoi
le TENNIS ?

APPRENDRE et PROGRESSER ?

Pour être capable de :
Jouer au tennis de l'an 2020
Jouer au calcio de l'an 2020

**En INVENTANT des situations porteuses de transformation (SPT)
Et notamment des JEUX**

L' AVENTURE MOTRICE

Guy

AZEMAR

Il faut laisser s'accomplir l'aventure motrice AVANT d'aller vers des apprentissages systématiques.

Il faut laisser l'enfant aventurer la motricité dans les essais et les erreurs, dans la FRANGE FERTILE DES TÂTONNEMENTS.

L'action motrice doit être inspirée et guidée par un projet de l'enfant ; Il suffit ensuite de le laisser s'engager dans un groupe (processus de CO - ACTION).

Il faut faire varier les conditions physiques du comportement en ménageant des situations renouvelées.
Ce sont là les moyens nécessaires à l'entretien de la capacité d'apprentissage.

L' APPROCHE ECOLOGIQUE

James J. Gibson

Le sujet humain est formaté dès sa naissance pour prélever automatiquement des informations sur le monde, d'où le nom d'approche écologique

l' ACTION crée l' INFORMATION
l' INFORMATION spécifie l' ACTION

Le sujet PERCOIT pour AGIR, mais aussi AGIT pour mieux PERCEVOIR

Les AFFORDANCES sont ce que l'environnement suggère comme type d'actions au sujet

Le sujet perçoit l'environnement en terme d' ACTIONS POSSIBLES c'est-à-dire d'AFFORDANCES

PROPOSITIONS POUR APPRENDRE ET PROGRESSER

Et plus encore,
Pour les enfants,
Tenter de les rendre capables d'aller vers:
le tennis de l'an 2020
le calcio de l'an 2020

J. Bruner

L'effet des jeux préalables sur la résolution de problèmes est d'autant plus marqué que l'enfant, dans le jeu, PREND LUI-MÊME DES INITIATIVES.

L' ACTE ne doit pas être détaché des circonstances dans lesquelles il s'accomplit.

Le degré de contraintes est un élément déterminant essentiel de l'ACTE .

LES JEUX DE COMPETITION REGLEE

INITIATIVE laissée aux enfants

ACTIVITE AUTHENTIQUE

CONTRAINTEES LIEES A LA
REGLE DU JEU

CALCIO, QUELLE LOGIQUE DE JEU ?

Nous entendons par logique de jeu l'ensemble des comportements pertinents par rapport aux contraintes du jeu.

A propos des problèmes fondamentaux auxquels le footballeur se heurte, Metzler précise: « *il s'agit de résoudre en acte, à plusieurs et simultanément, des cascades de problèmes non prévus à priori dans leur ordre d'apparition, leur fréquence et leur complexité.* »

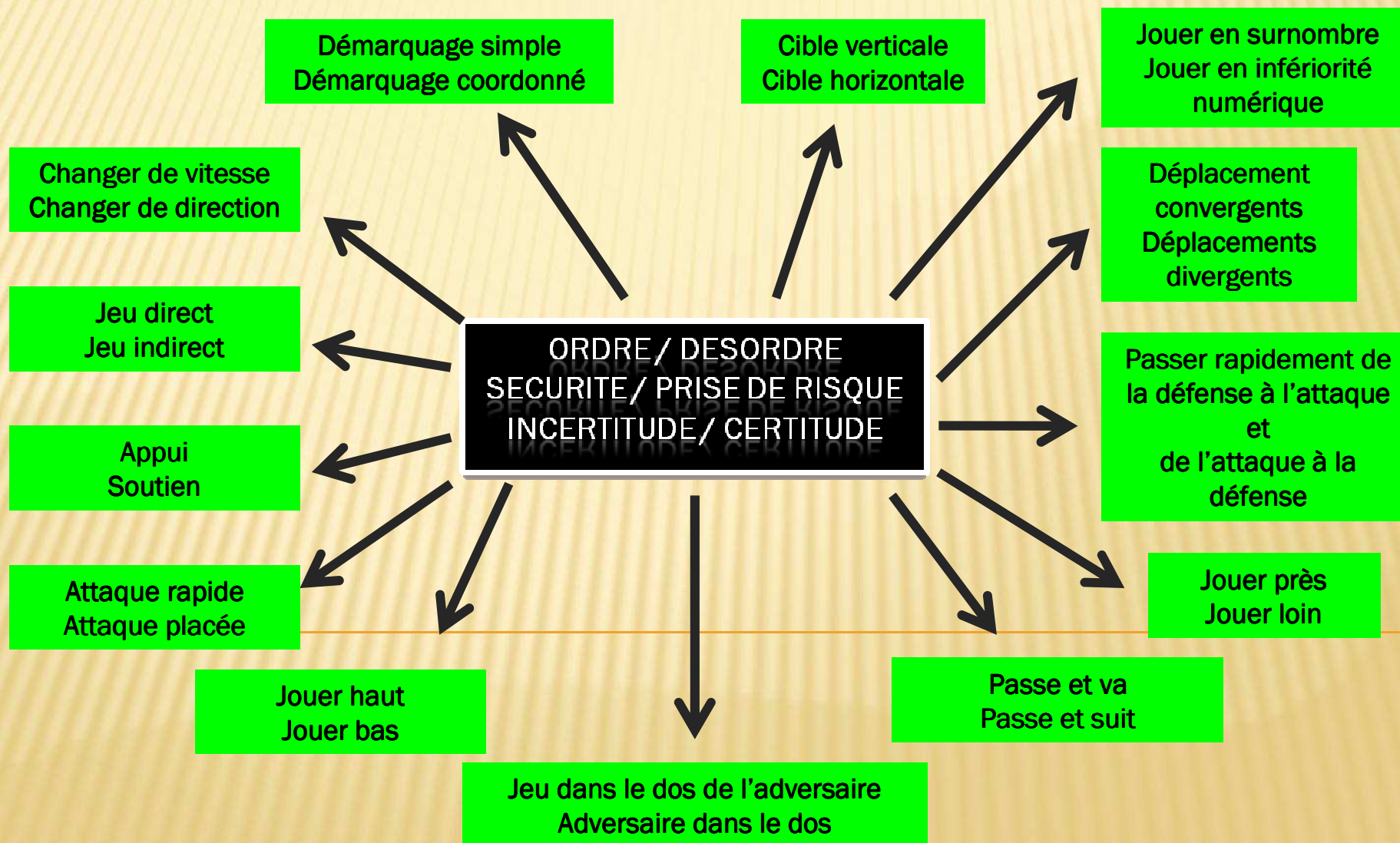
Dans leurs rapports de force, les joueurs des 2 équipes sont confrontés en permanence à un système d'ALTERNATIVES qu'ils auront à maîtriser au mieux.

Par exemple:

L'ORDRE et le DESORDRE, la SECURITE et la PRISE de RISQUE

Avec l'intention de semer l'INCERTITUDE chez l'adversaire tout en produisant des CERTITUDES pour leurs partenaires.

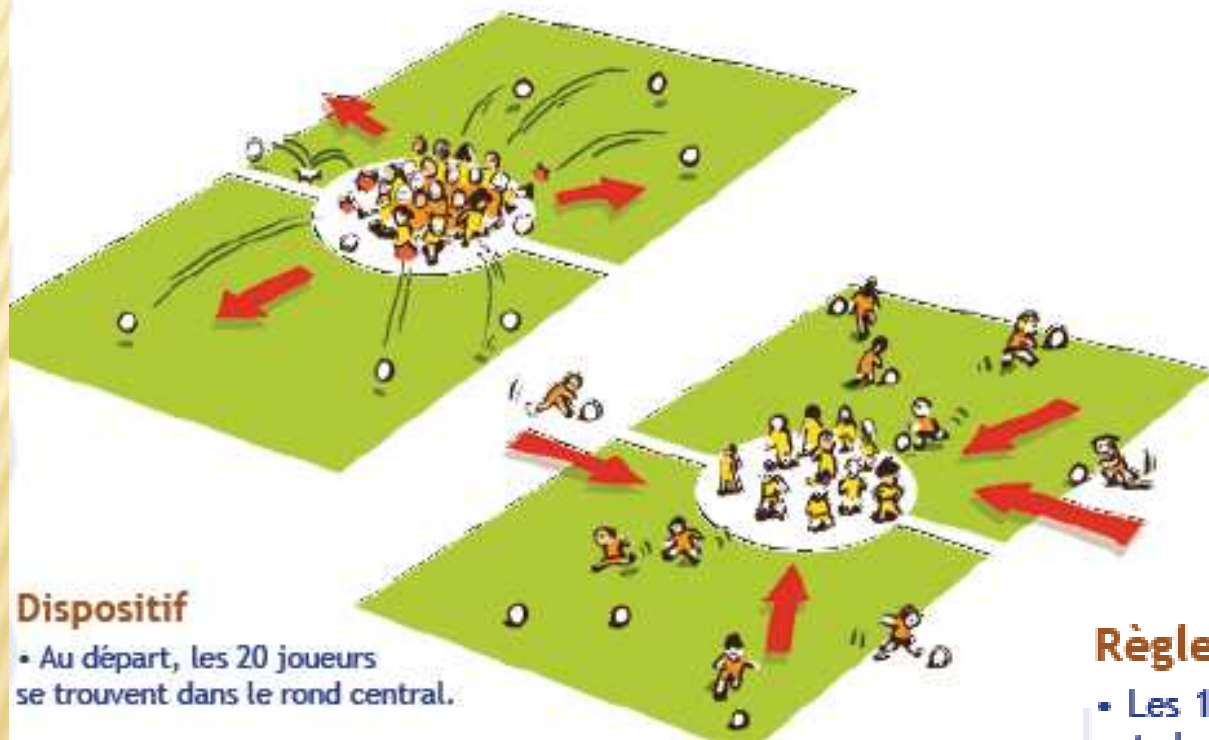
A LA RECHERCHE DES PISTES DE PROGRES



TUXTUXKA

>> Un jeu inca

BUT DU JEU : Ramener le plus vite possible tous les ballons dans le rond central



Dispositif

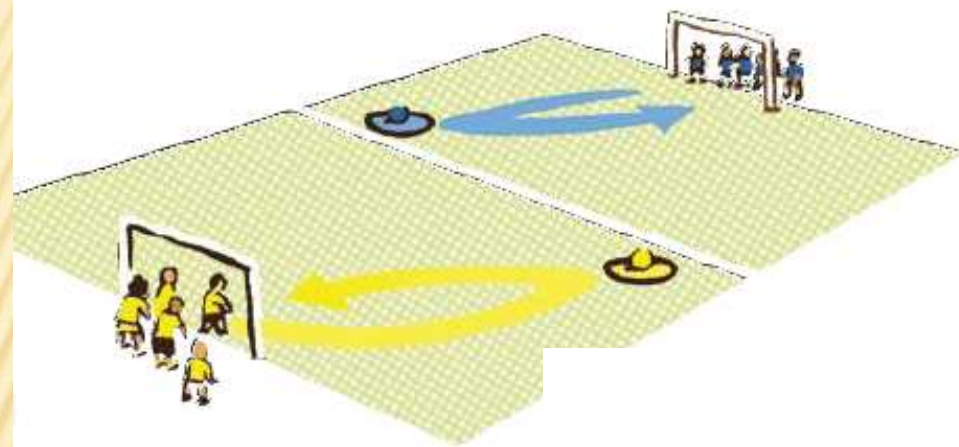
- Au départ, les 20 joueurs se trouvent dans le rond central.

Règles du jeu

- Les 10 joueurs de la première équipe ont chacun un ballon qu'ils vont envoyer, au signal, le plus loin possible, au pied.
- Les 10 autres joueurs doivent les ramener, balle au pied, le plus vite possible, dans le rond central.

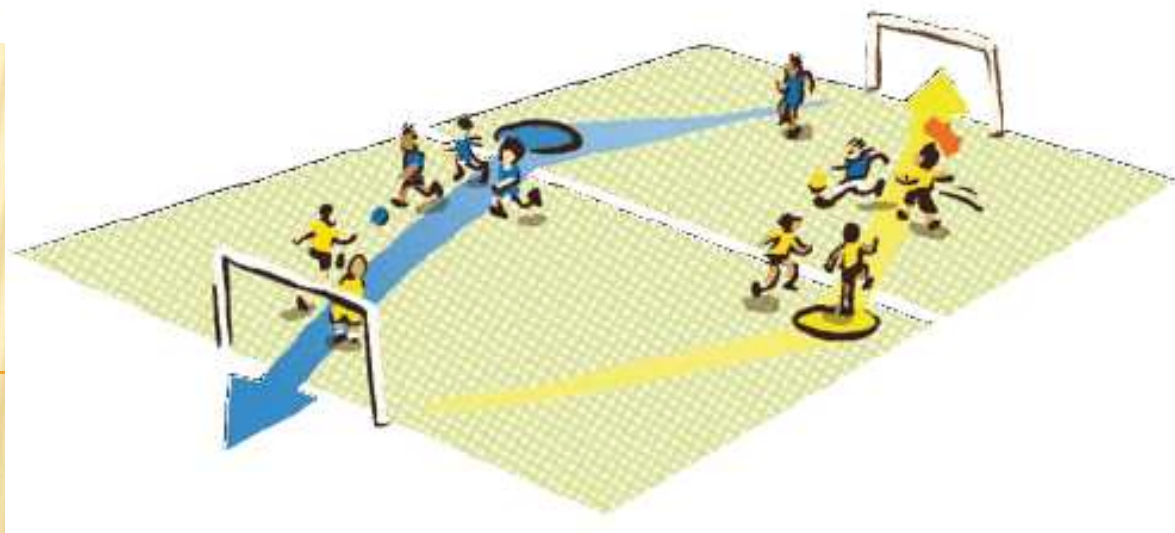
LES DEUX BALLONS

BUT DU JEU : Par équipe, ramener le plus rapidement possible le ballon dans son camp



Opposition
INDIRECTE

Opposition
DIRECTE



LA SUITE

BUT DU JEU : Gagner le match en marquant plus de buts, en se passant la balle dans un ordre donné



Règles du jeu

>> Quand l'équipe a le ballon :

- Les joueurs font obligatoirement circuler le ballon dans un ordre impératif : 1, 2, 3, 4, etc. (Par exemple le n°2 passe toujours au n°3, le n°4 reçoit toujours le ballon du n°3...).
- Le tir au but peut se faire à tout moment (pas d'obligation de passer à tous les joueurs avant de marquer).

LE TENNIS, QUELLE LOGIQUE DE JEU ?

Jouer au tennis consiste essentiellement à envoyer la balle là où l'autre aura des difficultés à l'intercepter.

Pour les joueurs, dans la même action, c'est vivre la contradiction suivante:

- DEFENDRE son propre terrain
- et ATTAQUER le terrain adverse

Ce qui donne son sens à l'activité, c'est la TOTALITE, la STRUCTURE qui englobent les 2 joueurs face à face :

les actions de l'un n'ont de sens que par rapport aux actions de l'autre, et réciproquement.

Surprendre l'autre, le prendre au dépourvu devient ainsi ce qui va organiser l'action du joueur (INCERTITUDE)

Progresser en tennis c'est :

aller d'un échange interrompu INVOLONTAIREMENT
à un échange interrompu VOLONTAIREMENT EN SA FAVEUR

A LA RECHERCHE DES PISTES DE PROGRES

PRISES D'INFORMATION
Des gros yeux ...
Aux antennes de toutes sortes ...

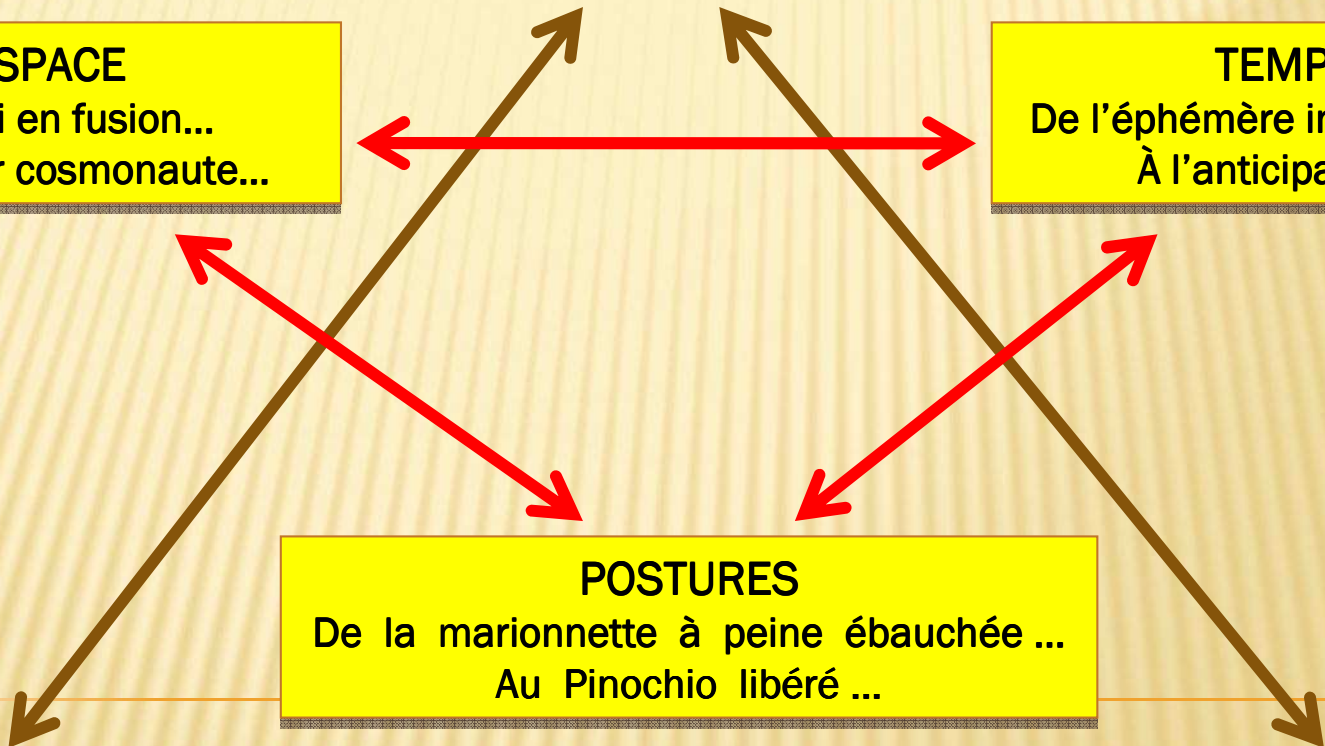
ESPACE
Du moi en fusion...
Au joueur cosmonaute...

TEMPS
De l'éphémère inconscient...
À l'anticipation...

POSTURES
De la marionnette à peine ébauchée ...
Au Pinocchio libéré ...

PRISES DE DECISION
Du joueur dans le brouillard ...
Au joueur qui jette du fumigène ...

EMOTIONS
Du teuf teuf ...
A la Ferrari...



DES BALLE BRÛLANTES...

BUT DU JEU : Envoyer ou renvoyer le plus grand nombre de balles de l'autre côté du filet (ou de la rivière)

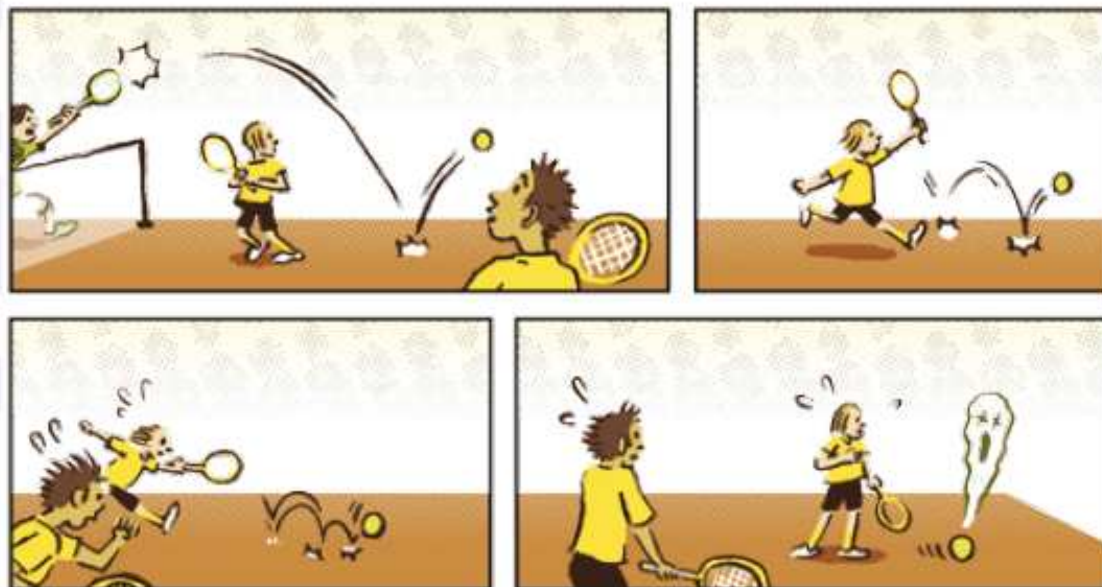


Règles

- Envoyer et renvoyer avec la raquette les balles de l'autre côté du filet (ou de la rivière) et pendant un temps donné (5 à 10 minutes).

... À LA BALLE VIVANTE

BUT DU JEU : Faire "mourir" la balle dans le camp adverse



Dispositif

- Une balle en jeu et une seule.
- Deux équipes de 2, 3, 4... joueurs.
- Une équipe de chaque côté du filet ou de la rivière.

Règles

- Il s'agit de faire "mourir" la balle dans le camp adverse : une balle arrêtée ou roulant au sol est morte.
- Tant que la balle vit, qu'elle rebondit, le jeu continue.

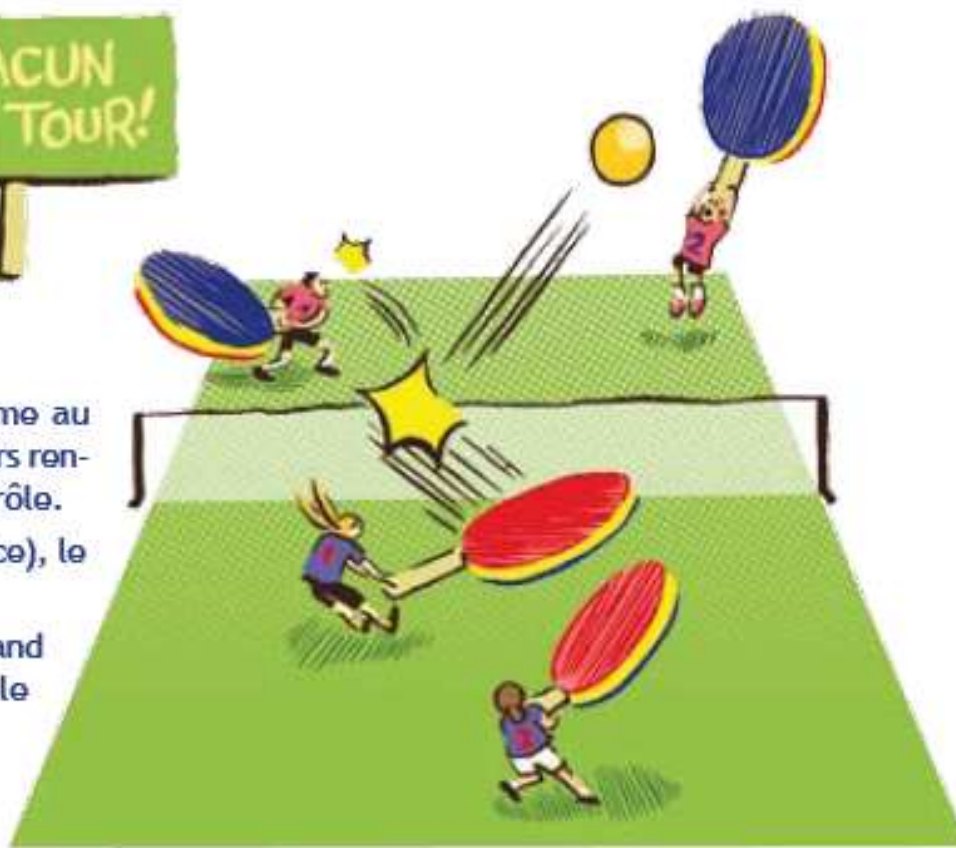
LE PING-PONG

BUT DU JEU : Jouer au ping-pong sur un terrain de tennis



Règles

- En double, jouer comme au tennis de table : les joueurs renvoient la balle à tour de rôle.
- Sur l'engagement (service), le point ne compte pas.
- Le point est marqué quand la balle est morte dans le camp adverse.



LE BÉRET TENNIS



REGLE DU JEU

Chaque fois que je gagne l'échange:

- je « gagne » un partenaire
- et je fais sortir celui OU ceux qui sont en face

Chaque fois qu'une équipe au complet (3,4,5 joueurs) gagne l'échange contre l'ultime adversaire, cette équipe marque 1 point.

Le jeu reprend immédiatement à 1 x 1