

TD Conception de situation – Mme Desramaut à
rendre pour le 17/11/2017

Avennec Gwenael
Charles Florian
Corneillie Victor
Baudry Antoine

La Prise d'informations visuelles

- **Football**
- **Course d'orientation**
- **Badminton**

Football

- Le football se joue dans un environnement à grande incertitude avec des contraintes **spatiales** (où vais-je me déplacer, où vais-je faire la passe..?) et des contraintes **temporelles** (quand vais-je me déplacer, quand vais-je faire la passe ..?) Le joueur doit faire des choix en prenant en compte ses partenaires, ses adversaires qui cherchent à le déstabiliser mais aussi la position du ballon. Plus il y a d'informations, plus ça va être difficile de faire un choix : est-ce que je dois dribbler ? Passer le ballon ? Ou encore tirer ? Le football se joue aussi avec une incertitude **événementielle**, le joueur de football doit toujours essayer d'anticiper ce qu'il peut se passer sur le terrain afin de gagner du temps et de réagir rapidement. Le bon footballeur anticipe la perte de balle de ses coéquipiers afin de se replacer plus rapidement, c'est ce que l'on appelle la transition. Au football, il faut toujours prendre en compte ce qu'il se passe autour de soi (informations visuelles) pour prendre les bonnes décisions en un temps limité (crise de temps.) Le football peut donc contribuer à une amélioration de la prise d'informations visuelles.

Course d'orientation

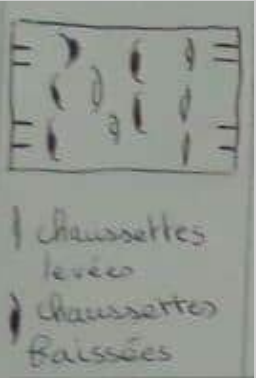
- La course d'orientation consiste à réaliser le plus **rapidement** possible un déplacement finalisé avec différents passages obligés (balises) en **terrain inconnu** en s'appuyant sur une carte. Le fait qu'il faille réaliser notre parcours le plus rapidement possible nous apporte une incertitude **temporelle**. Lors de notre projet nous choisissons un nombre de balises à récupérer mais nous ne sommes pas certains de le réaliser en temps et en heure. Cette course se déroule la plupart du temps dans un lieu que nous ne connaissons pas, il faut donc répondre à des questions comme « Où je suis ? Où je vais ? », il est dès lors nécessaire de prendre en compte les informations visuelles sur l'environnement qui nous entoure pour répondre aux incertitudes **spatiales** et nous repérer sur la carte (fossé, rivière, bâtiment...). En course d'orientation, il y a une phase prédictive (construction d'un itinéraire) et une phase réactive (conduite de déplacement). Nous avons donc un itinéraire à suivre qui est censé répondre à l'incertitude **évènementielle**, le problème est que tout ne se passe pas toujours comme prévu, il est possible qu'on ne trouve pas une balise par exemple. Il faut alors s'adapter et changer son itinéraire pour ne pas perdre trop de temps. La course d'orientation participe à l'amélioration de la prise d'informations visuelles car le coureur doit sans cesse se repérer par rapport à l'environnement qui se trouve autour de lui.

Badminton

- Le badminton est un sport d'opposition dans lequel il faut sans cesse prendre en compte la position de mon adversaire ainsi que ma propre position sur le court. Si mon adversaire est au filet, je vais devoir jouer long pour tenter de le faire reculer par exemple. Si moi-même je suis au filet je vais tenter de smasher pour gagner le point rapidement. Ce sont des incertitudes **spatiales** (Où vais-je agir ?). Toute la difficulté est d'être assez lucide pour prendre les informations visuelles afin de réaliser le bon geste au bon moment, le badminton comprend donc une incertitude **temporelle** (Quand vais-je agir ?). Le contexte est changeant et aléatoire, on passe très rapidement du statut d'attaquant à celui de défenseur et inversement. L'adversaire peut nous feinter et réaliser un geste que nous n'avions pas forcément prévu → incertitude **événementielle**, il est alors essentiel de s'adapter très rapidement pour ne pas perdre le point. La prise d'informations visuelles est essentielle au badminton, la pratique de ce sport ne peut que l'améliorer car il faut prendre en compte ces trois incertitudes et agir très rapidement.

Situation en Football

Déroulement : Deux équipes composées de 5 joueurs s'affrontent dans un jeu dont le but est de marquer dans les deux petits buts qu'ils attaquent. La tâche est complexe car au lieu d'être différencié par des chasubles les deux équipes vont se différencier grâce à leurs chaussettes. En effet l'une des deux équipes baissera ses chaussettes jusqu'aux chevilles pendant que l'autre les gardera levées jusqu'aux genoux. Cela obligera ainsi les joueurs à lever la tête pour donner le ballon à un partenaire et non de bénéficier de la couleur des chasubles pour trouver une zone où se trouve un partenaire à l'aide du champ visuelle. Leur prise d'information devra donc être beaucoup plus précise s'ils veulent trouver un partenaire et garder le ballon pour ensuite marquer et avoir la chance de gagner le match

Situation et schéma	Objectif	Contenus	Dispositif	Variables	Vigilances	Pédagogie employée
Situation de référence : jeu Schéma : 	Travailler la prise d'information	Lever la tête quand on a le ballon voir avant de le recevoir si possible Se positionner de $\frac{3}{4}$	Groupement : 5c5 But : gagner le jeu, marquer Règles : marquer dans l'un des petits buts = 1pts, si but en 1 touche = 5pts Critère de réussite : Donne le ballon à un partenaire, cherche un partenaire démarqué, yeux en direction des partenaires (tête levée) et non axés sur le ballon (tête baissée)	Changer la différenciation des équipes. Reprendre les chasubles mais les joueurs les gardent en main.		Active : questionnement aux élèves/joueurs pour leurs faire comprendre les contenues de cette/ce situation/jeu

Justification

- Cette situation participe à travailler la prise d'information visuelle car le fait que les joueurs de mon équipe aient les chaussettes levées ou baissées (repère plus difficile à percevoir qu'un chasuble de couleur) m'oblige à prendre l'information avant de recevoir le ballon pour savoir qui est libre. La contrainte spatiale est présente car selon la position du ballon, le joueur doit réfléchir au meilleur déplacement possible pour marquer dans un des deux petits buts ou alors empêcher l'adversaire de marquer. Le terrain réduit oblige l'élève à agir rapidement car l'adversaire vient vite le presser, l'élève est en crise de temps. Il doit aussi réaliser ses déplacements dans le bon timing pour aider ses coéquipiers. Un jeu en 5 contre 5 sur un terrain réduit conduit à de nombreuses pertes de balle, l'élève doit donc vite s'adapter car il passe du statut d'attaquant à celui de défenseur rapidement et inversement, il doit faire cette transition qui est une incertitude événementielle, de plus, il n'est jamais certain de ce que va faire son coéquipier ou adversaire.

La Proprioception

- **Gymnastique**
- **Athlétisme**
- **Natation**

Gymnastique

La gymnastique est une APSA où notre corps prend différentes formes, on peut être à l'horizontale, à la verticale, en appuis manuels, sur une jambe, en phase aérienne donc sans aucun appui, etc. On va devoir développer nos ressources proprioceptives, en effet nos repères et notre équilibre vont être perturbés en fonction de la position de notre corps, les référentiels vont être différents et il va falloir apprendre à avoir de nouveaux repères, des repères extéroceptifs (auditif, visuel, etc.) par exemple, pour se placer dans l'espace. Le fait d'avoir la tête à l'envers par exemple lors d'un ATR va complètement bouleverser nos repères, il va falloir apprendre à maîtriser les actions de son corps. Dans cette APSA, la réussite ne va pas être la prise d'information visuelle, elle peut y contribuer mais il va falloir ajouter d'autres ingrédients pour résoudre les problèmes comme les repères tactiles, par exemple lors d'un saut de main avec le gros rouleau, le rouleau nous donne des informations sur la position du corps.

Athlétisme

En quoi l'athlétisme est une APSA favorable à la construction du référentiel proprioceptif ?

L'athlétisme par sa diversité de disciplines contribue à la construction du référentiel proprioceptif. L'équilibre habituel est la position debout, des disciplines comme le saut en hauteur, le saut en longueur... perturbent cet équilibre et permettent la construction progressive du référentiel proprioceptif, en effet, en saut en longueur nous avons une phase aérienne qu'il faut exploiter pour pouvoir sauter le plus loin possible. Il va donc falloir apprendre des sensations sans aucun appui terrestre. Nous devons trouver nos marques qui nous permettront de réaliser le meilleur saut en ayant les meilleures sensations, au début de l'apprentissage l'élève peut avoir besoin de repères visuels comme la mise en place de coupelles. → repères extéroceptifs

Aussi, en 110 mètres haies on doit faire face à des obstacles, les haies. Il va falloir les franchir et donc créer un déséquilibre du corps dans notre course tout en gardant un maximum de vitesse. Les haies nous donnent des informations sur la position de notre corps (épaule, hanche, genoux). En bref, l'athlétisme participe à l'amélioration de la proprioception car notre corps est sans cesse déséquilibrer et prend de nouvelles formes

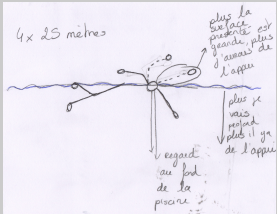
Natation

La natation va complètement perturber nos repères habituels, en effet le milieu aquatique n'est pas le milieu dans lequel nous avons l'habitude d'évoluer. Notre corps se déplace avec le corps à l'horizontal tandis que sur terre nous nous déplaçons avec le corps à la verticale. En natation on va être en recherche d'appuis manuels dans l'eau tout en s'équilibrant avec les pieds. C'est diamétralement opposé à ce qu'on peut faire pour se déplacer sur terre, il va donc falloir trouver de nouveaux repères pour y parvenir. On va devoir s'aider de repères extéroceptifs comme le repère visuel, ou les sensations tactiles.

Réaliser la position étoile va permettre de sentir les appuis sur l'eau, en effet, plus j'augmente la surface de mon corps que je présente à la surface de l'eau, plus je vais avoir d'appuis et donc plus je vais avoir de faciliter à flotter. La natation contribue donc à l'amélioration du référentiel proprioceptif.

Situation en natation

Déroulement : Les élèves ont pour consignes de réaliser 4 longueurs de 25 mètres. Leur objectif est de réaliser chaque 25m avec le moins de coups de bras possible. On leur demande d'en faire 4 car ça leur laisse le temps de faire des tests (soit je me laisse glisser plus longtemps, soit j'appuis plus fort dans l'eau, soit j'essaie d'aller chercher le plus profond possible, etc., pour réaliser le moins de coups de bras possible). Le départ de chaque 25m se fera directement dans l'eau et s'effectuera sans battement de jambes pour ne pas que ça fausse le résultat. Ils auront à disposition des poolboys pour axer vraiment le travail sur les bras et donc pour leur éviter le problème d'horizontalité (même si le poolboy ne résout pas complètement le problème, il le diminue quand même).

Situation et schéma	Objectif	Contenus	Dispositif	Variables	Vigilances	Pédagogie employée
<p>Situation d'apprentissage</p> <p>Schéma :</p> 	Travailler la proprioception	<p>Aller chercher des appuis profond, faire le mouvement de godille pour avoir un maximum d'appui</p> <p>Regarder le fond de la piscine pour être le plus horizontal possible.</p>	<p>But : réaliser le moins de coups de bras possible</p> <p>Règles : réaliser un parcours en crawl en supprimant les jambes avec un poolboy</p> <p>Critères de réussite : Si je réalise un 25m on effectuant (en coups de bras) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - de 15 = très bon - de 20 = bon - de 25 = moyen + de 25 = doit progresser <p>Distance : 4x25m</p>	<p>On peut demander de réaliser des cycles de bras avec bras tendu, et donc d'aller chercher des appuis le plus profondément possible.</p>	<p>Aller chercher le plus loin possible pour augmenter la surface du bras en contact avec l'eau et donc avoir un maximum d'appuis. Perte de vitesse si corps pas à l'horizontal et donc le nombre de coups de bras augmente.</p>	Directive

Justification

- Cette situation sera réalisée en natation qui est une APSA qui perturbe l'équilibre habituel de l'élève et bouleverse ses repères. Cette situation permet de travailler la proprioception car l'élève va devoir construire de nouveaux appuis pour pouvoir se stabiliser dans l'eau. Le fait de lui demander de réaliser un minimum de coup de bras sur une distance va l'obliger à trouver des techniques pour rendre chaque coup de bras encore plus efficace. Cette situation va lui faire comprendre que dans l'eau plus on remue de l'eau profondément, plus on crée de l'appui, de plus, plus je présente une grande surface à la surface de l'eau plus je vais créer de l'appui. Cette situation va aussi lui permettre d'apprendre à se déplacer sans regarder où il va, en effet sur terre notre regard se porte vers l'endroit où nous nous déplaçons alors qu'en natation il est préférable de regarder le fond de la piscine, afin d'être à l'horizontal et réduire les résistances et donc gagner en efficacité. Donc si l'élève veut diminuer son nombre de coups de bras sur 25m, il va devoir apprendre à ne plus regarder l'endroit vers où il se déplace et donc il va travailler sa proprioception.