

# LES FORMES DE GROUPEMENT EN SPORTS COLLECTIFS DES ASPECTS CONTRADICTOIRES

Les phénomènes réducteurs de variété reposent sur l'influence culturelle de divers processus qui, sous prétexte de donner sa chance à chacun, fait que les bons deviennent encore meilleurs et que la distance avec les plus faibles s'accroît ou que les plus faibles sont encore plus fragilisés et se retrouvent *de facto* exclus. La constitution de groupes en éducation physique et plus particulièrement en sports collectifs représente une opération très sensible à ce type de problèmes.

De Corte (1979) définit les formes de groupement « *comme la façon de constituer les groupes* ». Une pédagogie différenciée en jeu sportif collectif s'appuie souvent sur des manières diversifiées de constituer les équipes. Les formes de groupement employées présentent néanmoins des exigences contradictoires entre la stabilité et la variété des expériences. Bien souvent, la création de groupes de niveaux constitue la seule réponse aux problèmes des groupes hétérogènes et/ou homogènes. Dans ce cas, la seule règle simple à appliquer est que le résultat de l'affrontement ne doit pas être prédéterminé par la nature des équipes.

Dans cet article, après une première partie relative à quelques éléments de la littérature concernant les groupes, nous analyserons les principaux avantages des différentes formes de groupement. Enfin nous discuterons les qualités, les faiblesses et les potentialités des équipes ainsi constituées pour l'enseignement des sports collectifs à l'école face aux problèmes spécifiques que posent les apprentissages en situation d'affrontement.

## LA DYNAMIQUE DE L'ÉQUIPE

Afin de mieux situer les enjeux du débat, nous allons analyser successivement les données disponibles à propos de l'équipe en sports collectifs en relation avec la complexité, la variété requise, et la trame dynamique de transformation que constituent les rapports d'opposition. Enfin l'équipe comme organisation sociale particulière à construire fera l'objet d'une réflexion distincte.

### L'équipe en sports collectifs

L'approche psychosociologique de la dynamique de l'équipe s'est inspirée des travaux de Lewin et coll dans les années cinquante. A partir de cette problématique, de nom-

breuses études concernant la dynamique de l'équipe (sa cohésion, son climat, son réseau de communication, sa genèse, sa préparation psychologique, les styles de « leadership ») ont été conduites. Devant l'abondance de la littérature, nous ne retiendrons, à titre d'exemple, que quelques auteurs et le thème de leur travail : Rioux et Chappuis (1967, 1976) la cohésion de l'équipe et l'équipe dans les sports collectifs ; Sherif et Sherif (1979) une approche expérimentale des relations intra et inter groupes ; Carron (1982) la cohésion des groupes sportifs ; Rey (1990), étude des effets de quelques comportements du manager sur les conduites de jeunes joueurs et

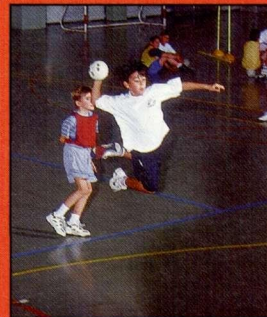
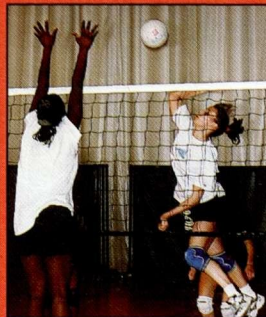
joueuses de handball. Les méthodes utilisées sont les sociogrammes, les questionnaires, et plus récemment les tests projectifs spécialisés. Mais ce style de travail, reste trop particulier pour présenter une aide conséquente aux enseignants. Mérand (1976) présente les jeux sportifs collectifs comme « *une modalité originale d'exploitation de la dynamique des groupes restreints poursuivant un objectif commun* ». La dynamique des groupes qui s'opposent s'exprime par la circularité des problèmes à poser et des problèmes à résoudre en vue d'atteindre à la fois l'objectif qui finalise l'action des joueurs partenaires, tout en faisant obstacle aux entreprises des joueurs adversaires (dans un même acte empêcher l'adversaire de marquer mais aussi se procurer l'occasion de conclure). Les multiples possibilités de placement, de déplacement donnent au jeu un caractère d'incertitude, renforcé par le fait que l'initiative change de camp avec le gain ou la perte de la balle.

### Complexité minimale

Un grand thème commun à la didactique des sports collectifs concerne le collectif.

Dans la définition des jeux sportifs collectifs (JSC) de Gréhaigne (1992), le rapport de force est caractérisé par « *un groupe affrontant un autre groupe* ». Or Anzieu et Martin (1968) définissent « *un groupe primaire restreint comme étant la réunion de trois à quinze personnes* ». Nous proposerons donc, que le 3 contre 3, c'est-à-dire un jeu qui réunit porteur de balle, réceptionneur éventuel 1, réceptionneur éventuel 2, défenseur 1, défenseur 2, défenseur 3, soit la structure minimale pour qu'il y ait sport collectif. En effet, le 3 contre 3 permet de passer de choix binaires (je passe ou je conserve la balle) à des choix multiples (je garde ou je passe à mon premier coéquipier ou je passe à mon autre partenaire), préservant ainsi la notion importante du jeu sans ballon.

Cela respecte aussi un caractère fondamental des JSC où la médiation du ballon n'est pas un événement banal. Cette présence de la balle est caractéristique de ces jeux, c'est le projectile convoité pour marquer. Le ballon confère à son possesseur un statut particulier, des responsabilités spécifiques par rapport aux choix tactiques, qui le rendent objet d'attentions particulières de la part des

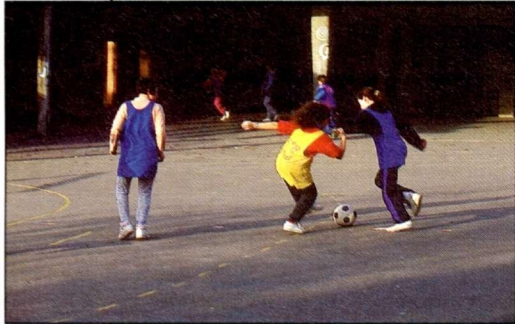


MARC BEAUDENON

**La situation scolaire actuelle met en relation dans les collèges et les lycées des populations d'élèves de plus en plus hétérogènes. Comment faire de cette diversité un élément positif ? Quelles modalités adopter pour constituer des groupes ?**

PAR J.-F. GRÉHAIGNE

défenseurs. Ce type d'affrontement autorise également une continuité permanente du jeu où les situations de possession du ballon et de non possession se succèdent sans cesse, conservant une complexité minimale pour parler de sports collectifs. En dessous du 3 contre 3, nous sommes dans des situations de jeu qui constituent des sous-ensembles du système d'affrontement en sports collectifs. On ne construit pas forcément la complexité du jeu en passant de 1 contre 1 à 2 contre 2 et ainsi de suite. Ici, la complexité sera caractérisée comme étant à l'interface de la variété, de la redondance, du sens et de la signification des informa-



MARC BEAUDENON

tions découlant des situations variées fournies par le jeu et qui doivent être décodées par l'ensemble des joueurs.

#### La variété requise

La loi de la variété requise (Ashby, 1958) indique qu'il faut une variété de modalités d'interventions au moins égale à la variété des besoins et des problèmes complexes en instance dans le système et son environnement pour qu'un système soit régulé. La transposition de ce modèle au domaine des jeux sportifs collectifs montre que la trame de jeu (1) qui assure la régulation des interactions entre les joueurs et leur ajustement aux contraintes de l'affrontement doit disposer d'une variété suffisante de solutions. Si la variété des moyens présents est insuffisante, le sous-système fonctionne comme un organisme réducteur des solutions et non plus comme un régulateur. Avec comme objectif le développement de l'expérience des acteurs, cette loi plaide pour une variété des registres de fonctionnement des joueurs. Néanmoins, nous ajouterons « compatible » au terme de variété le véritable problème étant de se mettre d'accord sur la nature de cette compatibilité ainsi que sur la capacité de l'enseignant à gérer tout ce système de rapports humains (Carron, 1990 ; Widmeyer, 1990).

#### Rapport de forces/réseau de compétences

Dans sa classification des activités sportives, Bernard Jeu (1977) range les sports collectifs dans la catégorie compétition qu'il caractérise ainsi « de l'égalité des chances au départ à l'inégalité du résultat ». Cette définition très générale met en évidence de façon précise les préalables à l'affrontement et la finalité du jeu. On peut dire en fait qu'il s'agit d'un groupe de joueurs qui affronte un autre groupe de joueurs en se disputant ou en s'échangeant un objet (le plus souvent une

balle). L'objet de l'action collective, ce qui se transforme entre le début et la fin d'une phase de jeu, est le rapport des forces entre les deux équipes afin de marquer dans la cible de l'adversaire tout en protégeant la sienne. Les positions successives et les mouvements respectifs des joueurs et du ballon sont pris en compte pour caractériser ce rapport d'opposition.

L'analyse d'une action en sports collectifs nécessite par conséquent le repérage des configurations momentanées, initiales et finales, ainsi que des transformations successives afin de pouvoir analyser l'évolution du rapport des forces, les habiletés motrices utilisées et les choix tactiques, stratégiques individuels et collectifs. Ces configurations momentanées correspondent aux rapports d'opposition évolutifs qu'expriment en particulier, les rapports de vitesse observés entre les joueurs.

Dans ce cadre, en fonction d'un rapport de forces, s'instaurent, dans chaque équipe, une distribution des tâches voulues par quelques joueurs, des conflits, ou une répartition tacite des rôles et des fonctions que nous appelons des réseaux de compétences. Ceux-ci sont en relation très étroite avec le niveau de jeu des joueurs. Cette répartition des fonctions demande du temps pour se stabiliser et permettre au sein de l'équipe, l'établissement d'un bilan pour chaque joueur en vue de commencer ensuite à optimiser les apports de chacun au collectif. Cela renvoie aussi bien à utiliser mieux les points forts que de revoir quelques « manques criants ». En un mot, c'est fondamentalement s'appuyer sur ce que les gens savent faire pour amorcer, développer et stabiliser les apprentissages de tous et de chacun.

#### Stabilité du groupe, permanence, durée et histoire du groupe

Comprendre les comportements d'un joueur de sport collectif, c'est souvent l'évaluer dans une organisation que constitue une équipe. Les réponses apportées sont aussi dans les caractéristiques de la situation, les contraintes et les opportunités telles que l'individu les perçoit. Prendre en compte la pertinence des réponses de quelqu'un, c'est utiliser ses comportements pour découvrir une situation, faire de ces réponses un symptôme de la situation plutôt qu'un symptôme d'une personne. Cela permet d'utiliser l'observation de ces comportements pour remonter éventuellement à la structure profonde, aux règles du jeu social, aux arrangements par lesquels les gens vont structurer leur coopération dans un ensemble.

Une équipe est une totalité en construction affirmait Michel Bernard (1963). Les notions de « rassemblement », « groupe en fusion », « groupe organisé statutaire » illustrent bien les étapes qui semblent jaloner la construction d'un groupe (2). Le temps et l'histoire du groupe sont des éléments importants de la genèse et de la vie d'une équipe.

#### L'équipe comme une organisation sociale...

Il ne faut pas négliger non plus les aspects socio-cognitifs du jeu sportif collectif qui

« suppose une interaction avant tout sociale parce qu'elle se produit dans un système social qui par ailleurs la rend possible, la situe et lui donne une certaine historicité » (Rey, 1990). En mettant en perspective l'inévitable insertion des conduites du joueur dans ce qu'on appelle la symbolique sociale, il s'agit de tenir compte de conduites en jeu qui sont la conséquence d'autres déterminants et qui ne trouvent pas forcément un ancrage dans les caractéristiques intrinsèques de la situation. Dans cette perspective, un joueur acteur social, s'avère toujours inséré dans une situation sociale singulière, datée et située. Nous retrouvons ici également les perspectives esquissées par Sartre (1960) avec les notions de conflits, de pratique instituante, de réciprocité médiée et de relation ternaire dans l'étude des groupes.

Analyser une équipe, c'est d'abord décrire une situation, un système humain avec des acteurs et des relations entre ces acteurs. Le plus important, c'est d'établir un certain nombre de faits sur un ensemble de personnes qui coopèrent : on peut lire fréquemment que le meneur de jeu est le « patron » d'une équipe. Du point de vue de la sociologie des organisations, le pouvoir n'existe que dans les relations entre les gens : c'est la possibilité ou la capacité de quelqu'un de provoquer une mise en activité chez d'autres personnes. L'idée de pouvoir comme relation d'échange, suppose que cette relation comporte un minimum de réciprocité entre les individus (tout le monde en a un petit peu et l'on peut jouer ensemble).

C'est donc un processus d'ajustement des comportements qui demande que l'on analyse l'unicité de l'équipe en regard de grands traits qui pourraient être communs à tous les joueurs. Cet aspect dialectique n'est pas sans nous poser de problème quand on veut, en sports collectifs, répartir les élèves dans des équipes.

#### CARACTÉRISTIQUES DES GROUPEMENTS EN SPORTS COLLECTIFS

Les variables à l'œuvre dans ce type de problème sont constituées principalement par : la taille des groupes et l'homogénéité ou l'hétérogénéité des sujets à l'intérieur des équipes.

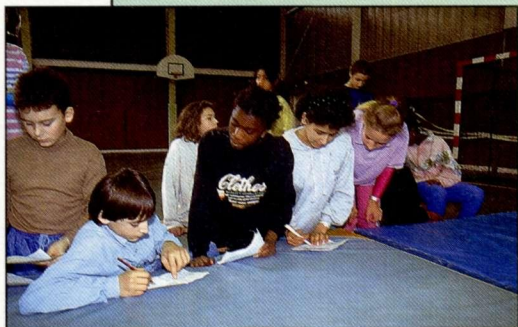
#### Taille des groupes

En psychologie sociale on appelle groupe restreint un groupe de 3 à 15 personnes. En éducation physique, nous utilisons la plupart du temps des groupes de ce type. En sports collectifs c'est même souvent des groupes de 3 à 5 joueurs qui constituent une équipe. Le postulat sous-jacent à cette forme de groupement est que plus un groupe est petit plus les joueurs ont une chance importante de jouer beaucoup de balles. Ce fait est d'ailleurs vérifié par les premières recherches effectuées sur ce thème (Wrzos, 1984 ; Gréhaigne, 1992). L'habitude est d'opposer des équipes de même taille bien que l'inégalité numérique puisse très bien fournir un affrontement équilibré...

### Mixité, groupe homogène, hétérogène

Il n'y a pas de réponse toute faite aux problèmes posés par la mixité. Cela dépend des sports collectifs, de l'âge des élèves et de leurs représentations dominantes et beaucoup du point de vue du professeur d'éducation physique lui-même. Au plan général, la mixité pose peu de problèmes en sixième, en première et en terminale. Entre ces deux moments il faut être prudent avec toute affirmation.

Les sports collectifs non interpénétrés sont souvent utilisés car ils comment le problème de la mixité. Néanmoins, les filles font les « pom pom girls » : elles station-



MARC BEAUDENON

nent sur le terrain et lèvent les bras quand les garçons marquent...

Les modalités de groupement renvoient le plus souvent à quelques grandes catégories :

- groupes homogènes entre eux mais hétérogènes dans leur composition,
- tout le monde est mélangé, on préserve simplement l'égalité des chances entre toutes les équipes,
- groupes de faibles avec un bon joueur pour mener le jeu. C'est une modalité qui est peu utilisée mais qui donne de bons résultats avec de grands élèves,
- groupes homogènes entre eux et homogènes dans leur composition.

Ce sont les groupes de niveaux où les meilleurs sont regroupés, les plus faibles formant un autre groupe.

Une règle de l'organisation du jeu semble être qu'une dispersion acceptable est souvent favorable au progrès de tous. Il faut bien sûr se mettre d'accord sur la notion d'acceptable en fonction, en particulier, de l'âge des pratiquants.

### DISCUSSION

Pour les formes de groupement, il n'existe pas de solutions toutes faites car elles sont forcément inadaptées à la diversité voire la disparité des élèves et à la variété des conceptions de l'enseignement/apprentissage des sports collectifs. En fonction de l'expérience de l'enseignant et des élèves on peut adopter telle ou telle manière de fonctionner. Pour des professeurs peu à l'aise avec les sports collectifs, le plus simple est de gérer des groupes de niveau non mixtes.

La diversité des élèves pose un problème difficile. Traiter tous les élèves de la même façon, comme s'ils étaient identiques, c'est inévitablement en pénaliser certains. Il

s'agit donc de penser la diversité comme source de progrès de tous et oublier parfois le modèle dominant sportif qui trie, exclut, normalise.

De ce point de vue, il faut s'interroger sur la contribution spécifique de chaque sport collectif à la construction des savoirs et des savoir-faire par chacun des élèves. Au delà des jeux, une diversité des activités physiques dans un programme est un gage de réussite à condition qu'il soit adapté aux capacités, aux besoins et aux motivations des élèves.

Par rapport aux groupements, il faut savoir comment articuler le travail de chaque équipe à celui de toute la classe et unir l'efficacité de l'équipe à chacun de ses membres : il faut surtout savoir quelles exigences on doit et on peut avoir envers les élèves, pour vérifier les acquis réels.

La nécessaire pérennité du groupe pour la stabilisation des réponses nouvelles grâce à la construction et l'établissement de réseaux de relations stables aide l'ensemble des acteurs à prendre l'habitude de décoder les configurations du jeu de façon similaire. Cela permet la mise en place de stratégies collectives élaborées par les joueurs lors de l'observation de leur futurs adversaires. Ce projet d'actions régulé dans un premier temps a posteriori à l'aide du retour d'informations fourni par l'évaluation formative, doit progressivement se transformer en une lecture tactique des conditions de l'affrontement permettant de produire une régulation au fil de l'évolution du jeu. Ce type de décision didactique constitue un facteur sécurisant pour les apprentissages mais qu'il est parfois nécessaire d'interrompre sous peine de sombrer dans une démarche répétitive, limitative des réponses innovantes et/ou originales. La conséquence de ce qui précède est qu'il faut « mélanger » les élèves autrement de façon à solliciter de nouveau la construction d'un langage commun même si celui-ci, dans un premier temps, est plus frustré que celui élaboré précédemment. Dans un second temps, la mise en relation des acquis antérieurs, des constructions en cours et des acquisitions en perspective enrichit rapidement et développe la capacité des joueurs à anticiper l'apparition des configurations du jeu.

Le jeu, qui met bien en avant les notions d'opposition/coopération pose de réels problèmes pour l'évaluation des acquis. En effet, quelle est la part de chacun dans le succès ou l'échec de l'équipe ? Comment comparer deux équipes qui ne s'affrontent pas ? Quels indicateurs fiables pour évaluer un rapport de force ? De plus, pour l'instant en dehors de compter les balles jouées pour chaque équipe, nous ne savons pas bien « quantifier » un rapport de forces.

La complexité des qualités, des ressources et des contraintes pour un joueur plongé dans un milieu sport collectif nous amène à être très prudents quand il s'agit d'évaluation et de notation en sports collectifs. C'est également à partir de cet état de faits que nous sommes actuellement très réticents sur la notion d'objectif plancher face à l'embaras, voire l'extrême difficulté que nous avons à standardiser cette trame dynamique de transformation faite d'états d'équilibres et de déséquilibres que constitue l'opposi-

tion. On est souvent confronté à des « registres de fonctionnement » du sujet dans des conditions données plutôt qu'à des états stables bien identifiables. Les situations d'évaluation devraient être le plus souvent accompagnées de critères de réussite précis, chiffrés, facilement utilisables. Néanmoins, elles reposent sur un postulat très contraignant : les conditions doivent être le plus possible identiques afin que les évaluations réalisées soient fiables. Par exemple, parmi les anomalies constatées, avec des groupes de niveaux, si l'on n'y prend pas garde les meilleurs du groupe faible peuvent obtenir de meilleures notes que les moins bons du groupe fort ...

Tout cet ensemble demande du temps et il est illusoire d'attendre des transformations durables avec des cycles de 6 séances. A partir de là, le thème des formes de groupement devient fondamental pour la réussite d'un cycle de sports collectifs en particulier quand on a recours à des cycles de 12 à 14 séances.

Jean-François Gréhaigne  
IUFM Franche-Comté.

(1) C'est la capacité d'une équipe dans certaines limites précises, de changer ou de faire évoluer les modalités d'interaction de ses joueurs par l'adoption de tel ou tel type de tactique, en fonction de l'importance de la rencontre, de l'évolution du score, de l'écoulement du temps de jeu...

(2) Pour plus de précision sur ces notions se reporter à Bernard (1963) ; Sartre (1960).

### Bibliographie

- Ashby W.R. (1958). Introduction à la cybernétique. Paris, Dunod.
- Bernard M. (1963). Une interprétation dialectique de la dynamique de l'équipe. EPS, 62-63, 7-11.
- Carron A.V. (1982). Cohesiveness in sport groups. *Journal of Sport Psychology*, 4/2, 123-138.
- Carron A.V. (1990). Group size and physical activity : social psychological and performance consequences. *International Journal of Sport Psychology*, 21, 286-304.
- De Corte E. (1979). *Les fondements de l'action didactique*. Bruxelles : De Boeck.
- Gréhaigne J.-F. - Guillon R. (1990). L'utilisation d'indices pour l'évaluation en sport collectif. In J. Colomb, J. Marshenach (Eds.) *L'évaluateur en révolution*. Actes des rencontres internationales sur l'évaluation en éducation. Paris : INRP, 214-225.
- Gréhaigne J.-F. (1992). *L'organisation du jeu en football*. Paris : ACTIO.
- Gréhaigne J.-F. (1995). Des exemples de pratiques d'évaluation pour les jeux sportifs collectifs. *Revue de l'éducation physique*, Vol. 35, 3, 125-134.
- Jeu B. (1977). *Le sport l'émotion l'espace*. Paris : Vigot.
- Mérand R. (1976). *L'éducateur face à la haute performance*. Paris : Sport et Plein air.
- Rey J.-P. (1990). Étude des effets de quelques comportements du manager sur les conduites de jeunes joueurs et joueuses de handball. Thèse (nouveau régime). Université de Clermont-Ferrand. Ronéo.
- Rioux R. - Chapuis G. (1967). *L'équipe dans les sports collectifs*. Paris : Vrin.
- Rioux R. - Chapuis G. (1976). *La cohésion de l'équipe*. Paris : Vrin.
- Sartre J.-P. (1960). *Critique de la raison dialectique*. Paris : Gallimard.
- Sherif M. - Sherie C.-W. (1979). Les relations intra et inter groupes : une approche expérimentale. In W. Doise (Ed.) *Expériences entre groupes*. Paris/La Haye : Mouton, 1-58.
- Widmeyer W. (1990). Group composition in sport. *International Journal of Sport Psychology*, 21, 264-285.
- Wrzcos J. (1984). *La tactique de l'attaque*. Bräkel : Broodcoorens.