

La polyvalence à l'école

- Former les élèves à la pensée reliante:
 - Chaque apprentissage scolaire répond à 2 fonctions:
 - L'acquisition d'une connaissance
 - L'utilité de cette acquisition pour gérer des situations ou pour apprendre encore
- Acquérir des savoirs spécifiques en EPS
- Développer les compétences transversales
- Établir des liens avec d'autres disciplines
- La mise en relation des apprentissages prend plusieurs formes:

EPS et Interdisciplinarité ...

Quelques définitions : (d'après André Bourguignon)

- Interdisciplinarité : Coopération entre disciplines, mutuellement au service les unes des autres pour atteindre un objectif.
- Procède par **COMBINAISON**
- Pluridisciplinarité : Etude d'un objet sous plusieurs points de vue.
- Procède par **ADDITION**
- Transdisciplinarité : Elle « représente un effort pour intégrer à la connaissance, tout ce qui n'est pas pris en compte par les disciplines et pour replacer l'homme au centre de la connaissance.»
Transdisciplinarité instrumentale : domaine « notionnel » (ex : espace)
Transdisciplinarité comportementale : Attitudes et méthodes (transmission de valeurs, finalités de l'éducation)

EPS et Interdisciplinarité ...

- *Classification des différentes « figures » de la polyvalence*
- → Ce qui a été appris, sert à apprendre encore
- → Ce qui est fait, permet d'apprendre dans plusieurs domaines
- → Ce qui est appris, s'apprend dans plusieurs disciplines

EPS et Interdisciplinarité ...

- **A) Ce qui a été appris, sert à apprendre encore**

Trois formes possibles pour **l'interdisciplinarité** :

- **1ère forme** :
- L'apprentissage en EPS requiert **l'utilisation de savoirs acquis** dans une autre discipline.
- Ex: Lire la règle d'un jeu collectif pour le mettre en place (Utiliser des compétences de lecteur au service de l'EPS) du cycle I au cycle III
- Ex: Utiliser un lexique pour décrire un atelier (utiliser des compétences liées à la maîtrise du langage oral)

EPS et Interdisciplinarité ...

- 2ème forme :
- L'apprentissage en EPS est **prétexte** au renforcement d'un apprentissage en cours dans une autre discipline.
- Ex: Utilisation d'un tableau à double entrée (relevé de performances), mesures de longueurs (lancer), de durée (course vitesse),.....
- Ex: Lecture d'un plan pour pointer des balises

EPS et Interdisciplinarité ...

3ème forme :

- La poursuite de l'apprentissage en EPS nécessite un apprentissage « **décroché** » dans une autre discipline.
- Ex: Utilisation d'un chronomètre, identification du lexique, mesures de longueurs,...

EPS et PLURIDISCIPLINARITE

- **B) Ce qui est fait permet d'apprendre dans plusieurs domaines**
- **La pluridisciplinarité**: L'activité de l'élève est support à des mises en œuvre dans plusieurs domaines disciplinaires.
 - ✗ Pédagogie par thèmes,
 - ✗ L'expérience vécue dans la classe, d'une durée plus ou moins longue permet d'investir plusieurs domaines pour des apprentissages n'ayant pas toujours de lien entre eux.

EPS et PLURIDISCIPLINARITE

- Ex. Projet natation :
 - EPS (adapter ses déplacements à l'environnement)
 - Littérature : lecture collective d'un roman (« Une copine à la piscine »)
 - Production d'écrit : textes pour le journal scolaire
 - Découvrir le monde :
 - a) *la matière et le monde du vivant* : utiliser un thermomètre, les états de l'eau, les animaux aquatiques
 - b) *l'espace* : se repérer à la piscine, décrire l'espace, repérer sur le plan de la piscine les photos prises.

EPS et TRANSDISCIPLINARITE

- **C) Ce qui est appris, s'apprend dans plusieurs disciplines**
- **La transdisciplinarité** : Correspond à ce qui se situe entre les disciplines
- Deux formes possibles:
- → **Transdisciplinarité instrumentale**
- → **Transdisciplinarité comportementale**

EPS et TRANSDISCIPLINARITE

- → Transdisciplinarité instrumentale : acquisition d'une notion, d'un concept.
- Certaines notions des programmes n'appartiennent pas uniquement à des disciplines spécifiques : ESPACE, TEMPS, COMMUNICATION, REGLE, COMPREHENSION (cf. comp. 7 du socle commun : autonomie initiative)
- Ex. La notion d'espace est développée en danse / en découverte du monde / en mathématiques. Ces trois disciplines entrent en résonance.

EPS et TRANSDISCIPLINARITE

- → Transdisciplinarité comportementale
- (cf. comp. 6 du socle commun : compétences sociales et civiques)
 - ✓ *Faire acquérir des méthodes*
- Méthodes pour apprendre : conduites cognitives propre à une discipline scolaire
- Méthodes de travail, d'organisation : faire une recherche documentaire, organiser un travail...
 - ✓ *Faire acquérir des attitudes*
- Dans le rapport à soi : autonomie, esprit critique, confiance...
- Education à la citoyenneté, vie sociale

Compétences 6 et 7 du socle commun en cycle 2

- **Compétence 6 :**
- **Les compétences sociales et civiques**
- L'élève est capable de :
 - - reconnaître les emblèmes et les symboles de la République française ;
 - - respecter les autres et les règles de la vie collective ;
 - - pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles ;
 - - appliquer les codes de la politesse dans ses relations avec ses camarades, avec les adultes à l'école et hors de l'école, avec le maître au sein de la classe ;
 - - participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication ;
 - - appeler les secours ; aller chercher de l'aide auprès d'un adulte.
- **Compétence 7 :**
- **L'autonomie et l'initiative**
- L'élève est capable de :
 - - écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité ;
 - - échanger, questionner, justifier un point de vue ;
 - - travailler en groupe, s'engager dans un projet ;
 - - maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer ;
 - - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée ;
 - - appliquer des règles élémentaires d'hygiène.

Compétences 6 et 7 du socle commun en cycle 3

- **Compétence 6 :**

- **Les compétences sociales et civiques**

- L'élève est capable de :

- - reconnaître les symboles de l'Union européenne ;
- - respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons ;
- - avoir conscience de la dignité de la personne humaine et en tirer les conséquences au quotidien ;
- - respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives ;
- - comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application ;
- - prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue ;
- - coopérer avec un ou plusieurs camarades ;
- - faire quelques gestes de premier secours ;
- - obtenir l'attestation de première éducation à la route ; savoir si une activité, un jeu ou un geste de la vie courante présente un danger vital.

- **Compétence 7 :**

- **L'autonomie et l'initiative**

- L'élève est capable de :

- - respecter des consignes simples en autonomie ;
- - montrer une certaine persévérance dans toutes les activités ;
- - commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples ;
- - s'impliquer dans un projet individuel ou collectif ;
- - se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie ; accomplir les gestes quotidiens sans risquer de se faire mal ;
- - se déplacer en s'adaptant à l'environnement ;
- - réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation ;
- - utiliser un plan ;
- - soutenir une écoute prolongée (lecture, musique, spectacle, etc.)

L'enjeu de cette réflexion ...

- S'assurer de la compréhension des « tâches » par les élèves
- - c'est à dire la mise en relation entre :
 - Le but (savoir ce qu'il faut faire)
 - Le dispositif et les opérations à conduire (savoir comment faire)
 - Les critères de réussite (savoir si on a réussi)

- Trois questions auxquelles les élèves doivent pouvoir répondre :
- Qu'est ce que tu dois faire ?
- Est-ce que tu sais à quoi tu es arrivé ?
- Est-ce que tu sais comment tu as fait ?

Des traces et des réponses explicites

- Traces implicites: Difficilement exploitables car elles sont l'expression de sentiments, de sensations, d'impressions.
- Traces explicites: mémorisées, conscientisées, verbalisables

Des traces explicites :

- En cycle 1:
 - Représentations par le dessin, le collage; (**dessin** – doc 1)
 - Codage des ateliers, carte d'identité; (**codage**- – doc 2)
 - Maquettes d'ateliers, de jeux collectifs; cf. Radegou)
 - Carnet de parcours; (**carnet** – doc 3)
 - Cahier de progrès ou cahier de vie; (**progrès**) (**vie**) – doc 4 et 5
 - Lecture et réalisation d'albums;
 - imagier de mots, de verbes d'actions, (**imagier**)- doc 6,
 - Evaluation; (**eval**) doc7...

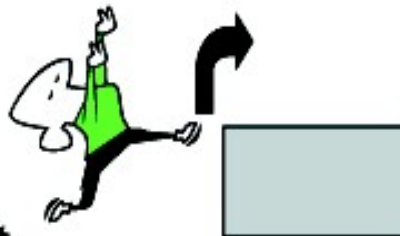
DEVINEZ
LES ATELIERS
POUR LA REPONSE PASSEZ ICI



DOC 1 :
représentation
des ateliers



Sauter et arriver dans un cerceau



Sauter sur le tapis



sauter

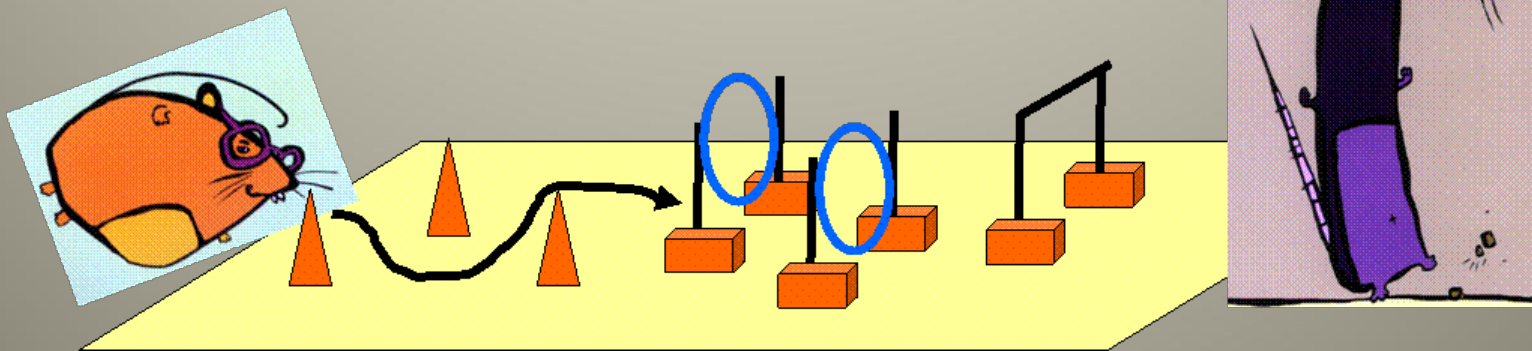


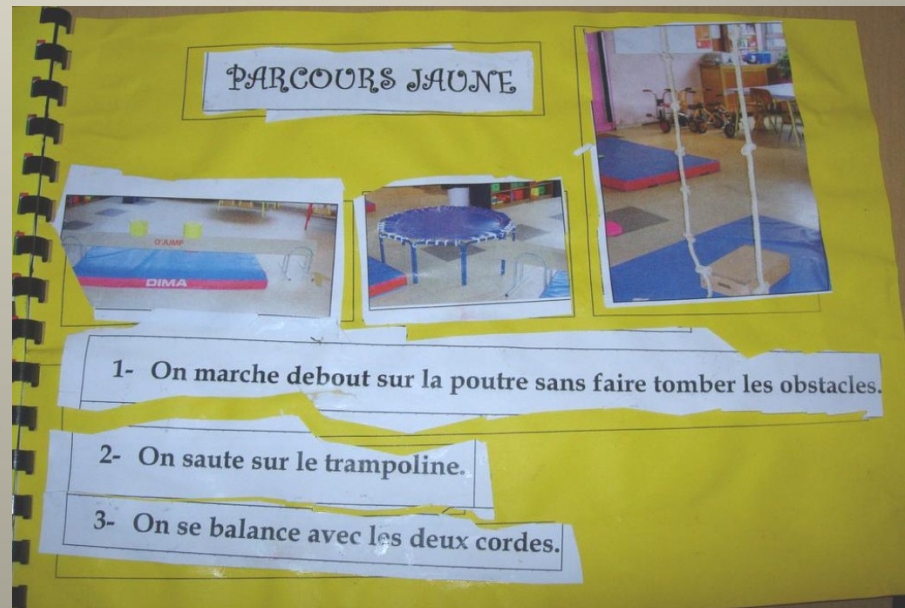
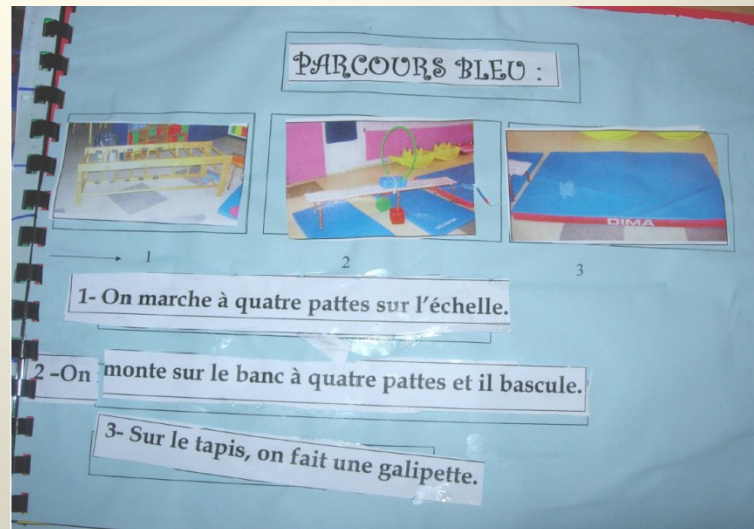
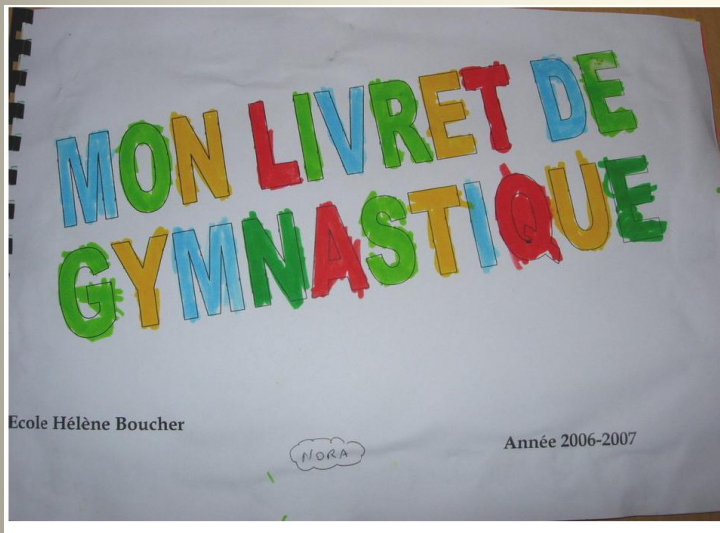
Doc 2 : exemples de codages possibles

Codage d'atelier

Doc 2 : exemples de
codages possibles

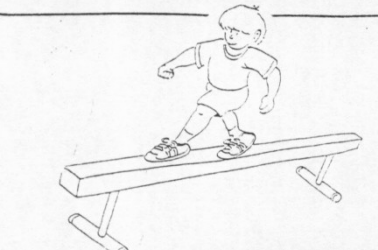
Pensatou traverse la prairie
à quatre pattes pour ne pas
se faire voir de Radégou.
Attention, il ne touche pas les obstacles





Doc 3 : exemples de carnet ou de livret de parcours

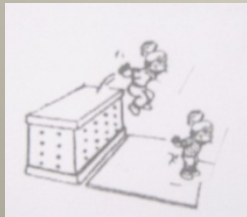
Doc 4 : extrait de cahier de progrès

| Je suis capable de ... | Mon avis | Avis de l'enseignant(e) |
|---|----------|-------------------------|
|  | PS | |
| ... se déplacer en équilibre | MS | |
| | GS | |

CE QUE NOUS AVONS APPRIS A FAIRE EN SPORT

*Séance de langage oral en grand groupe après la séance de sport du lundi
4 février et du lundi 11 février 2008*

1^{er} atelier : on a appris à sauter





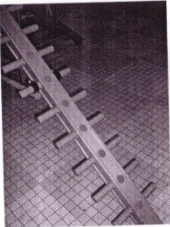

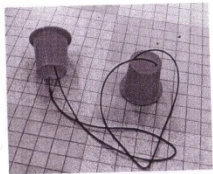
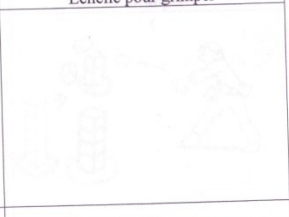
D'abord on monte sur la chaise et le tapis.
Après on saute et on retombe sur ses pieds.
On fait la statue.

Doc 5 : extrait de cahier de vie

Doc 6 : exemples d'imagiers

Imagier en petite section

Matériel de sport

| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
| Mur d'escalade (pour escalader) | Toboggan (pour glisser) | Echelle pour grimper |
|  |  |  |
| Vélo | Echasses | |

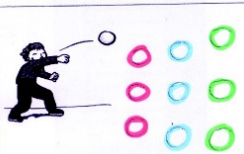
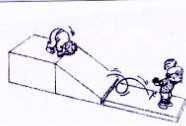
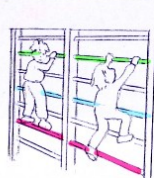
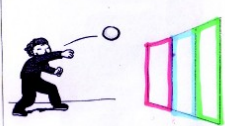

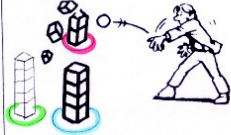
MATERIEL DE SPORT EN ATHLETISME

| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
| Objets lestés pour lancer | Sac de sable (pour lancer) | Anneau |
|  |  |  |
| Cube (pour le construire le château) | Tapis | Cerceaux |

MATERIEL DE GYMNASTIQUE

| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
| Espalier (pour grimper) | Poutre (pour marcher en équilibre) | Tapis incliné (pour rouler) |
|  |  |  |
| Gros tapis pour sauter | Petit tapis de sécurité | |

Les verbes d'action en sport

| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
| Lancer dans (avec précision) | Rouler | Grimper |
|  |  |  |
| Lancer loin | Sauter loin | Lancer fort (et avec précision) |

Doc 6 : exemples d'imagiers

LES ACTIONS



Je marche .



Je saute .



Je grimpe .

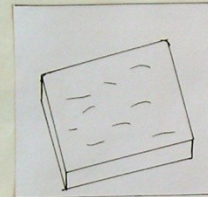


Je glisse .

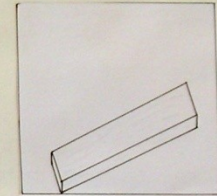


J' enjambe .

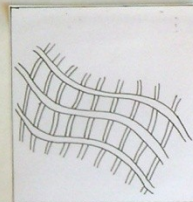
LE MATERIEL



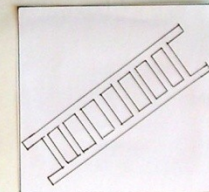
un tapis



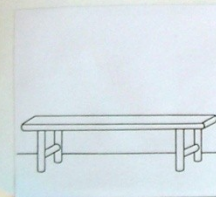
une planche



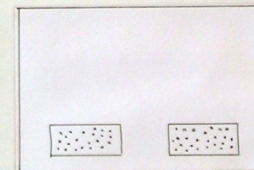
un filet



une échelle



un banc

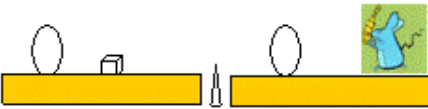

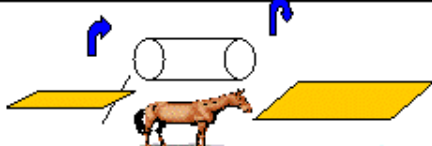
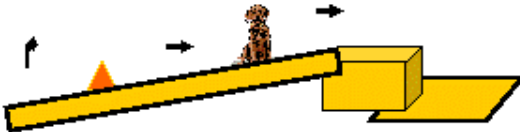


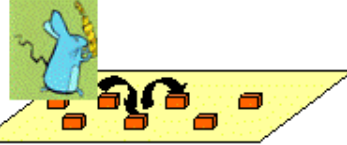

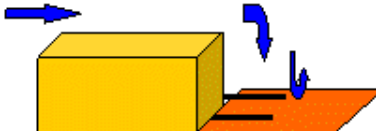
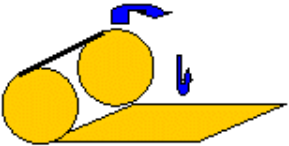



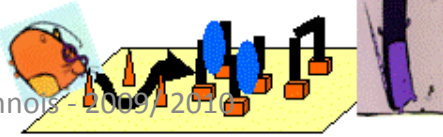


des briques

Doc 6 : exemples d'imagiers



Doc 7 : exemples de document d'évaluation

| | 😊 | 😊 | 😊 | | 😊 | 😊 | 😊 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  | | | |  | | | |
|  | | | |  | | | |
|  | | | |  | | | |
|  | | | |  | | | |
|  | | | |  | | | |
|  | | | |  | | | |
|  | | | |  | | | |

- En cycle II :
 - Emergence des représentations ;
 - Compte rendu de séances (compte rendu) doc 1;
 - Représentation par le dessin, des schémas, des maquettes ;
 - Panneau ou recherche documentaire;
 - Explicitation des règles d'arbitrage, des règles de jeu ([arbitrage](#))([jeu](#)) doc 2 et 3
 - Codage mathématique ([codage](#)) ([doc](#)) doc 4 et 5

Doc 1: compte rendu de séance de natation en CP

A la ^{piscine} on devait monter sur
le toboggan. ~~Et~~ on devait glisser à plat ~~ventre~~
ventre.

On devait sortir.

Vincent et Clémence

A la piscine on devait monter sur
le toboggan. Tous devaient glisser à
plat ventre. On devait sortir.

Doc 2: règles
d'arbitrage en jeux
d'opposition

ARBITRAGE EN JEUX DE LUTTE

① LES ORDRES DE L'ARBITRE

AU DÉBUT: SALVEZ VOUS PRÉPAREZ VOUS COMMENCEZ

À LA FIN: STOP SALVEZ VOUS

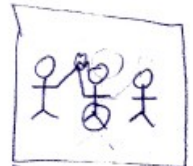
ÉCRIS LES MOTS OU COLLE, LES ÉTIQUETTES DANS L'ORDRE

② ANNONCE DU RÉSULTAT

DESSINE OU COLLE LE DESSIN AU BON ENDROIT



A GAGNE



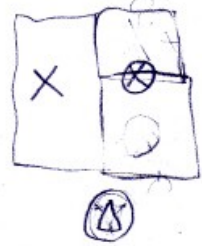
B GAGNE



A GAGNE

③ PLACE DES ÉLÈVES

ARBITRE = Δ
JOUEUR A = X
JOUEUR B = ⊗



Nom :

1. Les ordres de l'arbitre

Consigne : Ecris ou découpe et colle les étiquettes dans l'ordre (voir en bas de page)

Avant le combat :

A la fin du combat :

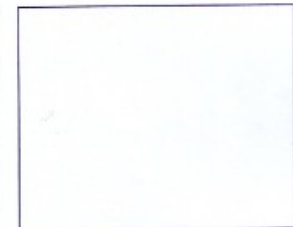
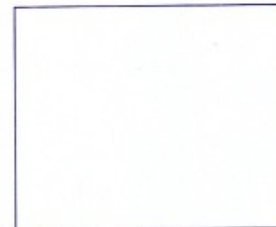
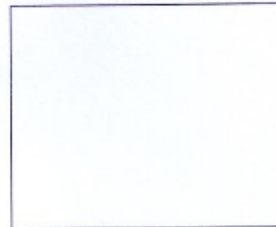
2. Annonce du résultat

Consigne : Dessine

Match nul

Le joueur A a gagné

Le joueur B a gagné



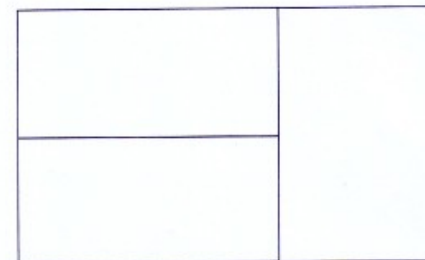
3. Place des lutteurs

Consigne : Place les personnes sur ou autour de la surface de combat

Arbitre : \triangle

Joueur A : X

Joueur B : O




Doc 2: règles d'arbitrage en jeux d'opposition

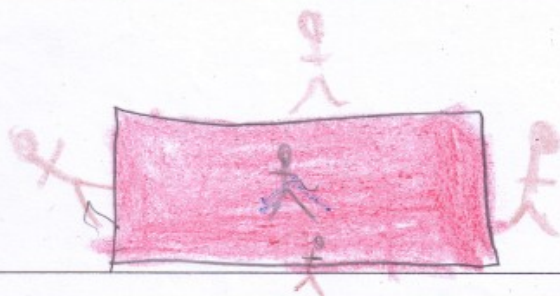
Doc 3: règle de jeu en jeux d'opposition

Travail collectif : Eléments à écrire ou dessiner individuellement après discussion avec la classe

1. choisir un jeu fait pendant la séance
2. Marquer son nom dans 1^{ère} case
3. Ecrire quelques mots clés expliquant le jeu (2^e case)
4. Faire le dessin correspondant au nom du jeu (3^e case)

1 seul contre tous

 x = chasseurs o = âne ~ = foulard
□ = tapis
les chasseurs doivent attraper la queue de l'âne
si l'âne perd sa queue il perd 1 point -10 point au début. arrivé à 0 on change d'âne



Choisir et écrire une règle d'or (différente à chaque fois et sans regarder la liste du début)











respecter les règles

- En cycle III

- Emergence des représentations;
- Lecture et analyse de documents;
- recherche documentaire, exposés;
- Schématisation, représentation par le dessin (espace, situations, mouvements, corps); ([dessin](#)) ([dessin2](#))([dessin3](#)) doc 1, 2, 3
- Compte rendu, fiches de séance, règles de jeu ([CR](#)) ([CR2](#)) ([CR3](#)) ([CR4](#)) doc 4, 5, 6, 7
- Tableaux, graphiques, calcul de durées, de distances, d'échelles, mesure de performance ([math](#)) doc 8
- Utilisation des TICE : photofiltre pour plan, tableaux de marque, graphique de perf,...

Doc 1: enchaînement
de gymnastique

Niveau 1-2-3

| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
| roulade avant | planche | roulade arrière |
|  |  |  |
| roule complé | saut écarté | arabesque |
|  |  |  |
| saut derrière | front | saut simple |
|  |  |  |
| saut extension | saut crouché | handstand |

Doc 2: compte rendu d'un cross sous forme de BD



Doc 3: compte rendu
de séance d'EPS avec
Schéma

Soukhi
Magda
Pauline
tent

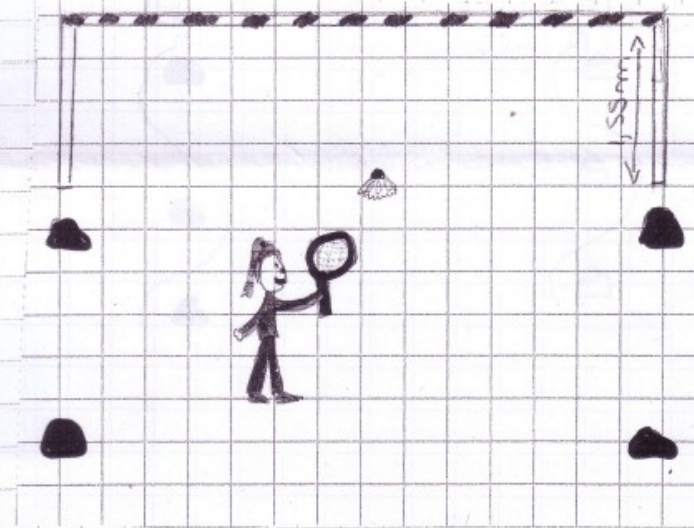
Mardi 20 mars

E.P.S.

Titre de l'atelier

les règles

GT1 les GT1 doivent jongler dans leur case. Ils doivent faire plus de 5 jongles sans sortir de leur case de terrain des GMs



Pour GT1 et GT2

- Comment tient-on la raquette?

Par le bout du manche, pouce vers le haut.

- Quel coup utilise-t-on?

Coup droit dirigé haut.

Doc 4: compte rendu de séance d'EPS

Docel
Andrzejewski
 012
vent

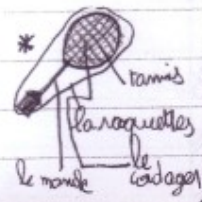
Lundi 12 Mars

| | | |
|------------|--------------|-------------|
| plume | dégagé bas | La raquette |
| bouchons | coup droit | Le filet |
| tarnis | le revers | échange |
| le cordage | l'engagement | jongle |
| le monde | le service | paume vers |
| | le volant | le haut |

Expression écrite:

Compte rendu de l'heure d'EPS

Vincent nous a dit de prendre un volant (petit bouchon rond relié à des plumes, l'arrière du volant et de jongler) lancer le volant et le faire rebondir sans la faire tomber) avec la main sans le faire tomber. Après nous avons jonglé avec des raquettes et on devait faire le plus de jongle possible. (Le volant rebondit sur le tarnis (le cordage de la raquette.)) Vincent nous a rassemblé et nous a dit ce que l'on devait aller faire après:



Il manque la traversée du terrain.

Nous nous mettons dans un carré et on devait lancer le volant dans un carré qui était en diagonal de nous. Après c'était exactement pareil sauf que il y avait quelqu'un dans le carré où la personne qui lance le volant faisait un service (envoie du volant vers l'adversaire la paume vers le haut) et on se faisait en échange (la personne qui sert l'envoi à l'adversaire et à son tour il renvoie le volant vers toi "c'est un échange") avec le volant. Chacun sont ten on faisait des échanges avec des coups droits (coup normale) et des revers (paume vers le bas) au dessus du filet. Peu après la séance était finie → c'est la paume.

- Doc 5 : compte rendu de séance d'EPS

Myriam

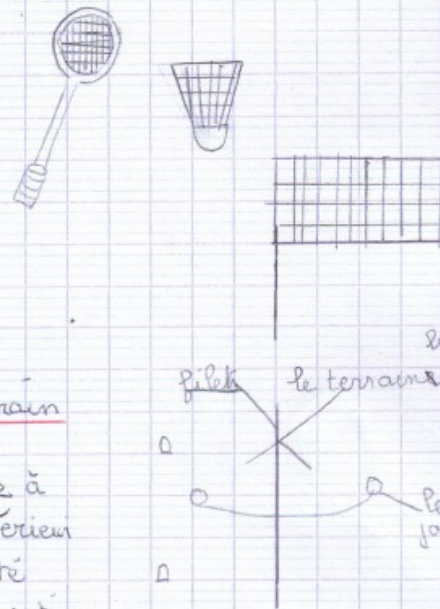
Mardi 18 novembre

EPS

Le Badminton

- Le matériel

- * Il vous faut
- Raquettes
- Un Volant
- Un Filet
- Deux joueurs
- Un arbitre

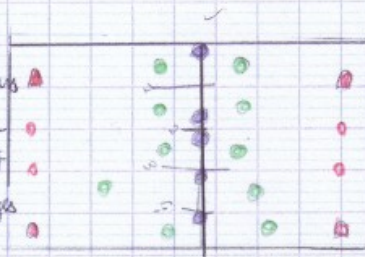


La disposition du terrain

Le terrain est disposé à l'intérieur ou à l'extérieur. Il y a un joueur d'un côté et l'autre de l'autre côté avec des limites.

Règle du jeu (montante descendante)

Il y a une limite. A ne pas dépasser par les joueurs qui sont placés de chaque côté du Filet. Les joueurs se font des échanges qui sont arbitrés par l'arbitre. Les terrains sont de 1 A 9.

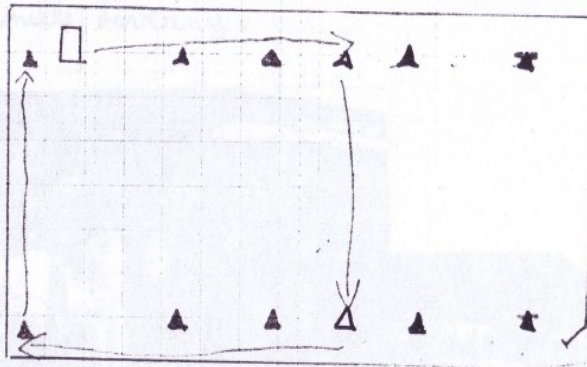


Doc 6: compte rendu de séance d'EPS et présentation d'un dispositif de course longue

Lundi 9 octobre

Après l'échauffement, nous avons fait un épervier

Nous devons courir 3 minutes et choisir notre parcours (5, 6, 7, 8, 9 ou 10 km/h) afin d'arriver toujours au même endroit toutes les 30 secondes.



J'ai choisi le parcours 7 km/h.

Lundi 16 octobre

Après l'échauffement, nous avons refait un épervier mais le sens de la longueur.

Nous avons refait le 1^{er} test d'endurance sur 12 min pour essayer de faire mieux que le 18 septembre.

Moi, j'ai fait 34 tours, 5 tours de plus.

Quelques verbes d'action

courir, marcher, compter, respirer, choisir, faire, parcourir, s'asseoir, s'échauffer, écouter, regarder, accélérer, arrêter, réessayer, démarrer, s'arrêter, se ranger, trappier, boire, gagner, perdre.

Doc 7: compte rendu de séance d'EPS, fiche de vocabulaire

Fiche vocabulaire de basket-ball

- dribble
- panier
- match
- entraîneur
- attaquant
- défenseur
- défense
- Jeux
- Jouer
- Aujourd'hui
- terrain
- Attaque
- Défenseur
- marquer
- équipe
- capitaine
- échauffement
- passe à deux

Jeudi 15 janvier

Gymnastique

Aujourd'hui nous ^{m'}avons pas pu tout faire donc je vais expliquer ce que j'ai fait.

On a commencé par s'échauffer puis nous avons fait les roulades avant, après nous avons sauté sur un trampoline et on a fait une roulade avant mais les jambes tendues et après on a fait on a ^{des} fait des roues c'était difficile pour moi! On a aussi fait des figures, on a essayé de faire une pyramide et on a réussi. On a fait des sauts de grenouille.

J'ai beaucoup appris pendant cette séance!!!

Doc 7: compte rendu de séance d'EPS, fiche de vocabulaire

Jeudi 2 avril

Basket-ball

Aujourd'hui nous avons continué le basket, mais d'une manière différente. Nous nous sommes échauffés puis Christophe a expliqué l'atelier. Au début, une équipe devait prendre un maillot, une autre équipe restait sans maillot et enfin une autre équipe regardait le match. C'était comme ça dans les 4 terrains. Il y avait l'arbitre qui était dans l'équipe qui regardait. Vincent a sifflé et le 1er match a commencé. On avait les maillots. On a perdu 6 à 4. Pour le deuxième match on a fait égalité 2 à 2 contre l'équipe d'Iris. Et puis on a regarder le match car on arbitrait. Je pense que je commence à devenir une vraie basketeuse.

GYMNASTIQUE



Doc 8: tableau de proportionnalité en lien avec la course du Vendée / Globe

Vendredi 13 Service

Maths

| Skipper | Vitesse moyenne | Reste à parcourir | Arrivée |
|--------------|-----------------|-------------------|------------------------|
| ① Jannick B. | 2 | 180,2 | 8h 6 min 5j 18h 23m |
| Janc. G | 6 | 382,7 | 23h 11h |
| Brind. T | 11,9 | 493,5 | 18 17h |
| Dee. C | 13 | 602,1 | 18 22h |
| Arnaud. B | 7,8 | 1709,5 | 9j 11h |
| Steve. W | 7,7 | 2306,3 | 12j 11h |
| Rich. W | 7,8 | 3803,6 | 20j 18h |
| Sophie P | 10,7 | 5001,1 | 78 19j 11h |
| Nonbeet. P | 8,1 | 5394,3 | 27j 17h |

1 noeud = 1 mille / h

2 noeuds → 1 h

180,2
0 ————— 0

1 noeud ————— 20 minutes

2 noeuds ————— 1h

180,2 ————— 5406 minutes

Comment ?

- Une notion fondamentale :
la notion de PROJET
s'inscrit dans la durée (temps et continuité)
 - de manière explicite (cf. docs précédents)
 - vers une finalité (en EPS: rencontre, prise de perf, sortie, évaluation, chorégraphie, ... et/ou dans les autres domaines : production d'écrits divers, utilisation de tableaux de marques, ...)
 - Vers des apprentissages.

Des points d'appui pour une démarche

1) questionnement: émergence des représentations:

Que savez vous de ...? Que pensez vous faire ...? Qu'allez vous apprendre ? Comment pensez vous faire pour ...?
Donne un mot pour exprimer ... Quelle différence y a-t-il entre Que se passe t-il si je cours très vite ?

2) Analyse de documents:

Règlement, règles d'hygiène et de sécurité, photos, plaquettes de présentation, article, vidéo, règle de jeu, ...

3) Recherche sur la spécificité de l'activité:

Pourquoi un bonnet en natation ? Pourquoi il faut s'échauffer avant une course de vitesse, Pourquoi on place des tapis ? Quelle différence entre ...

4) Repérage des lieux, de l'espace:

Le trajet pour se rendre à , le plan du stade, de la piscine, de la salle de jeu, du parc, ...

5) Approche culture de l'APS:

Historique, les personnages célèbres, l'actualité sportive, les J.O., ...

6) Représentation du corps et du mouvement:

Nommer les parties du corps, légènder des photos, schématiser le corps, représenter le mouvement,...

7) Analyse et exploitation des situations :

Comment faire pour ? Comment tel joueur doit faire pour ... Que faut il faire pour esquiver ? Comment utiliser les refuges ? Comment s'organiser à plusieurs pour ... ? Comment faire pour ne pas avoir de point de côté ? Comment faire pour jouer ? Comment faire pour mieux jouer ?