

Cours

1.1 Qu'est-ce que le sport ?

Définition générale :

Le sport est une activité physique encadrée par des règles, visant à guider ses praticiens vers une amélioration physique de leurs capacités physiques, mentales ou sociales. Pour se faire un but est souvent proposé comme une compétition (gagner, battre des records) ou simplement une récréation (loisir, bien-être).

1.2 Quels dispositifs gravitent autour du sport ?

Dispositif matériels :

- Équipements sportifs : Ballons, raquettes, patins, etc.
- Infrastructures : Stades, gymnases, piscines, pistes d'athlétisme, etc.
- Tenues et accessoires : Chaussures spécifiques, protections (casques, genouillères), vêtements techniques.
- Technologies : Montres connectées, applications de suivi de performance, VAR dans le football, etc.

Dispositifs immatériels :

- Règlements et règles de jeu : Chaque sport possède un cadre normatif précis.
- Organisations sportives : Fédérations, clubs, comités olympiques.
- Événements : Compétitions locales et internationales, comme les Jeux Olympiques, la Coupe du Monde, le Tour de France.
- Médias : Télévision, presse spécialisée, réseaux sociaux dédiés au sport.

Dispositifs sociaux et culturels :

- Enseignement et formation : Cours d'EPS, clubs pour jeunes, formations d'entraîneurs.
- Communautés : Supporters, clubs de fans, réseaux sociaux.
- Valeurs partagées : Esprit d'équipe, dépassement de soi, égalité des chances.

2.1 Qu'est-ce que la disruption ?

Définition générale :

Changement radical par l'introduction de nouveauté / Qui sert à rompre.

Etymologie :

Dis -> accentuation et pas opposition
Ruptif -> rupture

2.2 Exemples historique de disruption dans le design

Technique :

L'émergence du design paramétrique, qui utilise des algorithmes pour générer des formes complexes, combiné à l'impression 3D, a révolutionné les métiers d'art et le design. Des créateurs comme Zaha Hadid dans l'architecture ou Iris Van Herpen dans la mode ont repoussé les limites de la création en explorant des structures organiques et futuristes, impossibles à réaliser avec des techniques traditionnelles, ouvrant ainsi de nouvelles perspectives esthétiques et fonctionnelles dans leurs disciplines respectives.

Conceptuels :

En réaction au fonctionnalisme rigide du modernisme et à l'esthétique minimaliste du Bauhaus, le groupe Memphis a introduit des formes asymétriques, des couleurs vives, des motifs excentriques et des matériaux bon marché comme le stratifié plastique. Leur approche subversive défiait les conventions établies, rejetant l'idée que le design devait être sobre, utilitaire et "sérieux".

En fusionnant culture pop, kitsch et références historiques éclectiques, Memphis a brouillé les frontières entre l'art et le design industriel, transformant des objets fonctionnels en véritables manifestes visuels.

3. Identifier les fondamentaux du sport à travers des actions

Les actions fondamentales sont des mouvements de base qui se retrouvent dans presque tous les sports. Elles forment le socle sur lequel les compétences sportives plus complexes sont développées.

Liste affinée des actions fondamentales :

Se déplacer :

Marcher

Courir

Ramper

Grimper

Nager

Patiner / Glisser

Sauter et franchir des obstacles :

Sauter en hauteur / en longueur

Bondir

Esquiver / éviter

Lancer et attraper :

Lancer (ballon, javelot, disque)

Attraper / réceptionner

Pousser / tirer

Équilibrer et stabiliser le corps :

Se tenir en équilibre (sur un pied, en suspension)

Maintenir une posture (gainage, positions spécifiques selon le sport)

Tourner / pivoter / vriller

Interactions avec les autres :

Passer (une balle, un relais)

Bloquer / défendre / intercepter

Esquiver ou contourner un adversaire

Mouvements spécifiques :

Rouler (au sol, sur des roulettes)

Glisser (sur neige, glace)

Frapper (un ballon, une balle)

Dribbler (basket, foot, handball)