

ANNEXES

Annexe 1

Fiches de renseignements

Nom :

Prénom :

Age :

Sexe :

Niveau d'études :

Filière :

Avez-vous pratiqué ou pratiquez-vous des sports collectifs ?

Si oui, lesquels ? En indiquant le niveau et la fréquence de votre pratique.

Jouez-vous aux jeux vidéo ? Si oui indiquez la fréquence et le type de jeu (ce qu'il faut faire dans le jeu)

Est-ce que vous avez déjà vu des configurations de jeu ou des schémas tactiques de sport collectif ? Si oui indiquez dans quel cadre et à quelle fréquence.

Avez-vous un problème de vue ? Si oui indiquez laquelle et votre acuité visuelle avant et après correction.

Annexe 2 : Règles du jeu

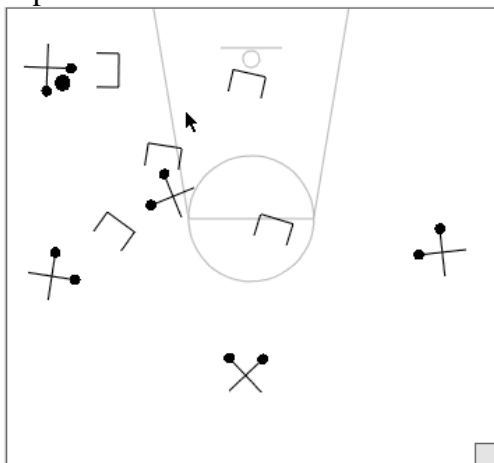
Objectif : apprendre les schémas tactiques du basket-ball

Pour reconnaître les différentes configurations de jeu, on regarde la position des défenseurs les uns par rapports aux autres sur le terrain. Ici les joueurs défensifs sont représentés par des demi-carrés et les attaquants par des croix.

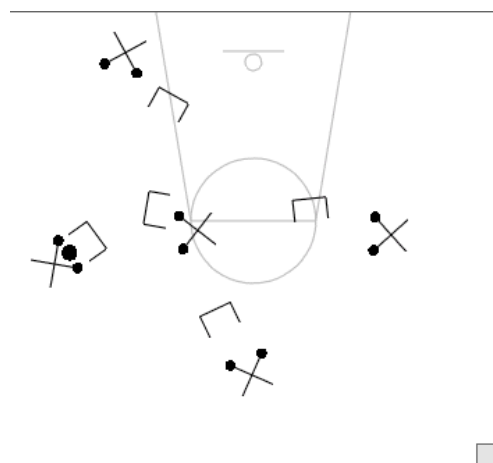
Il y a 5 défenseurs et leurs positions peuvent êtres décrits en fonction de leurs alignements relatifs.

Les configurations représentent des défenses en zone (2-1-2 ; 1-2-2 ; 3-2 ; 1-3-1, 2-2-1) : dans ce cas, les joueurs défensifs protègent leur zone matérialisée par la "raquette". Ils ne s'en éloignent pas de trop.

Exemple :

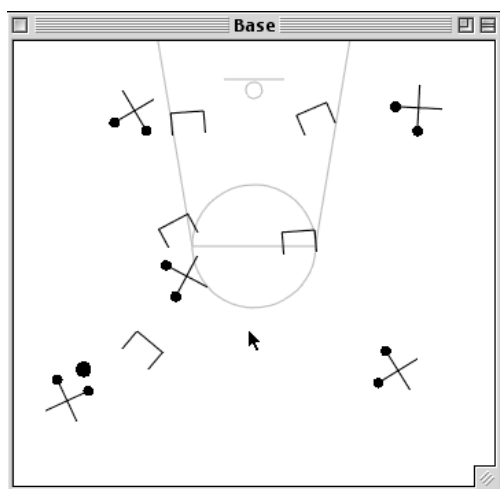


212 car il y a 2 défenseurs en avant, 1 au centre et 2 derrière



131 car il y a 1 défenseur en avant, 3 au centre et 1 à l'arrière

Sens de lecture :
du bas
vers le
haut



De même, ici c'est un 122

Remarque : Il est très important de ne pas bouger la chaise et garder la même position, il faut rester à la même distance de l'écran pendant toute la durée de l'expérience

Annexe 3

PHASE DE DISCRIMINATION

Cette phase de l'expérience consiste en une tâche de discrimination visuelle. Le but étant de répondre si le stimulus source est *différent ou non* du stimulus cible. Ces stimuli vont être présentés successivement. Vous devez répondre à l'aide du clavier de l'ordinateur et exprimer si la deuxième configuration de jeu présentée est différente ou non de la première, et ceci dans un délai très court (1200 ms par configuration de jeu). Vous appuierez sur la touche **Q** lorsque vous jugerez que les deux configurations sont identiques et sur la touche **M** lorsque vous jugerez que celles-ci sont différentes. La deuxième configuration doit être jugée différente de la première dès qu'une différence (quelle qu'elle soit) vous apparaît.

Si vous délivrez votre réponse après la disparition du damier qui suit la présentation de la cible, votre essai sera jugé comme un essai incorrect (réponse "fausse").

Remarque : Il est très important de ne pas bouger la chaise et de ne pas changer de position : il faut rester à la même distance de l'écran pendant toute la durée de l'expérience