



TD1 QU'EST CE
QU'UN SPORT DE
RAQUETTE?

1. Fondements culturels des SDR

Ubaldi et Coston (*Une EPS malade de ses non choix, cahiers du CEDRE n° 7, 2007*) : « Vivre la culture, ce n'est pas vivre les pratiques sociales ! » ; « Quitter la question de la définition de l'APSA au profit de la notion d'activité adaptative de l'élève dans cette APSA évite aux enseignants de tomber dans le piège du technicisme, c'est-à-dire la tentation de ne retenir la forme plutôt que le fondement, le superficiel au lieu du fondamental »

■ La pratique sociale de référence (la forme) : enseigner un sport codifié

- 2 joueurs (ou 2 équipes) avec chacun une raquette
- Un volant ou une balle à frapper (pas de blocage autorisé)
- Un filet qui sépare l'espace à attaquer de l'espace à défendre (avec ou sans rebond)
- Un règlement officiel (ex du service)

→ La situation de référence doit être proche de la pratique sociale, lui **ressembler**, respecter son système de règles

■ L'activité adaptative du pratiquant (le fonds) : faire vivre une « tranche de vie » authentique

- Activité d'affrontement, d'opposition duelle : égalité finale impossible
- Activité de prise de décision : incertitude permanente liée à l'adv ; gestion dans une même action de l'alternative entre continuité et rupture ; emboîtement de situations d'attaque et de défense

→ On peut **s'éloigner** de la pratique sociale **sans pour autant en modifier la logique** pour le pratiquant, afin de la rendre accessible à un public scolaire

Ubaldi et Coston (Une EPS malade de ses non choix, cahiers du CEDRE n° 7, 2007) : « Définir des « traits permanents » à travers la pluralité des formes sociales de pratiques doit conduire à la définition d'un fonds culturel pour chaque APSA »

■ **TT (Jeu) :**

- *Construire un système de jeu en choisissant dans son arsenal de techniques*
- *Savoir-faire : produire des trajectoires de balles (placement, vitesse, rythme, rotation) et se déplacer*
- *S'imposer à l'autre en restant soi-même : gestion du score, confiance en soi, gestion du stress*
- *Pouvoir-faire : résister aux effets fatigue (sur le seuil de vigilance, le temps de réaction, les déplacements)*

■ **BAD (Ferly et Papelier) :**

- *Savoirs stratégiques : choix des solutions pertinentes selon l'analyse du rapport de force (pression temporelle)*
- *Savoirs pratiques : actions de frappes + déplacements*
- *Savoirs faire sociaux : attitudes et maîtrise de soi dans le duel malgré l'enjeu*
- *Capacités physiques et psychologiques*

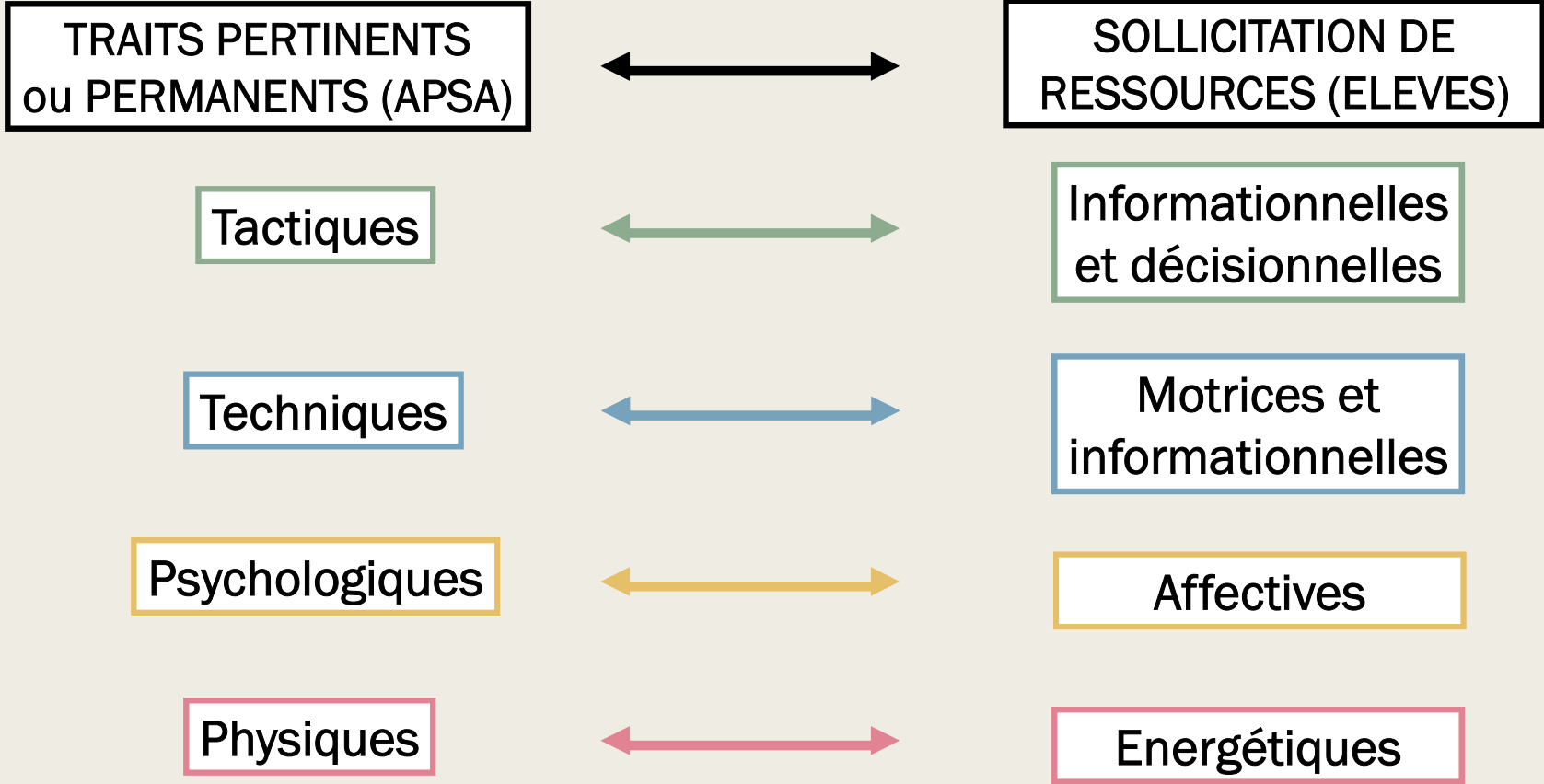
■ **TENNIS (Collectif) :**

- *Conquérir l'espace de jeu adverse / protéger le sien*
- *Intervenir sur le temps d'action de l'adversaire / optimiser son propre temps d'action*
- *Remporter les points et les jeux décisifs*
- *Maîtriser ses émotions*

| | TACTIQUE | TECHNIQUE | MENTAL | PHYSIQUE |
|----------------------------|--|---|--|--|
| TT (Jeu) | -Construire un système de jeu en choisissant dans son arsenal de techniques | -Savoir-faire : produire des trajectoires de balles (placement, vitesse, rythme, rotation) et se déplacer | -S'imposer à l'autre en restant soi-même : gestion du score, confiance en soi, gestion du stress | -Pouvoir-faire : résister aux effets fatigue (sur le seuil de vigilance, le temps de réaction, les déplacements) |
| BAD (Ferly et Papelier) | -Savoirs stratégiques : choix des solutions pertinentes selon l'analyse du rapport de force (pression temporelle) | -Savoirs pratiques : actions de frappes + déplacements | -Savoirs faire sociaux : attitudes et maîtrise de soi dans le duel malgré l'enjeu -Capacités psychologiques | -Capacités physiques |
| TENNIS (Collectif) | -Conquérir l'espace de jeu adverse / protéger le sien -Intervenir sur le temps d'action de l'adversaire / optimiser son propre temps d'action | | -Remporter les points et les jeux décisifs -Maîtriser ses émotions | |

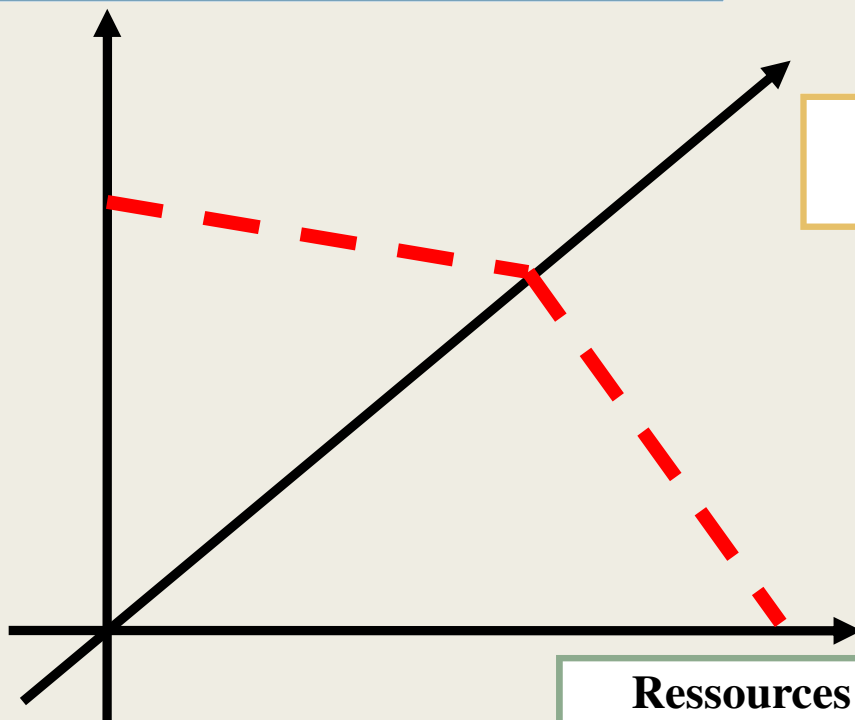
2. Ressources sollicitées par les SDR

Parlebas (1981) : la logique interne est un « système de traits pertinents d'une situation motrice et des conséquences qu'il entraîne dans l'accomplissement de l'action motrice correspondante ».



- Graphique des ressources pour les Sports de Raquette :

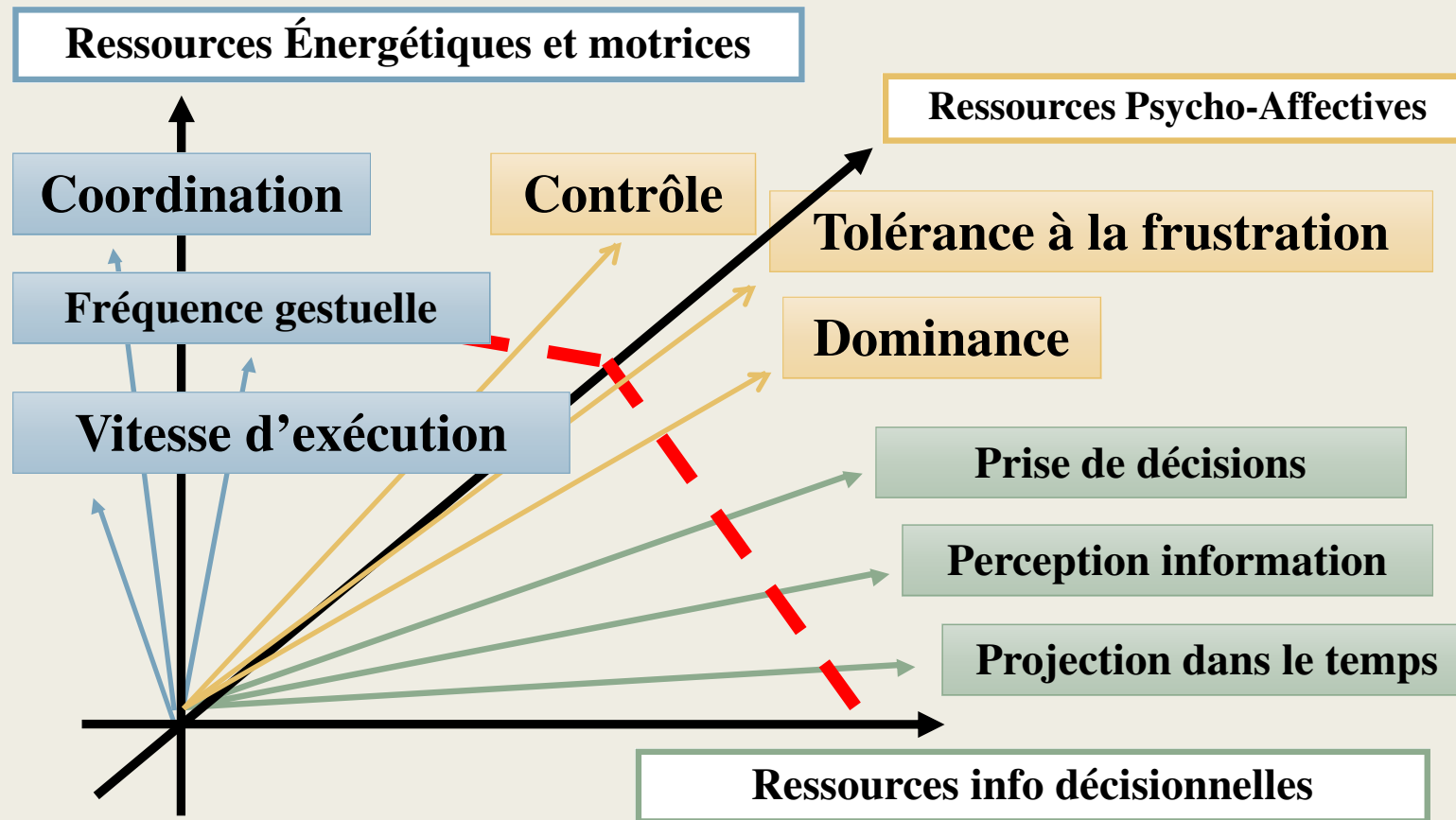
Ressources Énergétiques et motrices



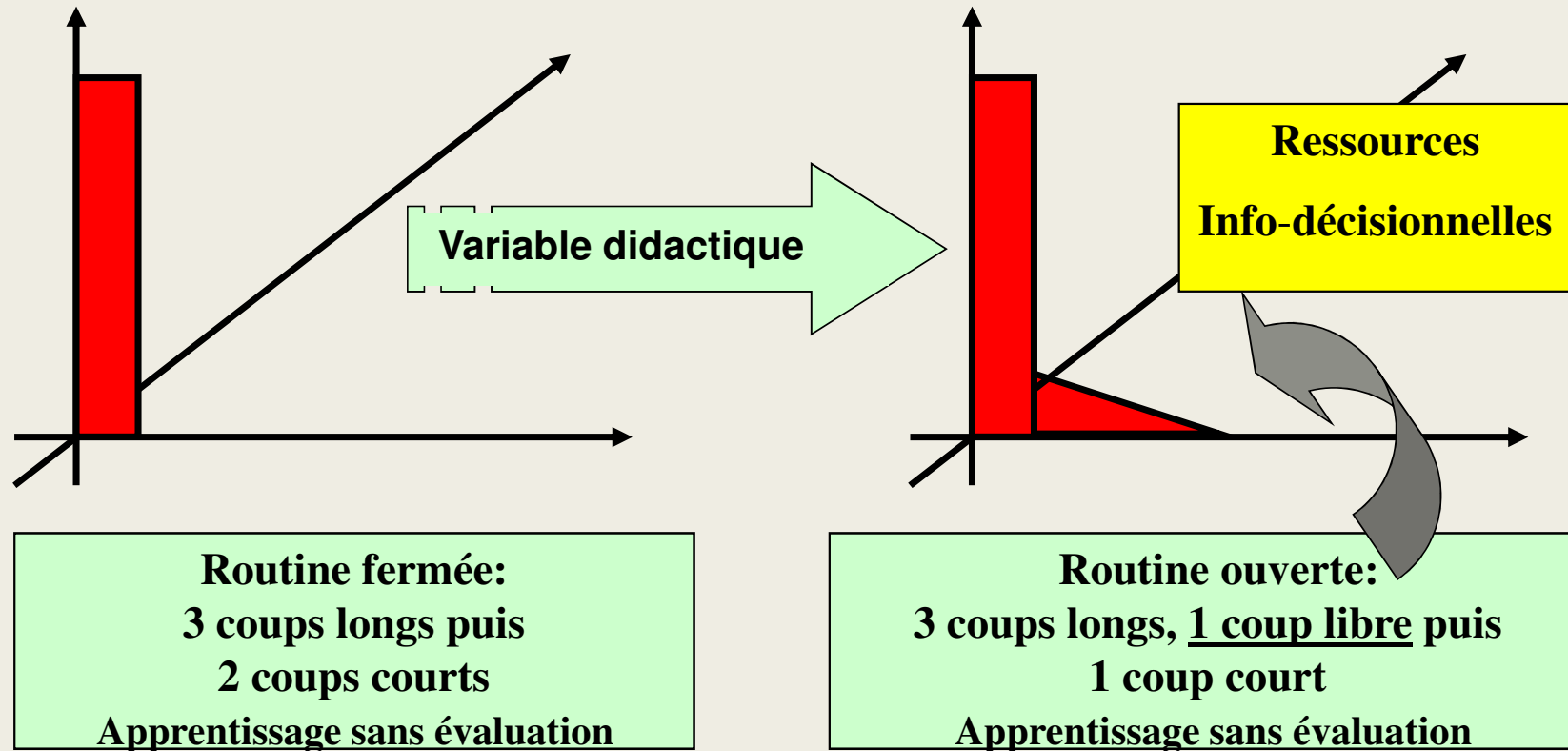
Ressources Psycho-Affectives

**Ressources Informationnelles et
Décisionnelles**

■ Graphique détaillé pour le badminton



▪ Ressources et tâche d'apprentissage

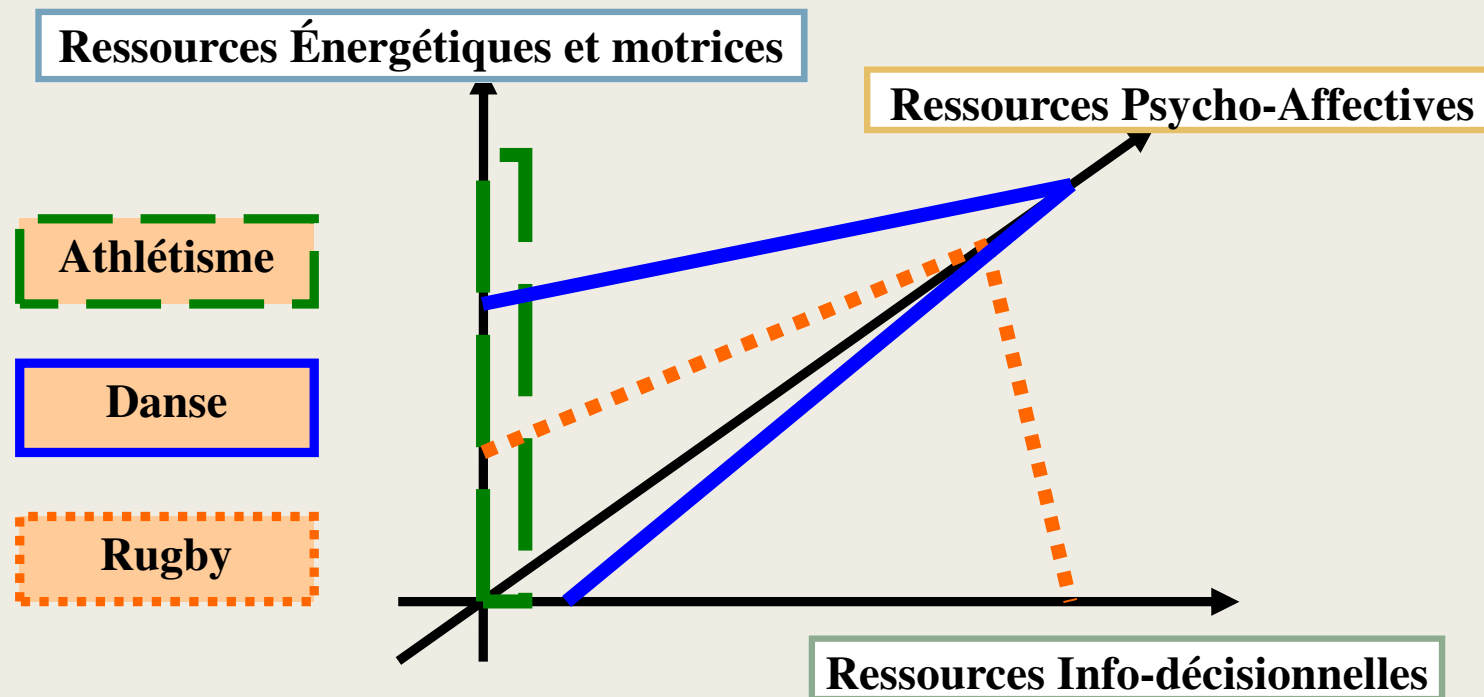


- **Ferly et Papelier** : « L'apprentissage technique ne peut se réduire à la répétition de gestes stéréotypés, puisque l'enchaînement des frappes est déterminé par ce qui précède (perception, intention) et ce qui suit (résultat, remplacement) »
- **Jeu** : « une absence systématique de score et une dérive vers de la psychomotricité, même à l'entraînement, dénatureraient l'activité et déformeraient le combattant que l'on veut former ».

- Ressources et séquence d'enseignement :

→ **Jeu** : « Il faut se méfier d'une approche trop habituelle des jeunes joueurs qui privilégie dans un 1^{er} temps ce qui est technique, puis introduit la tactique, ensuite seulement le physique... et ne pense au mental que lorsqu'il est trop tard ».

- Ressources et programmation (projet EPS) :



3. Les programmes d'EPS et les SDR : le CA4

■ Collège (2015) : « conduire et maîtriser un affrontement collectif ou inter-individuel »

- Cycle 3 : Jeux traditionnels, jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré sportifs collectifs, jeux de combats, jeux de raquettes
- Cycle 4 : jeux et sports collectifs avec ballon, sports et jeux de raquette, activités physiques de combat

■ Lycée (2019) : « conduire et maîtriser un affrontement collectif ou inter-individuel pour gagner » → l'élève s'engage avec lucidité dans un affrontement, seul ou en coopération, pour faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de l'équipe

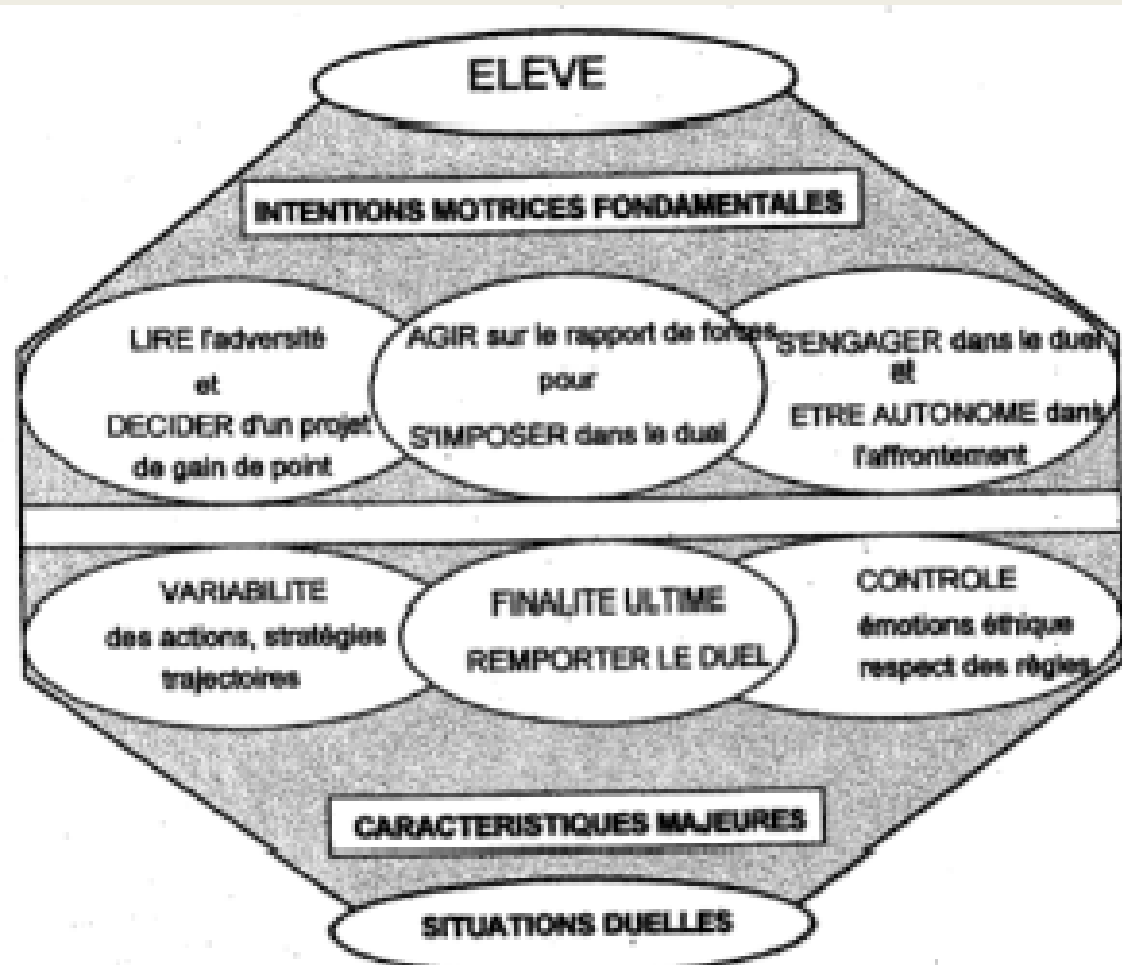
- LG&T : Badminton, TT, BF, judo, basket-ball, football, handball, rugby, volley-ball.
- LP : les APSA sont présentées sous des formes scolaires mais restent porteuses du fond culturel des pratiques contemporaines

→ Au collège et au LG&T, chaque CA s'appuie sur des catégories d'APSA qui sont nommées

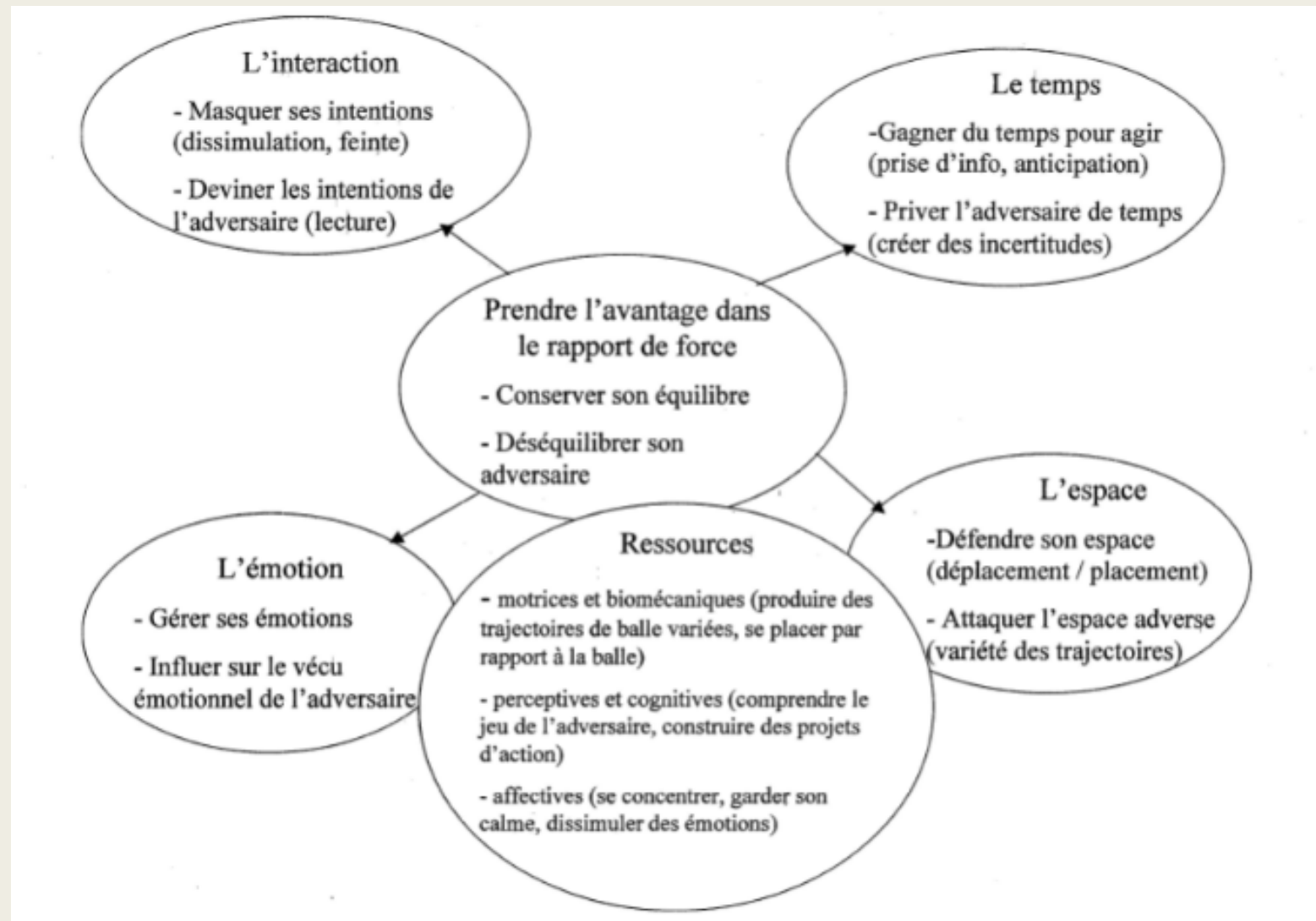
→ Au LP, pas d'association à priori entre des APSA et un champ : cela dépend du traitement didactique choisi par l'enseignant !

4. Synthèse : exemple de modélisations

- Tennis de table (Testevuide)



■ Tennis de table (Sève)



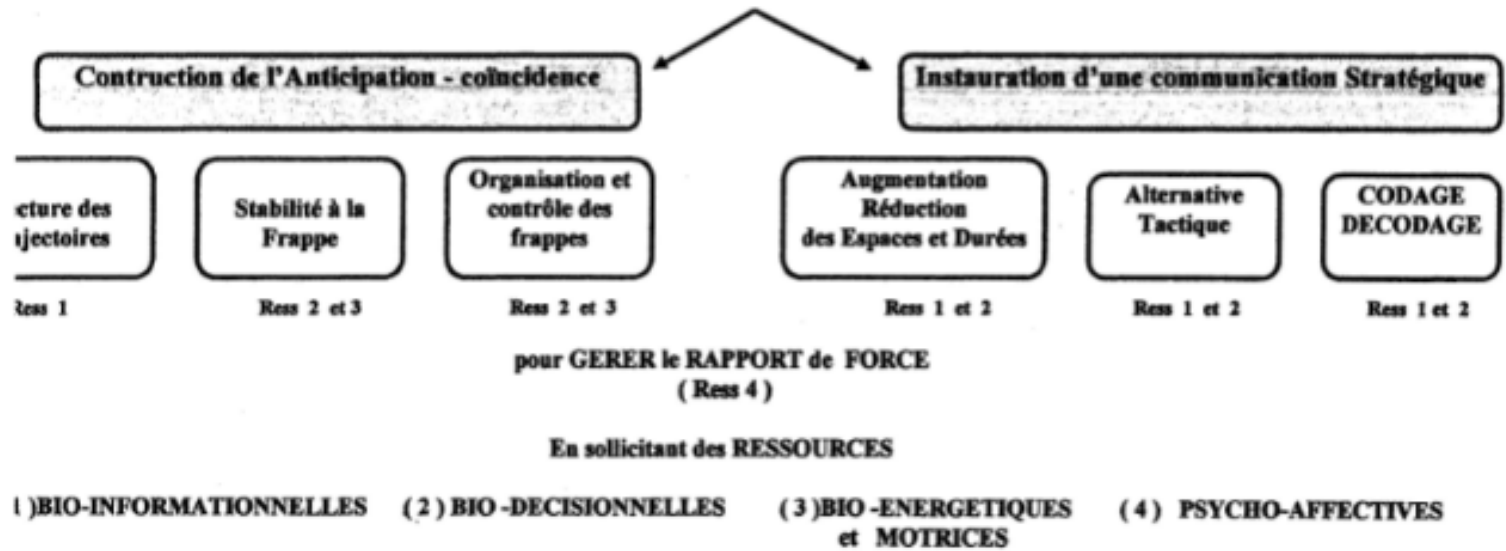
■ Badminton (Leveau et Demas)

Les Sports de Raquette sont inclus dans le groupement des Activités d'Opposition Duelle ou la relation des adversaires est :

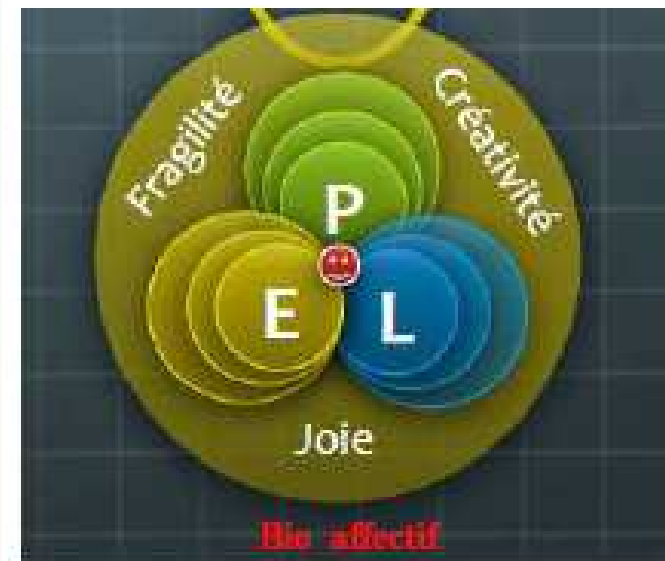
MÉDIÉE par un volant ou une balle
 INSTRUMENTÉE par une raquette
 EFFECTUÉE par frappes variées sans solution d'attente
 dans un ESPACE de jeu ALTERNE

Logique Interne de l'activité : Construire un point fictif d'impact à partir d'un déplacement pour effectuer des renvois par frappes, sans solution d'attente, visant à maintenir, déséquilibrer ou rompre une relation dans un espace de jeu alterné.
 B. DEMAS / C. LEVEAU GAIP Nantes1991

Les Sports de raquette nécessitent de la part du sujet une **ACTIVITE ADAPTATIVE PERMANENTE** visant à réduire l'incertitude et qui s'opérationnalise à travers deux **MODES d'ACTION FONDAMENTAUX :**



- Badminton (Silvestri)



A vous de jouer !

- Pour le TD2, par groupes de 3 ou 4 (6 groupes en tout), concevoir une modélisation schématique de ce qui vous semble constituer les éléments du fonds culturel du badminton et les articuler aux ressources sollicitées chez les élèves.