


TD2 LE BADMINTON À  
L'ÉCOLE : QUEL(S)  
PARCOURS DE  
FORMATION?



# 1. Définition d'une culture scolaire du badminton

Mascret (*Culture sportive et culture scolaire des APSA, 2011*) : Afin d'être en cohérence avec les valeurs de l'école, les APSA support de l'EPS « doivent être re-problématisées » ; « Si l'école prône l'égalité des chances et la réussite de chaque élève, elle doit reconsidérer le règlement du saut en hauteur, qui conduit à l'élimination progressive des pratiquants les moins efficaces » → *et en badminton?*

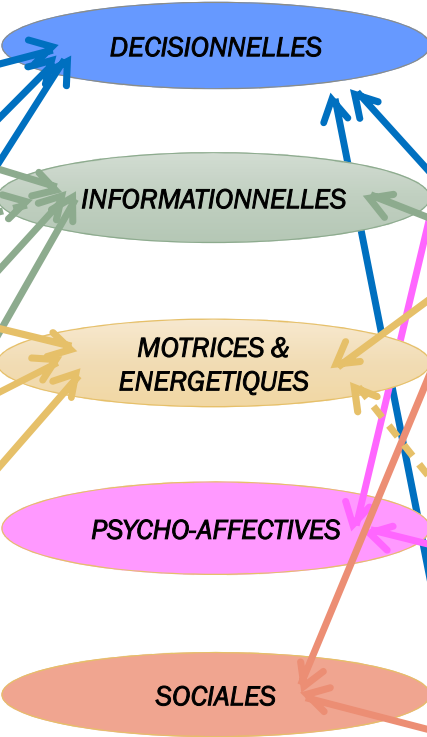
# 1. Définition d'une culture scolaire du badminton

Leveau & Endress

### PRINCIPES D'UNE MOTRICITE SPECIFIQUE

- Construire des **schémas de jeu** dans le but de mettre son adversaire en difficulté en jouant sur l'espace et le temps
- Intégrer le **service** dans son schéma de jeu
- Produire sans solution d'attente et dans différents secteurs de jeu des **trajectoires variées** afin de maintenir, déséquilibrer ou rompre le rapport de force
- Se déplacer, se placer et se replacer** pour défendre son terrain en construisant un point fictif d'impact

## SOLLICITATION DE RESSOURCES



### MOBILES ORGANISANT L'ACTIVITE DU PRATIQUANT

- S'imposer dans un duel** (à l'échelle d'un point, d'un set ou d'un match) mené contre un adversaire ou une équipe adverse, chacun ayant au départ les mêmes chances de gagner.
- Eprouver un sentiment de compétence lié au fait de s'être affronté « avec la manière » :**
  - gagner « largement » ou perdre « de justesse »
  - gagner ou perdre en ayant « bien joué », ou « fait le spectacle »
  - gagner ou perdre en ayant « tout donné », en s'étant « battu jusqu'au bout »

### RAPPORT STRUCTURANT A L'AUTRE

- S'engager dans le duel en tant que joueur** en respectant le règlement et une éthique de l'affrontement afin de gérer ses émotions et d'influer sur celles de l'adversaire
- Mettre en scène les affrontements lors de rencontres individuelles ou par équipe **en s'impliquant dans les différents rôles** (organisateur, joueur, arbitre, coach) afin favoriser l'analyse du jeu

## 2. Définition d'étapes d'apprentissage

Ubaldi et Coston (Une EPS malade de ses non choix, cahiers du CEDRE n° 7, 2007) :

-« Définir la culture scolaire à transmettre, c'est formaliser et organiser le chemin d'accès à la culture. »

-« Tout n'est pas fondamental au même moment ! » : cibler pour chaque étape des Objets d'Enseignement permettant un véritable « pas en avant » des élèves

Programmes EPS (2015/2019) :

-attendus uniquement par cycle (cycle 3 / cycle 4 / lycée) : 3 étapes de 3 ans chacune, avec des repères de progressivité (ou progression)

-attendus communs à un champ : badminton avec les autres SDR, mais aussi sports co et sports de combat !



Quelle démarche : partir des [programmes](#), ou partir de la définition de la [culture scolaire du badminton](#) ?



*Partir des programmes (pour le pôle moteur) : quelle progressivité ? Quels contenus prioritaires pour chaque cycle?*

<u>ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 3</u>	<u>ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 4</u>	<u>ATTENDUS DE FIN DE LYCÉE</u>
S'organiser tactiquement pour gagner le duel en identifiant des situations favorables	Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force
Maintenir un engagement moteur sur tout le temps de jeu	Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force	

## 2. Définition d'étapes d'apprentissage

Ubaldi et Coston (Une EPS malade de ses non choix, cahiers du CEDRE n° 7, 2007) :

-« Définir la culture scolaire à transmettre, c'est formaliser et organiser le chemin d'accès à la culture. »

-« Tout n'est pas fondamental au même moment ! » : cibler pour chaque étape des Objets d'Enseignement permettant un véritable « pas en avant » des élèves

Programmes EPS (2015/2019) :

-attendus uniquement par cycle (cycle 3 / cycle 4 / lycée) : 3 étapes de 3 ans chacune, avec des repères de progressivité (ou progression)

-attendus communs à un champ : badminton avec les autres SDR, mais aussi sports co et sports de combat !



Quelle démarche : partir des [programmes](#), ou partir de la définition de la [culture scolaire du badminton](#) ?



**Partir de la définition de la culture scolaire (pour le pôle moteur) : quel pas en avant pour chaque étape? Quels objets d'enseignement à chaque étape?**

Pas en avant Axes de travail	Etape 1 : .....	Etape 2 : .....	Etape 3 : .....
Construire des <b>schémas de jeu</b> dans le but de mettre son adversaire en difficulté en jouant sur l'espace et le temps			
Intégrer le <b>service</b> dans son schéma de jeu			
Produire sans solution d'attente et dans différents secteurs de jeu des <b>trajectoires variées</b> afin de maintenir, déséquilibrer ou rompre le rapport de force			
<b>Se déplacer, se placer et se replacer</b> pour défendre son terrain en construisant un point fictif d'impact			
<b>S'engager dans le duel en tant que joueur</b> en respectant le règlement et une éthique de l'affrontement afin de gérer ses émotions et d'influer sur celles de l'adversaire			

***Partir de la définition de la culture scolaire (pour le pôle moteur, exemple de l'Etape 1) : quelle hiérarchie entre les objets d'enseignement ? Dans quel ordre chronologique les aborder à l'échelle d'une séquence (ou d'un cycle)?***

**Schémas de jeu :** rechercher la rupture en imposant à l'adversaire des déplacements l'éloignant de sa zone de confort

**Service :** produire un service règlementaire et régulier, ne permettant pas à l'adversaire de prendre facilement l'initiative

**Se déplacer, se placer et se replacer :** adopter une attitude dynamique favorisant un déplacement permettant d'être équilibré à la frappe dans sa zone de confort, et d'être « à l'heure » (toucher le volant) hors de sa zone de confort

**Trajectoires variées :** produire des trajectoires variées en longueur et/ou en largeur à partir d'une position de frappe main haute, afin de maintenir le rapport de force (en situation défavorable) ou tenter de le déséquilibrer (en situation favorable)

**S'engager dans le duel en tant que joueur :** accepter de rentrer dans la logique de l'affrontement