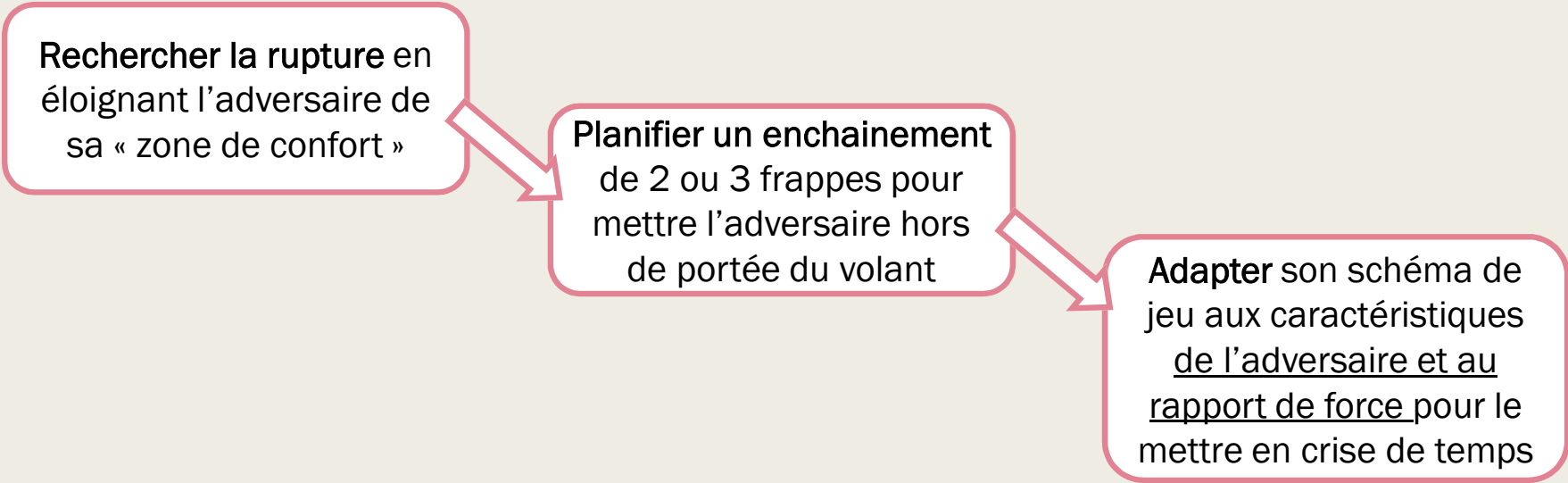
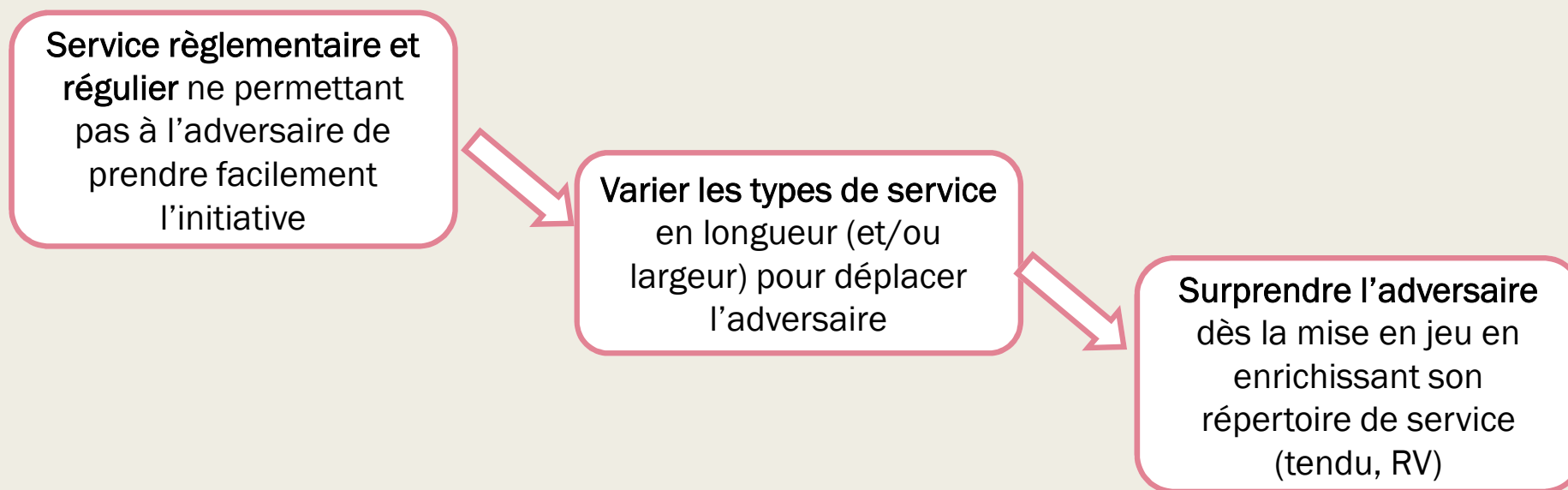


Retour sur les étapes d'apprentissage du parcours de formation (TD2)

| | Etape 1 : | Etape 2 : | Etape 3 : |
|-------------------------------|---|---|---|
| Construire des schémas de jeu | <p>Amener l'élève à...</p> <ul style="list-style-type: none"> -comprendre les déplacements de son adversaire -comprendre les faiblesses de son adversaire -comprendre que le temps est un paramètre important en badminton | <p>Amener l'élève à...</p> <ul style="list-style-type: none"> -analyser les déplacements de son adversaire et mettre en place des stratégies de jeu -analyser les faiblesses de son adversaire et mettre en place des schémas tactiques qui permettront de jouer sur les faiblesses de l'adversaire -jouer sur la contrainte temporelle de l'adversaire. | <p>Amener l'élève à...</p> <ul style="list-style-type: none"> -construire une logique de coups et d'échanges -schémas de jeu qui prennent en compte les faiblesses de l'adversaire -finir le point le plus rapidement possible |



| | Etape 1 : | Etape 2 : | Etape 3 : |
|---|---|---|--|
| Intégrer le service dans son schéma de jeu | Envoyer le volant de l'autre côté du terrain pour engager l'échange et essayer d'avoir de la continuité dans le jeu | Service dans les normes + commencer à mettre en difficulté son adversaire. Varier les services (revers / coup droit, hauteur, longueur, vitesse, trajectoire) | Avoir l'intention de mettre en difficulté son adversaire en analysant son positionnement et par rapport à ses points faibles |



| | Etape 1 : | Etape 2 : | Etape 3 : |
|-----------------------------------|--|--|--|
| Produire des trajectoires variées | <ul style="list-style-type: none"> -Alternier les trajectoires à <u>l'avant et l'arrière du court</u> : varier les différentes puissances de frappe pour utiliser les zones avant (<i>coups au filet</i>) et les zones arrières (<i>coups en fond de court</i>) -Apprentissage des amortis, contre-amortis, lobs et dégagements. | <ul style="list-style-type: none"> -Alternier les trajectoires <u>gauches et droites</u> : varier les prises raquettes (poignet "ouvert" ou "fermé") pour utiliser les zones coups droits ou revers. -Apprendre à utiliser les coups que l'on maîtrise déjà sur une autre dimension spatiale du court : les côtés. | <ul style="list-style-type: none"> -Utiliser les variations de trajectoire pour mettre l'adversaire en difficulté et prendre l'ascendant sur le point. -<u>Alternier avant/arrière et gauche/droite</u> pour créer du déplacement et de l'incertitude chez l'adversaire. -Viser les zones libres. |

Utiliser un vocabulaire précis et spécifique au badminton:

-paramètres de la trajectoire : Longueur? Largeur? Hauteur? Vitesse? Nature?

-secteurs de jeu : filet/ mi-court / fond de court

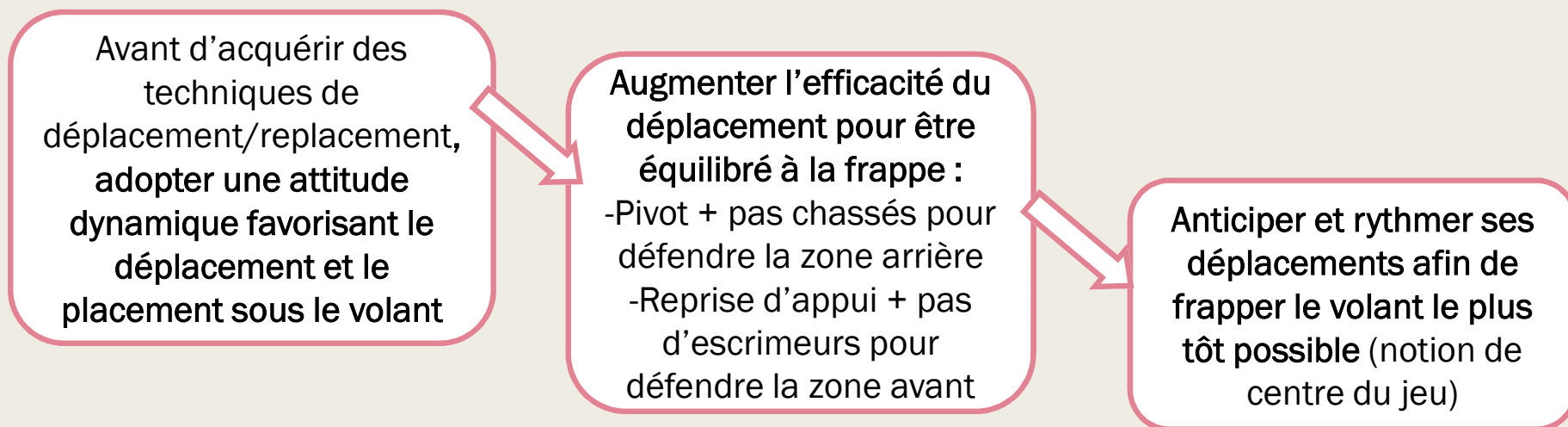
→se mettre en cohérence avec les schémas de jeu !

Longueur et/ou largeur en frappes main haute

Combiner **deux paramètres** parmi longueur, largeur et vitesse dans **différents secteurs de jeu** (aborder le jeu au filet et/ou mi-court)

Variation du rythme en jouant sur la hauteur des trajectoires et **enrichir son répertoire de frappes** pour surprendre l'adversaire

| | Etape 1 : | Etape 2 : | Etape 3 : |
|--|--|--|---|
| 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 | Adopte une attitude dynamique lui permettant une continuité de ses actions motrices sans temps d'arrêts de façon équilibrée. Les frappes dans sa zone de confort sont majoritaires mais sont occasionnelles hors de sa zone de confort | -Profite de la frappe équilibrée pour se replacer (= superposition des actions motrices) Attitudes dynamiques. Replacements systématiques dans la zone centrale permettant d'anticiper plus facilement le point d'impact du volant afin de frapper le volant dans sa zone de confort. |
| | Se déplacer en pas chassés en avant et en arrière et/ou en fente avant | ? | Se replacer au centre du terrain |



- Badminton doublement simplifié Lehoux

Rez-de-jardin INSPE

37+S42 LEH

- Hugues Rolan Le guide du bad (fac)

- Badminton Guy Bossan 2003 BU sciences rez de chaussée salle 2 796.345.BOS

- Badminton Grice Tony 2001 BU sciences salle 2 796.345.GRI

The text is framed by two thick black L-shaped brackets. One is on the left side, starting from the top and extending down. The other is on the right side, starting from the top and extending down. They meet at the top and bottom corners of the text area.

OBSERVER LES ÉLÈVES EN BADMINTON

1. Commenter des exemples de référentiels de niveau

■ Sur la forme :

- Organisation générale du tableau
- Nombre et clarté des critères
- Lisibilité, fonctionnalité (texte/schémas)
- La manière de décrire les comportement des élèves

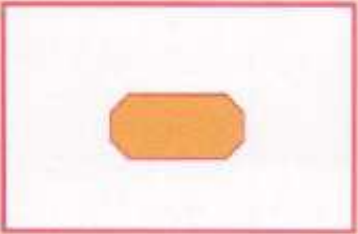
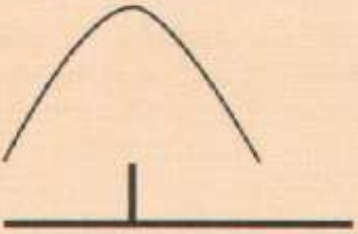
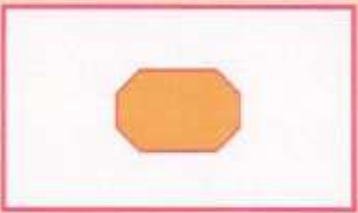
■ Sur le fond :

- Pertinence de chaque critère (Observable? Principe de motricité spécifique?)
- Cohérence de l'ensemble des critères avec le fonds culturel, les ressources sollicitées

Bats (Le badminton en EPS, 1996)

- uniquement du texte : peu fonctionnel, lisible
- 3 catégories dont 1 découpée en sous catégories : déséquilibré (une large place donnée au moteur / l'affectif absent / le décisionnel minoré)
- articulation entre observation et analyse dans les réalisations (obstacles rencontrés, hypothèses explicatives), mais aussi confusion (les centrations sont inobservables)
- description très détaillée, mais souvent mise en avant de ce que l'élève ne fait pas, ou fait mal (et non de ce qu'il fait)

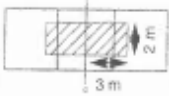


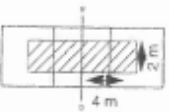

| | |
|---------------------|--|
| Conceptions | <ul style="list-style-type: none"> . Pour cet élève, l'essentiel est de renvoyer le volant pour assurer la continuité. . Il coopère au lieu de s'opposer, ou ne s'oppose qu'en renvoyant. |
| Centrations | <p><i>L'élève est centré sur :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> . Le volant à atteindre et à renvoyer. . La trajectoire afférente. . Le terrain adverse comme zone de renvoi à atteindre. <p><i>Il n'a presque pas de prise d'information sur l'adversaire, son placement ou ses déplacements (ou quand il en a, c'est pour renvoyer le volant sur l'adversaire).</i></p> |
| Réalisations | <p><i>Les déplacements - replacements :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> . Ils sont minimums ou tardifs, seulement quand le volant a franchi le filet (pas de prise d'information au moment de la frappe adverse). . L'élève est rarement sous le volant, car il situe le volant par rapport à son corps, qui est son référent pour la frappe et pour cela il recherche la plus grande stabilité possible. . Quand il y a déplacements, ils sont mal coordonnés (problème de dissociations). . Il y a des ruptures d'équilibre en déplacement arrière car l'équilibre est perturbé par des informations vestibulaires nouvelles dues à l'obligation d'incliner la tête vers le haut et l'arrière. . L'élève reste à l'endroit où il a frappé le volant (pas de remplacement, d'anticipation sur le coup suivant de l'adversaire, concentration sur le renvoi). . L'engagement énergétique est faible. <p><i>Les frappes</i></p> <ul style="list-style-type: none"> . Le bras et l'index guident la raquette. . Les épaules, la raquette restent dans un plan frontal face au volant, situées dans le champ visuel de l'élève. . Il n'y a pas ou peu de flexion préparatoire du bras (difficulté de relâchement, de dissociation segmentaire) ni de rotation des épaules. . La frappe du volant est effectuée tardivement (en liaison avec une prise d'information et un déplacement tardif) et le point d'impact est bas, voire très bas (frappe type tennis). . Le bras libre ne sert à rien, reste le long du corps. <p><i>Les trajectoires</i></p> <ul style="list-style-type: none"> . Les trajectoires produites sont aléatoires ou peu variées. . Elles sont souvent très hautes, en cloche. . Il y a très peu de trajectoires descendantes (par manque d'intention ou par impossibilité de les produire). . Elles sont dirigées vers le centre du terrain adverse. . Il n'y a pas ou peu de trajectoires accélérées (impossibilité d'accélération de la tête de la raquette due au type d'organisation gestuelle : le volant est plus poussé que frappé). <p><i>Les services</i></p> <ul style="list-style-type: none"> . Beaucoup de services bas, réglementaires sont ratés (problèmes de mise à distance bras + raquette par rapport à l'endroit où le volant est lâché). |

| Niveau 1 | |
|------------------------|--|
| Intention stratégique | Je ne construis pas la cible horizontale. Mon seul objectif est de viser la cible verticale (l'adversaire). |
| Espace de jeu offensif | Terrain adverse  |
| Trajectoires | 2 paramètres : force et hauteur  |
| Espace de jeu défensif | Mon terrain  |

Thollet (Revue EPS n° 308, 2004)

- presque uniquement des schémas : synthétique et lisible en 1 coup d'œil, mais peu d'éléments qualitatifs (nature des déplacements, organisation à la frappe...)
- 4 critères facilement observables : démarre par le décisionnel, le moteur vient ensuite mais l'affectif est absent
- service absent

Cantié et al (Les élèves et le badminton, 1998)

| 1 ^{er} NIVEAU : CELUI | | | | DE LA DÉFENSIVE | |
|---|---|---|---|---|---|
| Ce que FAIT l'ÉLÈVE. | | | | Ce que DIT vouloir faire l'ÉLÈVE. | INTERPRÉTATION DE L'ENSEIGNANT : L'ÉLÈVE VEUT MAINTENIR L'ÉCHANGE |
| TRAJECTOIRES ÉCHANGES TAMIS | ESPACES DE JEU EFFECTIF ET DE MARQUE | SECTEURS DE FRAPPE PRIVILÉGIÉS | ORGANISATIONS POSTURALES DÉPLACEMENTS | | |
| <p>1. Il rate souvent.</p> <p>2. Il renvoie de plus en plus longtemps.</p> <ul style="list-style-type: none"> Aléatoires Courtes Nombre proche de 0 |  |  <p>Le petit cylindre*</p> | <ul style="list-style-type: none"> Frappes de face. Attente du volant. Prise de raquette raccourcie. Index allongé sur le manche. | <ul style="list-style-type: none"> Ne pas rater le volant. Renvoyer plus loin que le filet. | <p>Le renvoi est conditionné par la possibilité d'aligner œil/tamis/volant.</p> <p>Refus de renverser la tête en arrière sur les volants hauts.</p> |
| <p>↓</p> <ul style="list-style-type: none"> Hautes. En cloche. Perpendiculaires au filet. <p>Les échanges se prolongent et peuvent durer longtemps.</p>  |  |  | <ul style="list-style-type: none"> Déplacements vers l'avant. Frappe à l'ambly. Coude fléchi devant soi, index sur le manche. | | |

- texte + illustrations
- 3 catégories : des observables / des intentions / des analyses
- 2 étapes au sein du même niveau (départ / arrivée)
- davantage d'équilibre entre les ressources (même si l'affectif est toujours quasi-absent)
- absence du service

Ferly et Papelier (Le badminton, 1995)

NIVEAU 1 : JEU CONSTITUÉ D'ENVOI ET/OU DE DEUX RENVOIS

GESTES ET POSTURES

- Coups aléatoires et mouvements saccadés.
- Position à l'amble (1) au moment de la frappe.
- Épaules face au filet.
- Aucune dissociation segmentaire.

LE SERVICE

- Il est sporadique : manque de coordination inter-segmentaire.

LES TRAJECTOIRES

- En cloche.

PLACEMENT ET DÉPLACEMENTS

- Déplacements approximatifs vers l'endroit estimé de la chute du volant.
- Pas de remplacement, le démarrage se fait après la frappe adverse.

TRANSFORMATIONS VISÉES

- Acquisition d'une régularité au service.
- Acquisition d'une régularité dans l'échange.
- Frappe prépondérante au-dessus de la tête.

(1) Pied main ipso-latéral

-articulation entre des constats et des transformations visées
-4 critères : centration quasi-exclusive sur le moteur, au détriment des autres ressources
-mélange entre observation et analyse
-synthétique (voire réducteur...) mais que du texte

Laffaye (Comprendre et progresser en badminton, 2011)

| SYSTÈMES D'ACTIONS | NIVEAUX DE DIFFICULTÉ | SYSTÈME D'INFORMATIONS ET DE REPRÉSENTATIONS |
|--|---|--|
| Repères comportementaux | Comportement type : 1. Objectif. 2. Objets d'enseignement. 3. Tâches intermédiaires. | Connaissances des règles, des principes stratégiques, représentation des buts et des procédures, attitudes. |
| <ul style="list-style-type: none">• Poussette droit devant en alignement œil raquette volant, prise « tapette », forme des trajectoires en dôme, en équilibre postural.• Services encore irréguliers. | Comportement I. Le métronome statique 1. Construire la profondeur. 2. Rotation centrale et déplacements arrière – replacements. 3. Valoriser la zone arrière. | Jeu de renvois, tâche solo : se débarrasse du volant. Connaît et essaie de respecter les exigences réglementaires (service, score, ...). |

-critères non exhaustifs (« repères »), volonté de cibler
-comportement type résumé par une formulation qui peut être blessante pour les élèves
-affectif absent, objets d'enseignement uniquement moteurs

Leveau (le badminton en situations, 2005)

| | Servir | Choisir des stratégies | Produire des trajectoires | S'engager dans le duel |
|----------|---|--|---|--|
| Niveau 1 | <p>Assurer : services toujours identiques (hauts et trop courts). Posent peu ou pas de problème à l'adversaire, celui-ci pouvant prendre l'initiative à tout moment.</p> <p><i>Le service est impossible à valider puisque le receveur est en position dominante sur le serveur.</i></p> | <p>Attendre : le joueur se contente de renvoyer le volant une fois de plus que l'adversaire. Il cherche à le déplacer sur certains enchaînements.</p> <p><i>Le joueur cherche avant tout à ne pas perdre : il valorise en priorité l'échelle des points (sur le nomogramme) au détriment de l'échelle des coups à valider, bien qu'il soit en mesure, techniquement, de valider deux ou trois types de frappes différentes.</i></p> | <p>Le joueur produit des trajectoires uniformes en vitesse. Il se limite au coup droit. Son revers est inefficace.</p> <p>Il fait beaucoup de fautes directes liées au déséquilibre, lui-même provoqué par un déplacement tardif. Il a une attitude défensive, laissant l'initiative à l'adversaire.</p> <p><i>L'éventail des coups se limite au lob, à l'amorti et au contre-amorti. Beaucoup de fautes directes (66 %) de part et d'autre perturbent le taux de validation.</i></p> | <p>Le joueur oscille entre deux états émotionnels extrêmes : désintérêt, passivité (refuse de jouer, perd du temps, se laisse battre) où agressivité, hyperactivité (s'énerve, crie, jette sa raquette, triche).</p> <p><i>Le taux élevé de fautes directes suscite des irrégularités de motivation. Le fait que le score ne soit pas le seul critère provoque discussion et contestations. La concentration s'en trouve affectée.</i></p> |

-équilibre entre moteur, décisionnel et affectif, mais place importante donnée aux intentions du joueur (critères = verbes d'actions, mots en gras) alors que l'organisation à la frappe n'est pas détaillée

-articulation entre ce que fait le joueur et les effets provoqués chez l'adversaire

-articulation entre le déplacement/placement du joueur et la production de trajectoires

2. Construire son propre référentiel de niveaux

- Chaque groupe reprend son axe de travail du TD2,
- Commencer à construire un référentiel en 3 niveaux pour son axe de travail à partir de vidéos (Académie de Lyon) : à terminer et à envoyer pour le TD4 pour une mise en commun

N1

N2

N3

N4

N5

3. Les référentiels de niveaux : quelques limites

■ Serge Testevuide (L'observation et l'évaluation au service des progrès de l'élève en EPS : le regard du CEDREPS, 2015)

- « *Le piège de la dispersion* » : les élèves, comme l'enseignant, doivent apprendre à distinguer l'essentiel du secondaire → l'intérêt des Formes de Pratiques Scolaires, qui de part leurs contraintes emblématiques orientent le regard en zoomant sur l'essentiel.
- « *Ne pas oublier qu'une grande partie de l'activité adaptative de l'élève n'est pas observable* » : pour intervenir de manière efficace, il faut être capable de donner du sens au visible, de faire les bonnes hypothèses explicatives.

■ CRIEPS (Evaluer et identifier ses progrès en EPS, 2015)

- « *la constante macabre* » (Antibi, 2003) : quel que soit le niveau des élèves par rapport aux connaissances requises, il existe toujours un pourcentage constant de mauvaises notes / bonnes notes.
- « *être bon, c'est être meilleur que les autres* » : une évaluation par comparaison avec les autres, qui hiérarchise plutôt qu'elle n'objective un niveau de compétences