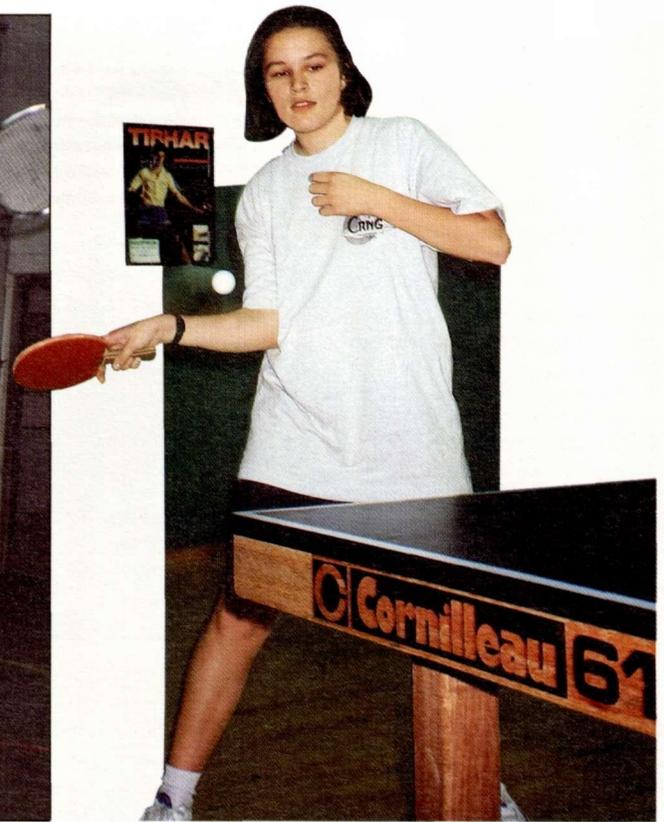


PHOTOS : AUTEURS



SPORTS DE RAQUETTE EVALUATION

La mise en place d'un outil d'évaluation ne relève pas du hasard ; elle procède de choix, évaluer en sports de raquette n'est pas toujours simple. Les auteurs nous proposent dans cet article leurs méthodologies.

PAR H. LAGNEL
H. DELISLE

QUELQUES QUESTIONS

Qu'est-ce qu'être performant en sport de raquettes à l'école ?

Que peut-on entendre par « maîtrise de l'exécution » en sport de raquettes ?

Comment évaluer « au cours de l'observation d'un même acte les savoirs mobilisés et l'importante des effets qu'ils génèrent » (1) ?

Si Pierre est le meilleur de sa classe, mérite-t-il pour autant la note de vingt sur vingt ? Paul, troisième d'une autre classe, peut-il obtenir une note plus élevée que celle de Pierre ?

Conception de la relation duelle « instrumentée »

Le but de l'enseignement des APS de relation duelle est d'apprendre aux élèves la maîtrise de la situation d'opposition, tant dans le domaine de la maîtrise technique de son action « instrumentée » sur la balle (ou sur le volant) que dans le domaine de la maîtrise tactique de la rencontre.

Si l'élève doit avoir l'intention précise :

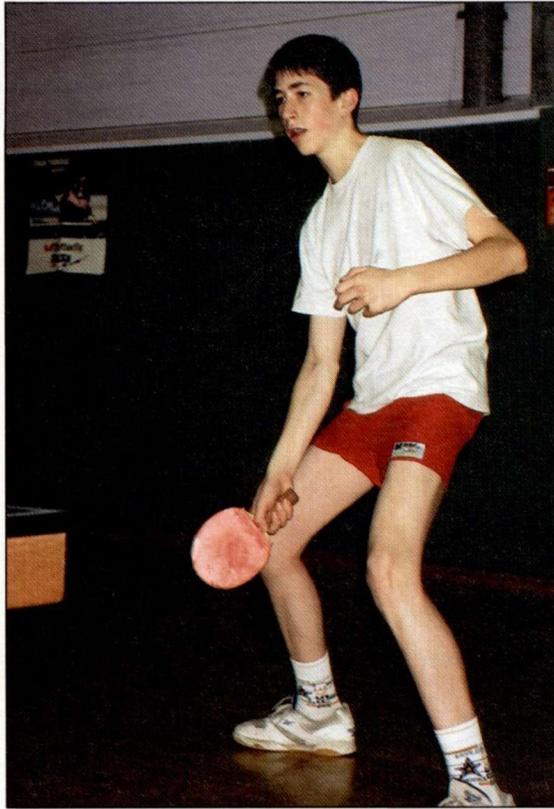
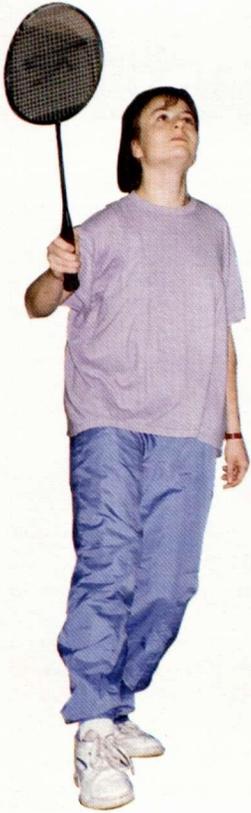
- de marquer le point et ne pas se contenter d'attendre la faute de l'adversaire,

- de « remettre toutes les balles » sur la cible adverse,

il doit comprendre et dominer les deux phases que sont la construction du point et sa conclusion.

Si tous les points valent la même chose, ils ne sont pas tous de la même qualité. La meilleure qualité de points repérable semble être ceux où l'adversaire ne touche pas la balle ou le volant, nous les appellerons « points directs ». En effet, ce type de point ne peut se réaliser que si la construction et son gain sont eux mêmes de qualité suffisante.

Le professeur s'efforce d'amener les élèves à construire des savoirs moteurs et stratégiques leur permettant de gagner des points de la meilleure qualité possible (rôle offensif) tout en subissant le moins possible (rôle défensif). Utiliser l'outil présenté sous-entend que les situations d'apprentissage du cycle soient orientées de façon cohérente par rapport aux principes exposés. Il s'agit ici de respecter les textes officiels récents qui précisent que « *en ce qui concerne l'évaluation de la maîtrise de l'exécution, les exigences relatives aux acquis des élèves se définissent en fonction des apprentissages* » (2).



Une mise en œuvre stratégique adaptée à tous les sports de raquette

Le type de points défini précédemment comme « idéal » est envisageable dans toutes les activités instrumentées d'opposition. Pour arriver à concrétiser ce type d'actions, la méthode est extrêmement semblable quelle que soit l'activité considérée. Le point est terminé par le joueur A en possession de la balle N. Il lui faut réaliser, lors de l'attaque de cette balle, une action à la fois puissante, rapide et placée (tout du moins, il doit produire une balle comprenant deux ou trois des caractéristiques mentionnées).

Les questions sont alors les mêmes dans tous les duels concernés.

Comment faire pour obtenir à la balle N-1 une balle favorable ?

Que faire pour ne pas offrir ce type de balles favorables ?

Les stratégies sont alors multiples et à mettre en rapport avec les qualités propres du joueur en opposition avec celles de son adversaire. Ces stratégies sont travaillées lors du cycle précédant l'évaluation.

Réponses possibles

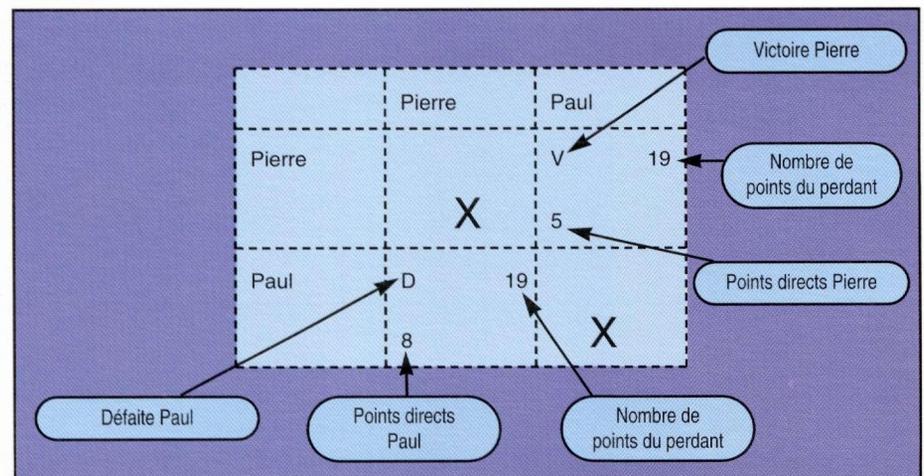
La performance peut être comprise comme la capacité à remporter la victoire finale (performance-match), mais aussi à gagner des points pris un à un (performance-points).

Elle est donc évaluée en tenant compte à la fois des victoires de matches et des victoires point par point.

Ces deux dimensions laissent transparaître deux types de comportements associés à certains des objectifs généraux de l'EPS :

- gagner de nombreux points « moyens » pour construire le plus sûrement possible un résultat positif lors d'un duel (capacité à concevoir et mettre en œuvre une stratégie d'ensemble sur un tournoi ou un match en fonction de ses points forts et faibles) ;
- gagner les points décisifs lors de duels indécis (capacité à aller un peu au delà de ses limites habituelles, à adapter sa stratégie globale à ces situations de tension que représentent les fins de rencontre « serrées »).

Tableau 1



La maîtrise de l'exécution contient des aspects de maîtrise technique et des aspects tactiques. Elle est évaluée en comptant le pourcentage de points directs marqués par le joueur en regard du total de ses points gagnés (rôle d'attaquant) ainsi que celui des points directs subis (encaissés) en regard du total de ses points perdus (rôle de défenseur).

Le niveau des réalisations d'un élève doit être rapporté au niveau moyen des réalisations de toutes les classes de même niveau. Il faut donc travailler sur la recherche d'un « comparateur » entre ces différentes classes. Car Pierre, meilleur élève de sa classe pourrait se retrouver classé 7^e ou 8^e d'un groupe différent.

PROPOSITIONS

Un outil d'évaluation

Nous proposons un outil de recueil de données de résultats bruts qui sont révélateurs aussi bien de la dimension qualitative du duel que de son aspect quantitatif.

Le choix de l'outil statistique a été déterminé par des contingences de faisabilité (observation binaire déléguable sans difficulté aux élèves) et de fiabilité (par rapport aux observations prenant appui sur des grilles comportementales). En ce domaine, il s'avère que les élèves sont tout à fait capables de saisir la logique d'enseignement du professeur et de s'y adapter en mettant en place des stratégies destinées à optimiser leur jeu en fonction de l'importance des « points directs ».

Ce recueil des données nécessite une phase préalable de « mise en ordre » des joueurs de la classe évaluée.

Étapes préalables et précautions d'emploi

L'évaluation se fait, autant que possible sur des groupes non mixtes. Il nous semble, en effet, que les filles ont de grandes difficultés à marquer des points contre des garçons.

Il faut d'abord disposer d'un classement intégral des élèves pour pouvoir former les poules servant de base au recueil des

données ; pour cela, le système des tables montantes et descendantes semble approprié.

A partir de ce classement intégral, on répartit les élèves dans des poules de dix à quinze joueurs (nombre optimal permettant un brassage intéressant) afin d'obtenir des poules homogènes entre elles et hétérogènes en leur sein.

Puis on procède à un tournoi dans lequel tous les joueurs d'une même poule se rencontrent en une manche gagnante de onze points (ou plus... en fonction du temps et du nombre de tables disponibles) sans avantages avec service alternatif (ce qui signifie qu'à 11/10, la manche est gagnée). Ce mode de comptage est important pour l'aspect pratique et statistique de l'évaluation, à la fois modulable (nombre de points de chaque partie par exemple, etc.) et discutable. En effet, il ne correspond précisément à aucun des décomptes classiquement utilisés dans les activités duelles les plus fréquentes en EPS, quatre raisons de fond expliquent ce choix :

- une intention de privilégier la transversalité entre les APS de raquettes. Cette manière de compter les points se rapproche d'un plus petit dénominateur commun en ce domaine ;

- une exigence de faisabilité dans le cadre d'un établissement scolaire. Limiter le nombre de points et éliminer les avantages (break au tennis, services perdus puis repris au badminton) permet au professeur de mieux maîtriser le temps dévolu à la phase d'évaluation ;

- une exigence de rapidité et de « spectacularisation » du duel plaisant aux élèves et qui semble atteindre de manière plus générale le monde sportif actuel (tie-break au volley-ball et au tennis, mort subite au football, prolongation en cas de résultat nul au basket-ball, débat sur des sets plus courts au tennis de table, etc.) ;

- le respect de la logique du duel intégrant le paradoxe de l'égalité des conditions de pratique et de la réussite de l'action en

même temps que la certitude de l'inégalité du résultat à l'issue de la rencontre.

Utilisation du tableau de notation et interprétation des résultats

La première étape consiste à recueillir correctement les données de la confrontation entre deux joueurs ; soit par exemple une rencontre entre Pierre et Paul en une seule manche. Pierre l'a emporté 21/19 et a marqué 5 points directs alors que Paul en a marqué 8. Ce résultat est reporté sur la feuille (tableau 1). Le tableau se lit et se remplit toujours horizontalement, ce qui permet d'éviter les confusions et les doubles écritures. Pour récapituler un tableau et obtenir des résultats « interprétables », il suffit de répéter l'opération autant de fois qu'il est nécessaire, par exemple sur des rencontres de 21 points (tableau 2).

Le résultat de la colonne gagnés/perdus G/P donne une indication du niveau de performance de l'élève (à compléter avec la prise en compte du nombre de matches gagnés par rapport au nombre de matches perdus qui n'apparaît pas dans le tableau 2).

Le résultat de la colonne (directs marqués/gagnés) DM/G permet de repérer les élèves maîtrisant le mieux la relation duelle orientée dans le but de marquer des points directs.

Le résultat de la colonne (directs subis/perdus) DS/P permet de repérer les élèves défendant le mieux leur cible.

Il reste à faire les statistiques !

PROPOSITION D'UNE ÉCHELLE DE NOTATION

Détermination de la note de performance (sur 6 points)

La performance-match est évaluée sur trois points en fonction du nombre total de matches joués. Ainsi, sur une poule de onze joueurs, on peut jouer et gagner dix matches. Chaque match gagné rapporte donc dans ce cas 0,3 point. Un joueur gagnant sept matches a 2,1/3. La perfor-

mance-points est évaluée sur trois points en fonction du rapport points gagnés/points perdus ; un joueur moyen a un rapport égal à 1 en ce domaine. Un joueur qui perd plus de points qu'il n'en gagne a un rapport inférieur à un. La moyenne des points dans ce cas est de 1,5 points (moyenne de 0 et de 3). Pour obtenir la note du joueur en performance-points, on multiplie son coefficient G/P par 1,5. Un joueur ayant un rapport de 0,8 a 1,2 points sur 3 ; un autre ayant un rapport de 1,5 obtient 2,25 points sur 3.

Performance-match + performance points = note de performance.

Selon l'objectif poursuivi, le nombre de points attribué à chacune des deux dimensions de la performance peut varier pour privilégier plus ou moins l'un des deux aspects.

Évaluation de la maîtrise de l'exécution (sur 9 points)

Capacité à attaquer la cible adverse (sur 4,5 points)

On obtient cette note à partir du rapport entre le nombre de points directs marqués et le nombre de points gagnés total. Une échelle est proposée pour le tennis de table (tableau 3).

15 % représente le pourcentage moyen de points directs que marquent les élèves de terminales (étude statistique portant sur une année dans les lycées de Vire). Atteindre ce pourcentage permet d'obtenir une note située sur le milieu de l'échelle de notation.

Capacité à défendre sa propre cible

Cette note est obtenue à partir du rapport entre le nombre de points directs subis et le nombre de points perdus total en regard de l'échelle pour le tennis de table (tableau 4).

Personnalisation selon un « système de jeu »

Cette répartition des points est proposée en fonction de l'objectif de formation d'un élève « complet ».

Tableau 2

	Pierre	Paul	Hervé	Alain	Points perdus	Points gagnés	Points directs marqués	Points directs subis	G/P	DM/G	DS/P
Pierre	X	V 19 5	V 15 6	V 17 4	19 + 15 + 17 = 51	21 + 21 + 21 = 63	5 + 6 + 4 = 15	8 + 1 + 6 = 15	63/51 = 1,23	15/63 = 0,24	15/51 = 0,29
Paul	D 19 8	X	V 14 9	V 18 7	21 + 14 + 18 = 53	19 + 21 + 21 = 61	8 + 9 + 7 = 24	5 + 2 + 1 = 8	61/53 = 1,15	24/61 = 0,39	8/53 = 0,15
Hervé	D 15 1	D 14 2	X	D 19 2	21 + 21 + 21 = 63	15 + 14 + 19 = 48	1 + 2 + 2 = 5	6 + 9 + 8 = 23	48/63 = 0,76	5/48 = 0,1	23/63 = 0,36
Alain	D 17 6	D 18 1	V 19 8	X	21 + 21 + 19 = 61	17 + 18 + 21 = 56	6 + 1 + 8 = 15	4 + 7 + 2 = 13	56/61 = 0,92	15/56 = 0,27	13/61 = 0,21
T O T A L					51 + 53 + 63 + 61 = 228	63 + 61 + 48 + 56 = 228	15 + 24 + 5 + 15 = 59	15 + 8 + 23 + 13 = 59	228/228 = 1	59/228 = 0,26	59/228 = 0,26

Tableau 3

% Points	Note associée	% Points	Note associée
- de 5 %	0/4,5	13 à 15 %	2,5/4,5
5 à 7 %	0,5/4,5	15 à 17 %	3/4,5
7 à 9 %	1/4,5	17 à 19 %	3,5/4,5
9 à 11 %	1,5/4,5	19 et 20 %	4/4,5
11 à 13 %	2/4,5	+ de 20 %	4,5/4,5

Tableau 4

% Points	Note associée	% Points	Note associée
+ de 20 %	0/4,5	11 à 13 %	2,5/4,5
19 et 20 %	0,5/4,5	9 à 11 %	3/4,5
17 à 19 %	1/4,5	7 à 9 %	3,5/4,5
15 à 17 %	1,5/4,5	5 à 7 %	4/4,5
13 à 15 %	2/4,5	- de 5 %	4,5/4,5

Tableau 5

% Points directs du groupe	Coefficient proposé
- de 13 %	0,90
13 à 17 %	1
+ de 17 %	1,10

Illustrations

Pierre

Centré principalement sur l'attaque, il ne défend pas sa cible ; son palmarès compte 3 victoires (V), pas de défaite, 63 points gagnés, 51 points perdus, 15 points directs marqués, 15 points directs subis.
 Performance-matches : 3 points (3 V x 1 point).
 Performance-points : 1,85 points (1,5 x 1,23).
 Performance-total : 4,85 points.
 Note de maîtrise : 4,5/4,5 (24 % de points directs marqués) + 0/4,5 (29 % de points directs subis).
 Note totale : 9,35/15
 Coefficient de maîtrise classe : 1,1 (26 % de points directs).
 Note pondérée selon la classe = 10,3/15

Paul

Il obtient la meilleure note du groupe malgré une défaite. Centré sur l'attaque, il défend correctement sa cible, son palmarès compte 2 V, 1 défaite, 61 points gagnés, 53 points perdus, 24 points directs marqués, 8 points directs subis.
 Performance-matches : 2 points (2 V x 1 point).
 Performance-points : 1,72 points (1,5 x 1,15).
 Performance-total : 3,72 points.
 Note de maîtrise : 4,5/4,5 (39 % de points marqués) + 2/4,5 (15 % de points directs subis).
 Note totale : 6,5 + 3,72 = 10,22.
 Coefficient de maîtrise classe : 1,1 (26 % de points directs).
 Note pondérée selon la classe = 10,22 x 1,1 = 11,2/15.

Dans le cadre d'un travail sur des « systèmes de jeu », le mode de notation est personnalisé en faisant varier la répartition des points selon le projet de l'élève (par exemple un élève se définissant comme défenseur est noté sur 6 points dans la capacité à défendre sa cible et sur 3 points dans la capacité à attaquer la cible adverse).

Pondération selon le niveau du groupe

Il faut tenir compte du niveau moyen du groupe évalué pour la maîtrise de l'exécution dans l'APS enseignée. On applique également un coefficient en fonction du pourcentage moyen de points directs marqués sur tout le groupe. Ainsi, un élève qui marque 15 % de points directs, dans un groupe qui en réalise en moyenne 10 %, est plus faible qu'un élève qui en marque également 15 % dans un groupe qui en réalise en moyenne 20 %. La note est pondérée en tenant compte du niveau moyen du groupe (tableau 5) (encadré).

APPLICATION AUX AUTRES APS DE DUEL

Le modèle proposé est applicable dans son principe à toutes les autres APS de la famille des sports de raquettes (badminton notamment). On veillera cependant à tenir compte de la spécificité de chaque APS dans le choix du type de point à pri-

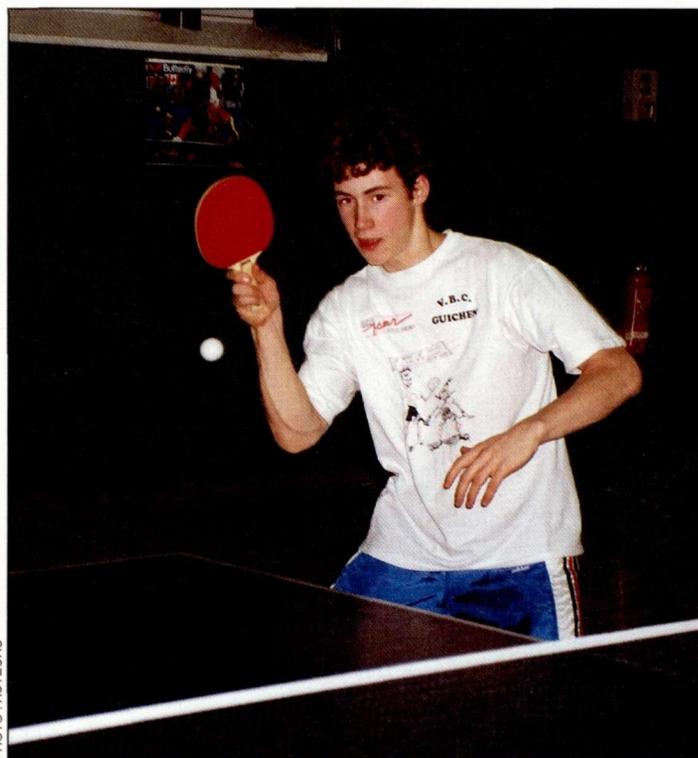


PHOTO: AUTEURS

vilégier ainsi que dans les pourcentages relatifs de ceux-ci permettant l'établissement des tableaux aboutissant à l'obtention d'un indice de maîtrise. Pour le badminton, nous proposons de prendre en compte le même type de points ; à savoir les points non touchés par l'adversaire (tableau 6). Les résultats obtenus sont à considérer comme provisoires et perfectibles pour au moins deux raisons :
 - le nombre de résultats analysés est encore faible,
 - les résultats sont assez difficiles à interpréter, car il y a en badminton de nombreux points perdus par maladresse (environ 10 %) qui tombent cependant directement dans le terrain adverse sans avoir été touchés par l'opposant. Comment différencier ceux-ci des « vrais » points directs caractérisés au début de ce document ?

Hervé Lagnel
 Professeur EPS - BE2 - Tennis de table - Lycée Curie 14 - Vire

Hervé Delisle
 Professeur agrégé d'EPS - BE2 - Tennis de table - UFR - STAPS - Caen

Tableau 6

% Points	Note associée	% Points	Note associée
- de 10 %	0/4,5	30 à 35 %	2,5/4,5
10 à 15 %	0,5/4,5	35 à 40 %	3/4,5
15 à 20 %	1/4,5	40 à 45 %	3,5/4,5
20 à 25 %	1,5/4,5	45 à 50 %	4/4,5
25 à 30 %	2/4,5	+ de 50 %	4,5/4,5

(1) B.O. n° 3 du 20, 01, 1994.
 (2) B.O. n° 3 du 20, 01, 1994.
 (3) Nous ne disposons pour le moment d'aucune indication statistique pour le tennis ou le squash. Si vous appliquez ce modèle à ces sports, nous serions heureux de connaître vos résultats.