

Février 2001

# **Contribution à l'élaboration d'un cycle d'enseignement**

**de**

## **Sport de Raquette**

### **Plan de l'exposé**

#### **A° Cadrage de l'intervention**

**Exposé d'une logique de construction, d'organisation et de planification des contenus.**

#### **B° Illustration et mises en œuvre en classe de 4<sup>ème</sup>**

**Des exigences du programme à la conception d'un cycle de Badminton**

#### **C° Détour par une leçon au cœur du cycle**

**Concevoir et conduire la leçon n° 4**

#### **D° Evaluation : pour en finir avec la sempiternelle dernière leçon consacrée à évaluation**

**Planification et proposition d'évaluations tout au long du cycle**

**NB : cet article fait l'objet d'une parution dans la revue « France Badminton » et a constitué le contenu d'une journée d'étude dans le cadre de l'AEPS Régionale de Poitiers (Janvier 2001)**

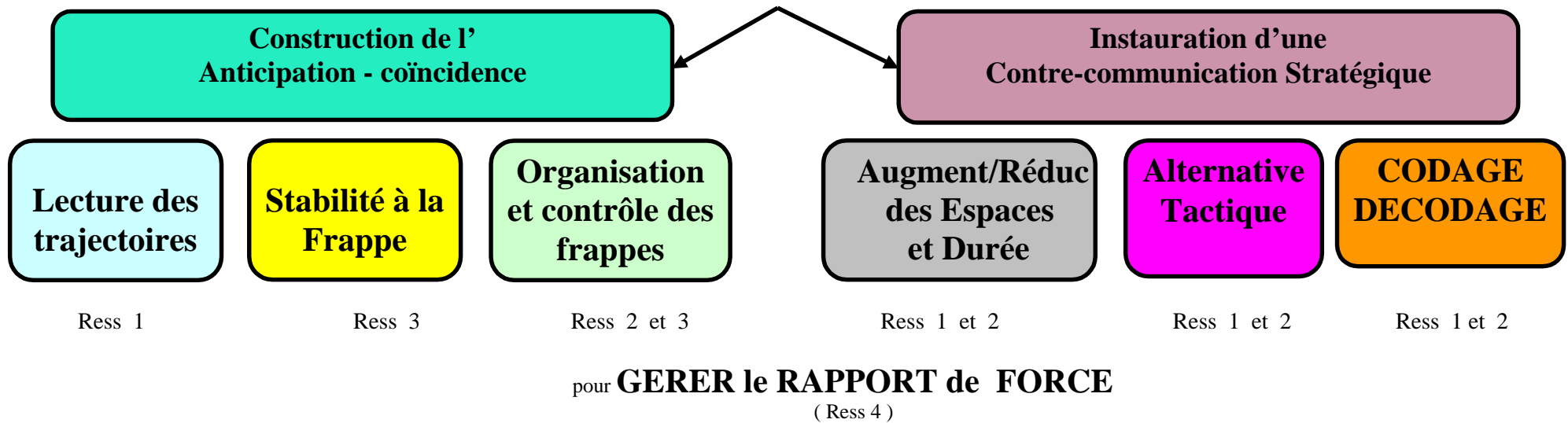
**A° Cadrage de l'intervention : exposé d'une logique de définition, de construction et d'organisation des contenus**

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

**MEDIEE par un volant ou une balle  
INSTRUMENTEE par une raquette  
EFFECTUEE 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**

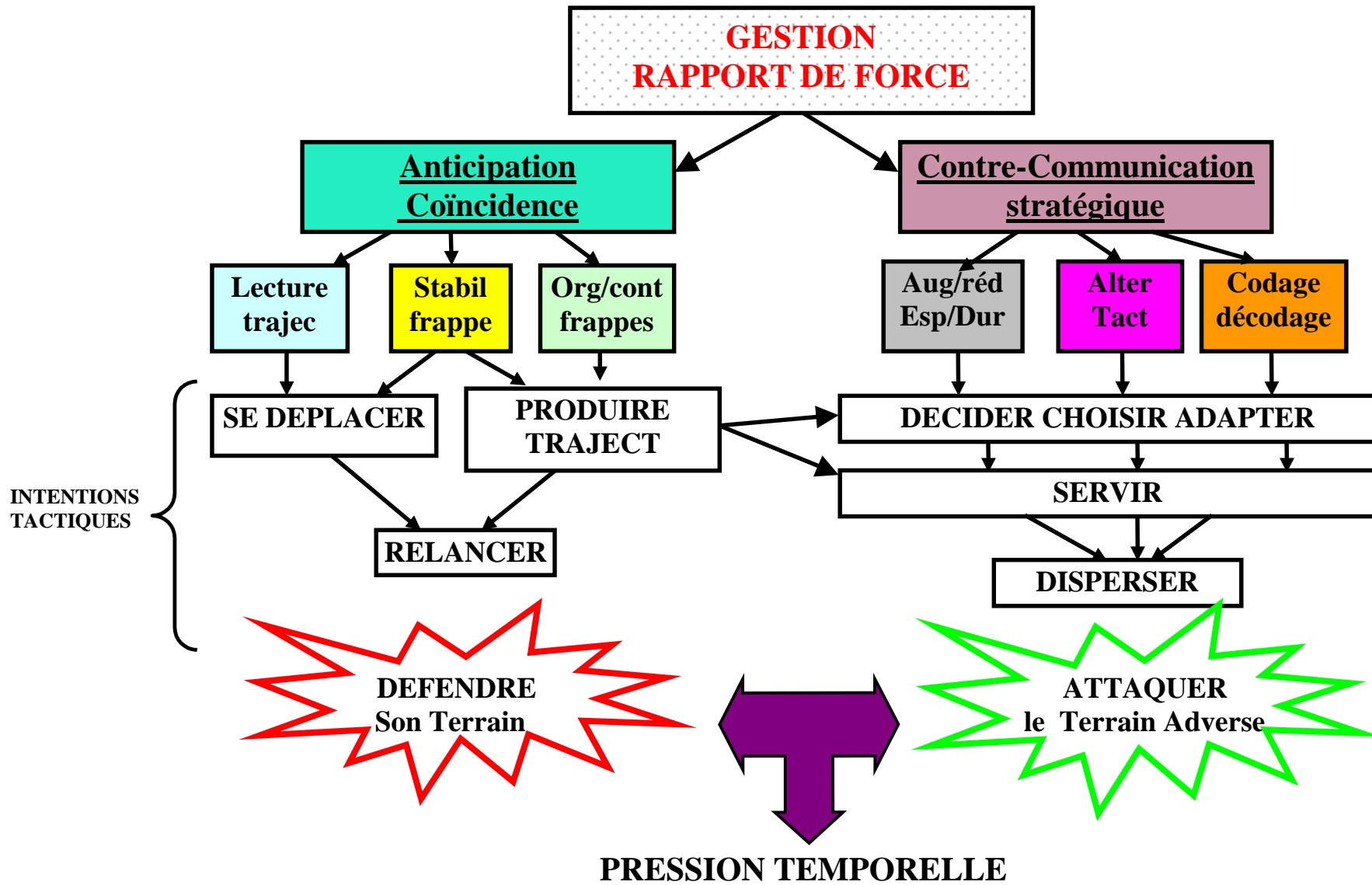
Les Sports de raquette nécessitent de la part du sujet une **ACTIVITE ADAPTATIVE PERMANENTE** visant à réduire l'incertitude et qui s'opérationnalise à travers deux **MODES d'ACTION FONDAMENTAUX** :



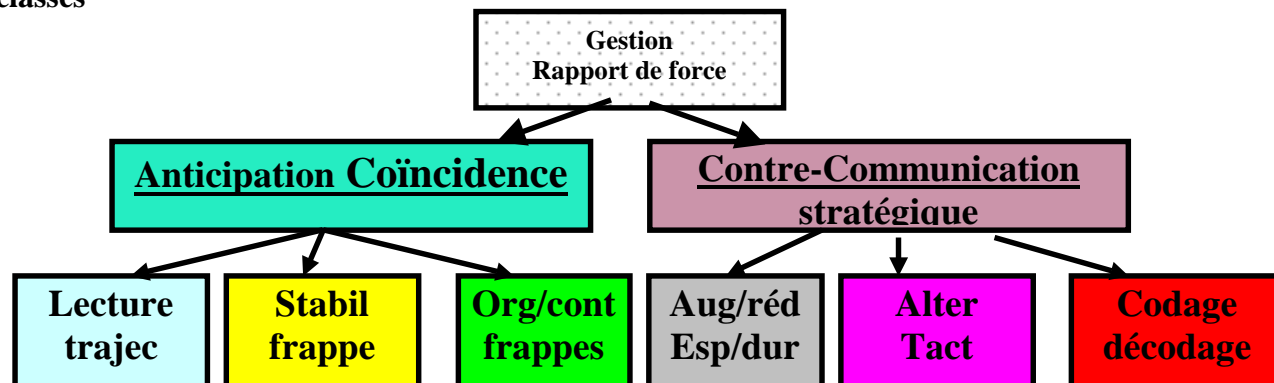
En sollicitant des **RESSOURCES**

(1) BIO-INFORMATIONNELLES (2) BIO-DECISIONNELLES (3) BIO-ENERGETIQUES et MOTRICES (4) PSYCHO-AFFECTIVES

Des fondamentaux aux formes d'intentions tactiques



Des fondamentaux aux compétences par niveaux de classes



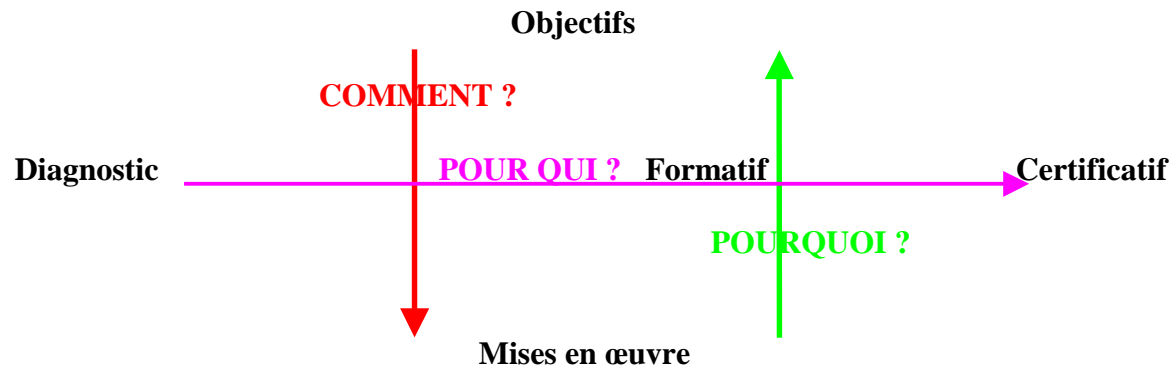
Programmes d'EPS Classe de 6<sup>ème</sup> (18/06/96)

	Lecture trajec	Stabil frappe	Org/cont frappes	Aug/réd Esp/dur	Alter Tact	Codage décodage
<b>Se déplacer, s'organiser pour frapper et renvoyer</b>	Se déplacer	Se déplacer S'organiser	S'organiser Frapper Renvoyer			
<b>Se replacer après la frappe</b>		Se replacer				
<b>Réaliser des frappes en jouant sur des paramètres simples de trajectoires</b>		Réaliser des frappes	Réaliser des frappes			
<b>Marquer le point en jouant sur la continuité, la diversité dans l'espace libre ou le point faible de l'adversaire</b>		Continuité	Continuité diversité	Espace libre	Exploiter Point faible adverse	Identifier le point faible

## Des compétences à la planification du cycle.

	Leçon n°1	Leçon n° 2	Leçon n° 3	Leçon n° 4	Leçon n° 5	Leçon n°6	Leçon n° 7	Leçon n° 8
<b>Compétences Générales</b>	CG 1		CG 2					
<b>Compétences Propres</b>	CP 1	CP 2			CP 3			
<b>Compétences Spécifiques</b>	CS 1 CS 2	CS 3	CS 4	CS 1	CS 6	CS 5	CS 2	
<b>Evaluations</b>	Diagnostic			Certificative				Certificative

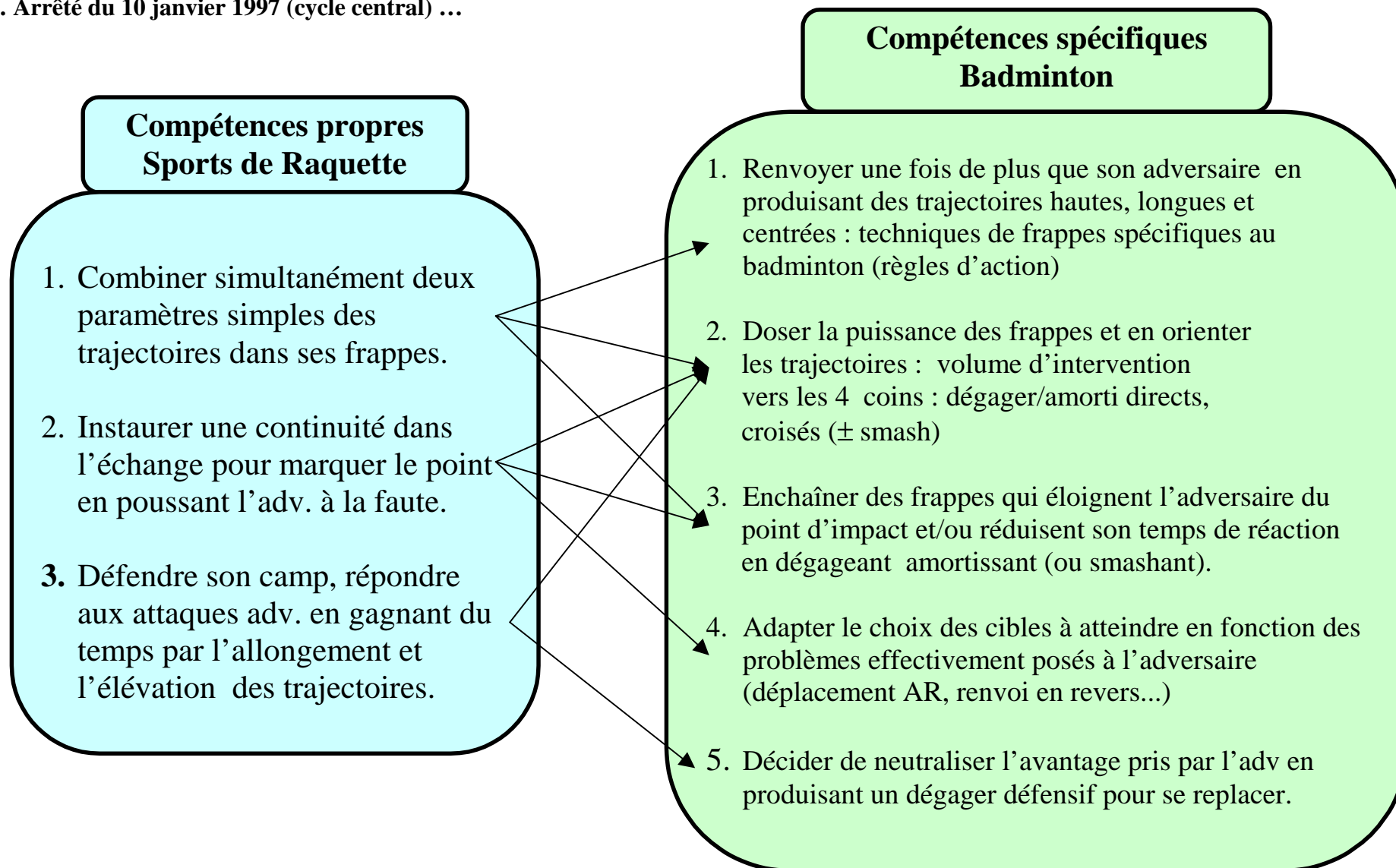
3 axes de lectures sont à considérer



Des exigences du programme ....

## **Compétences générales EPS**

1. Organiser et faciliter les apprentissages poursuivis
2. Apprécier et adapter les procédures au regard des résultats à obtenir
3. Apprécier et réguler ses ressources au regard des actions entreprises
4. Connaître les principes de l'échauffement
5. Elaborer des stratégies d'actions collectives et procédures d'entraide
6. Accepter différents rôles et responsabilités
7. Etablir des relations positives avec autrui
8. Développer un habitus de santé et sécurité
9. Comprendre les effets des apprentissages
10. Participer activement à la vie associative ou culturelle du collège



... à la conception d'un cycle en 4<sup>ème</sup>



	Leçon n°1	Leçon n° 2	Leçon n° 3	Leçon n° 4	Leçon n° 5	Leçon n°6
<b>Compétences Générales</b>	CG 6		CG 1			
<b>Compétences Propres</b>	CP 2	CP 1		CP2		
<b>Compétences Spécifiques</b>	CS 3 CS 1	CS 2		CS 4 CS 3 CS 2		
<b>Evaluations</b>	Diagnostic			Certificative CP 1		Certificative CP 2

Formative tout au long des situations d'apprentissage/CS et CP  
Certificative continue / compétences générales

## Justification des choix de compétences :

Cette phase nécessite de la part de l'enseignant de faire des choix : nombre et nature des compétences retenues, ordre et priorité de ces compétences dans le déroulement du cycle, temps accordé à l'acquisition de chacune d'elles ainsi que moment, fréquence et répartition des phases d'évaluation. Les décisions prises sont intimement liées avec les conceptions et convictions de chaque enseignant ou de l'équipe enseignante. C'est donc une illustration possible de planification qui sera exposée ici mais en aucun cas un quelconque modèle qu'il suffirait de reproduire.

Considérant que ces élèves de 4<sup>ème</sup> ont été confrontés à la famille des Sports de raquette durant un cycle de 12 h en classe de 6<sup>ème</sup> et un cycle de 12 h en 5<sup>ème</sup>, les compétences à faire acquérir seront de second niveau comme le préconise le programme.

D'un point de vue général, les projets de cycles, à l'instar des programmes, sont le plus souvent trop ambitieux au regard du temps effectif d'apprentissage. Aussi, est-il préférable de réduire le nombre de compétences choisies pour en faciliter la réelle acquisition.

**Compétences Générales** retenues : CG 1 « Organiser et faciliter les apprentissages poursuivis » et CG 6 « Accepter différents rôles et responsabilités ».

Ces compétences peuvent bien sûr figurer dans plusieurs projets de cycle pour une même classe durant la même période d'apprentissage (trimestre par exemple) ou tout au long de l'année scolaire si les caractéristiques des élèves l'imposent.

**Compétences Propres** retenues : CP 1 « Combiner deux paramètres simples des trajectoires dans les frappes » et CP 2 « Instaurer une continuité dans l'échange pour marquer le point en poussant l'adversaire à la faute ».

La compétence 2 proposée par le programme est à elle seule suffisamment large pour qu'y soient incluses les notions fondamentales, respectant la logique du duel, auxquelles on souhaite confronter les élèves de 4<sup>ème</sup>. L'élimination de la compétence 3 ne prête ainsi que très peu à discussion. On est par contre enclin à se poser quelques questions sur le bien-fondé du choix de certaines compétences par le législateur !

**Compétences Spécifiques** retenues (combinables 2 à 2) : CS 1 - CS 2 (cf tableau) qui concernent principalement les opérations motrices et CS 3 - CS 4 qui se situent sur le registre stratégique et intentionnel.

Notons que ces compétences ne sont pas formulées explicitement par les programmes, et qu'elles sont proposées à titre d'illustration dans le document d'accompagnement. Rappelons seulement la définition qui en est faite dans le programme de 6<sup>ème</sup> (Arrêté du 18 juin 1996) : « elles révèlent la maîtrise de savoirs et de techniques intégrés dans l'action même et contribuent à l'élaboration de compétences plus larges ».

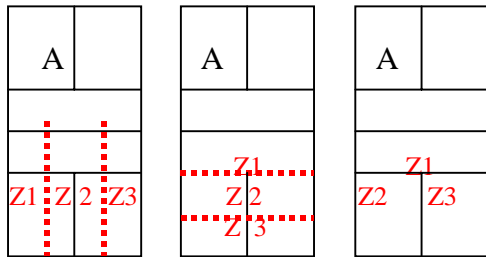
L'enseignant a donc là toute latitude pour rédiger ces compétences mais doit cependant s'appuyer sur des connaissances précises de l'activité (finalité 2 de l'EPS visant l'acquisition des connaissances et compétences relatives aux APSA)

## C° Détour par une leçon au cœur du cycle

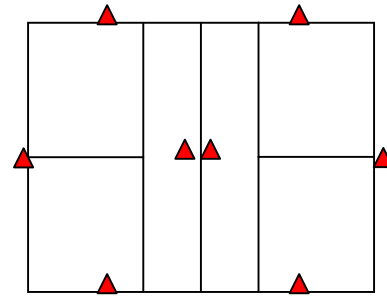
### Leçon n°4 : Circuit-ateliers

#### Ateliers 1 et 2 : compétence spécifique 3 :

« *Enchaîner des frappes qui éloignent l'adversaire du point d'impact et/ou réduisent son temps de réaction en dégageant ou amortissant ( voire smashant) ».*



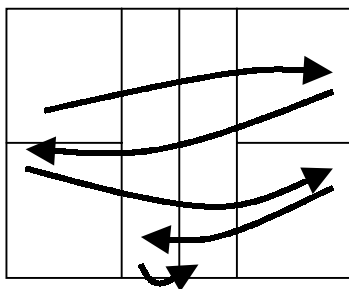
Après avoir choisi la répartition des zones  
Le joueur A ne doit pas rejouer deux fois consécutives dans la même zone  
B joue librement



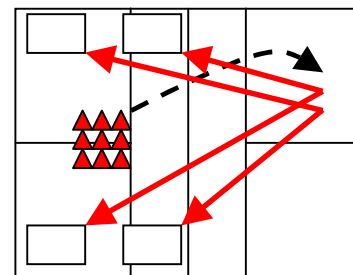
Pour marquer 1 point, il faut remporter l'échange et avoir réussi à éjecter un volant posé sur la jupe (▲) avant que le volant de jeu ne soit tombé au sol.

#### Ateliers 3 et 4 : compétence spécifique 2 :

« *Doser la puissance des frappes et en orienter les trajectoires : volume d'intervention vers les 4 coins : dégager/amorti directs, croisés ( $\pm$  smash) »*



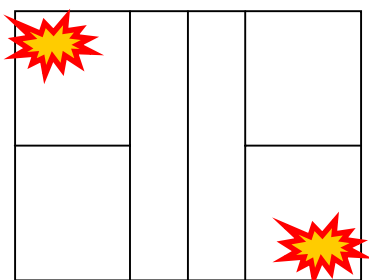
Routine en 5 coups (difficulté variable / niveaux)  
imposée par le prof, choisie ou inventée par les élèves,  
avec ou sans frappe inconnue ( $\pm$  incertitude)



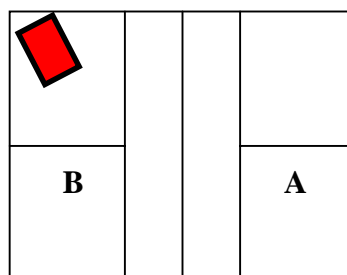
Multivolants sur cibles  
Régulier, précis et  $\pm$  puissant  
(Ordre cibles libre ou imposé)

## Ateliers 5 et 6 : compétence spécifique 4 :

« Adapter le choix des cibles à atteindre en fonction des problèmes effectivement posés à l'adversaire (déplacement AR, renvoi en revers...) »



Si je réussis à faire frapper en REVERS mon adversaire (au delà des 2 m) : 1 pt bonus en plus du décompte normal des points.

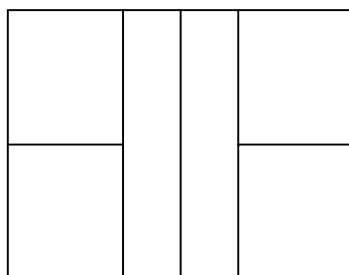


A place librement une cible à 10 pts dans le terrain adverse (reste du terrain : 1 pt)  
Il dispose de 10 services puis inverser les rôles

## Atelier 7 : Evaluation certificative compétence propre 1 :

« Combiner deux paramètres simples de trajectoires dans ses frappes »

La situation de validation proposée ici sera détaillée lors de l'exposé sur l'évaluation



### **Remarques concernant la répartition des élèves sur le circuit ateliers :**

- Ils seront regroupés par niveau de poules atteints la leçon précédente, phases de jeux en opposition obligent (ateliers 1,2, 5, 6 et 7)
- L'atelier 7 correspondant à une validation (CP 1 ) il est important d'y faire démarrer les élèves les plus à l'aise qui peuvent répondre aux exigences de la tâche proposée sans séquence d'apprentissage préalable. Les groupes d'élèves moins à l'aise eux passeront en dernier. Les groupes sont donc répartis sur les ateliers dans l'ordre inverse à leur niveau de jeu (poule 1 atelier7, poule 2 atelier 6, ... , poule 7 atelier 1)

## D° Evaluation: pour en finir avec la dernière leçon d'évaluation

### 1° Evaluation Diagnostic :

Le travail important de l'évaluation diagnostic réside dans la mise en relation entre les comportements observés et les compétences à faire acquérir.

Parmi les 7 fonctions de l'évaluation que J.M. de KETELE a mises en évidence dans « Observer pour éduquer , Berne : Ed LANG, 1980 », une retient notre attention , c'est la fonction diagnostique. Celle-ci permet , en effet , de prendre des décisions didactiques et pédagogiques :

- \* faire des choix de contenus (adaptés aux caractéristiques des élèves )
- \* faire des choix de traitement de l'APS ( aménagements des tâches )
- \* faire des choix de regroupements des élèves ( différenciation pédagogique)

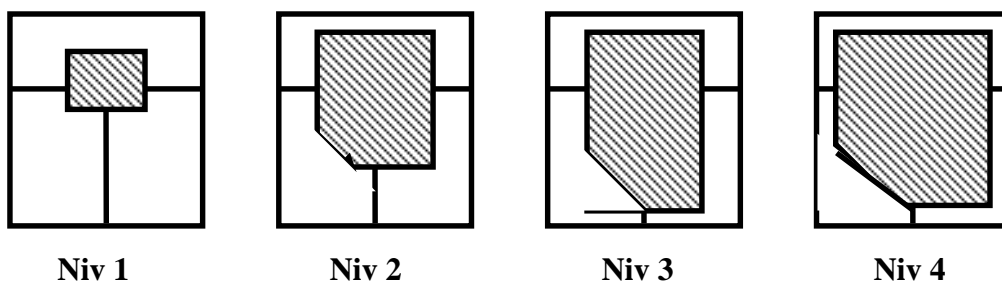
Définir des contenus d'apprentissage et concevoir des séquences d'apprentissage adaptées aux niveaux des élèves suppose qu'une estimation de ces niveaux ait été réalisée au préalable.

Les outils présentés ici sont donc une contribution à la mise en œuvre de l'évaluation diagnostique en Badminton ( ces outils pourront aisément être adaptés aux autres Sports de Raquettes)

### Outil N° 1

Actions sur le volant	Observables Résultats	Match N° 1	Match N° 2	Match N° 3	Compétences à construire en priorité <i>Constats - Commentaires</i>
Frappes ratées	Volants au sol				<i>Le joueur adopte une motricité réactive explosive</i>  Améliorer la lecture des trajectoires et construire la coïncidence trajet raquette/trajectoire volant
Frappes inefficaces	Volants hors limites ou filet				<i>Le joueur s'organise à partir du volant arrivant</i>  Construire la stabilité à la frappe , le contrôle et l'organisation des frappes en jouant sur le couple équilibre /régularité
Frappes sur ou vers l'adversaire	Volants dirigés vers la zone d'attention				<i>Le joueur s'organise exclusivement pour protéger son terrain</i>  Construire la cible adverse et l'intentionnalité en jouant sur le couple équilibre / précision
Frappes déplaçant le joueur adverse	Volant dirigés en dehors de la zone d'attention				<i>Le joueur se représente le terrain adverse comme un ensemble de cibles à atteindre</i>  Construire l'alternative tactique adaptée aux caractéristiques de jeu de l'adversaire en jouant sur le couple continuité / rupture
Résultat du match		Gagné/Perdu	Gagné/Perdu	Gagné/Perdu	<b>Montante Descendante</b> <b>Phase de performance et d'efficacité</b>  <b>Constitution des groupes de niveaux</b>
	NOM ADV				
	SCORE				

## Outil N° 2



Niv 1

Niv 2

Niv 3

Niv 4

### Compétences spécifiques à acquérir en fonction des niveaux repérés

<p>Orienter la prise d'info sur la <b>précocité du suivi du volant</b> et entraîner les centres équilibrateurs de l'oreille interne à la perte des repères horizontaux habituels de la tête.</p>	<p>Construire la <b>prise d'indices pertinents sur l'adversaire</b>, sa posture de renvoi, le plan de frappe et l'orientation du tamis</p>	<p>Construire la <b>prise en compte des actions antérieures de l'adversaire</b> (style de jeu points forts points faibles)  permet à l'élève de prévoir de façon plus efficiente la nature du renvoi (trajectoire, vitesse direction ...)</p>	<p>A ce stade de la prise d'info, il s'agit de construire la notion de <b>décodage</b>. Le relever d'indices amène le joueur à <b>faire des hypothèses</b> et à « parier » sur celle qui lui semble la plus probable</p>	<p><b>Prise d'info</b></p>
<p>Construire une <b>attitude « pré-active »</b> afin de réduire le temps de réaction entre la perception du signal (volant) et le déclenchement de la réponse (Dplct)</p>	<p>Les déplacements sont à construire comme une <b>motricité spécifique</b> (saut de démarrage, pas chassés rasants) permettant d'arriver <b>stabilisé au point d'impact</b>.</p>	<p>La notion d'<b>anticipation</b> à travers la qualité du remplacement est à construire pour envisager « couvrir » la surface du terrain la plus grande possible</p>	<p>Construire la compétence à <b>conserver de la vitesse de déplacement</b> sur un grand nombre de déplacements. Développement des <b>facteurs énergétiques et physiologiques</b></p>	<p><b>Déplct Plact Replct</b></p>
<p>La construction des frappes est à concevoir d'abord sous l'angle de la gestion du couple <b>équilibre/ coïncidence</b>. La variété du registre des frappes fera l'objet d'une autre étape d'apprentissage.</p>	<p>Les frappes de type explosif sont progressivement abandonnées au profit du couple <b>équilibre / régularité</b>. Cela nécessite l'apprentissage d'une compétence à <b>dissocier les ceintures et les segments</b> et créer de la <b>vitesse gestuelle</b>.</p>	<p>Le registre des frappes doit être étoffé (surtout sur le côté Revers) et doit permettre par la puissance des trajectoires produites en coup droit d'augmenter le <b>temps disponible</b> afin que celui-ci devienne nettement supérieur au <b>temps requis</b></p>	<p>L'augmentation du temps disponible doit permettre de <b>créer de l'incertitude</b> chez l'adversaire en effectuant des frappes différentes à partir d'une même posture de préparation (dégagement/amorti) (Contre-amorti/lob)</p>	<p><b>Frappes</b></p>

### Décisions pédagogiques et didactiques :

Les **conduites typiques** des élèves étant identifiées au moyens de ces bilans (Outils N° 1 et N° 2), il est aisé de définir les **connaissances et savoirs** que chacun pourra s'approprier (projet de cycle). L'enseignant aura suffisamment d'informations sur chaque élève pour organiser les différentes **formes de groupement** (performance, besoin, aide) nécessaires à la mise en œuvre d'une différenciation pédagogique. Enfin, la conception ou le **choix de situations d'apprentissage** devraient être mieux adaptés aux caractéristiques motrices et stratégiques des élèves (Cf Situations d'apprentissage France Badminton N° 19 Mars/Avril 1998).

## 2° Motricité Performance (13 points)

- **Compétence Propre 1 : (4 points)**

« **Combiner deux paramètres simples de trajectoires dans ses frappes** »

\* première validation en **contrôle continu (2 pts)**; par groupes d'échauffement (4 élèves) constitués par tirage au sort orienté (1 élève poules 1 ou 2, 1 élève poules 6 ou 7 et 2 élèves poules 3, 4 ou 5), il s'agit de réussir à faire 20 échanges avec 3 partenaires différents. Cette évaluation se valide au fur et à mesure des leçons au rythme des élèves tout au long du cycle pendant les échauffements.

Ce mode de groupement est intéressant aussi au regard des compétences générales (CG 1 et CG 6) et permet de mettre en évidence certains comportements lors de ce travail.

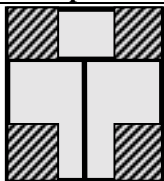
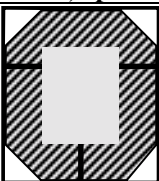
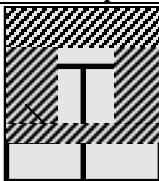
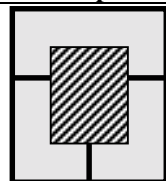
Si je fais 20 échanges avec 3 partenaires de mon groupe = 2 pts

Si je fais 20 échanges avec 2 partenaires de mon groupe = 1 pt

Si je fais 20 échanges avec 1 partenaires de mon groupe = 0.5 pt

Point BONUS :  
Si tous les élèves du groupe ont  
réussi 20 échanges avec 3  
partenaires = + 1 pt

\* seconde validation en **contrôle ponctuel (2 pts)**, leçon n°4, atelier 7; par groupes de niveau en situation d'opposition, un observateur établit la répartition des déplacements du joueur observé pour en faire la cartographie. Le terrain sera quadrillé de lignes de repères (marques caoutchoutées) pour faciliter la prise de note et ainsi fiabiliser les résultats obtenus.

Points attribués	2 pts	1,5 pt	1 pt	0.5 pt
<b>Cartographie des déplacements de l'adversaire</b>				

- **Compétence Propre 2 : (4 points)**

« **Instaurer une continuité dans l'échange pour marquer le point en poussant l'adversaire à la faute** »

Pour vérifier le niveau d'acquisition de cette compétence il s'agira, de quantifier le % des échanges-compétence (codifié sur la feuille de match par une croix à coté du score) remportés au regard des 10 mises en jeu adverses. Le résultat des rencontres est intégré au classement montante descendante (performance) ce qui impose de s'engager effectivement dans le duel tout en adoptant le comportement de jeu attendu (compétence)

**Match à thème:** au sein d'une poule de jeu de 4 joueurs (soit sur 3 matches contre 3 adversaires différents), les rencontres se jouent en Tie break service alterné, ( 10 services chacun). En plus des gains d'échanges classiques, le receveur remporte l'échange s'il renvoie 4 fois le volant (échange-compétence : continuité dans l'échange) ou le serveur a perdu s'il n'a pas rompu l'échange avant 4 frappes plus le service.

**Exemple :**

Match n°	S a	S b	S a	S b	S a	S b	S a	S b	S a	S b	S a	S b	S a	S b	S a	S b	S a	S b	S a	S b	
Joueur a	1	2x	3			4	5	6		7		8	9			10x	11	12			
Joueur b				1	2x				3x		4x			5	6					7	8

Le Joueur (a) a donc remporté le match 12 à 8 dont 2 échanges-compétence ; il se situe donc à 20% de réussite.

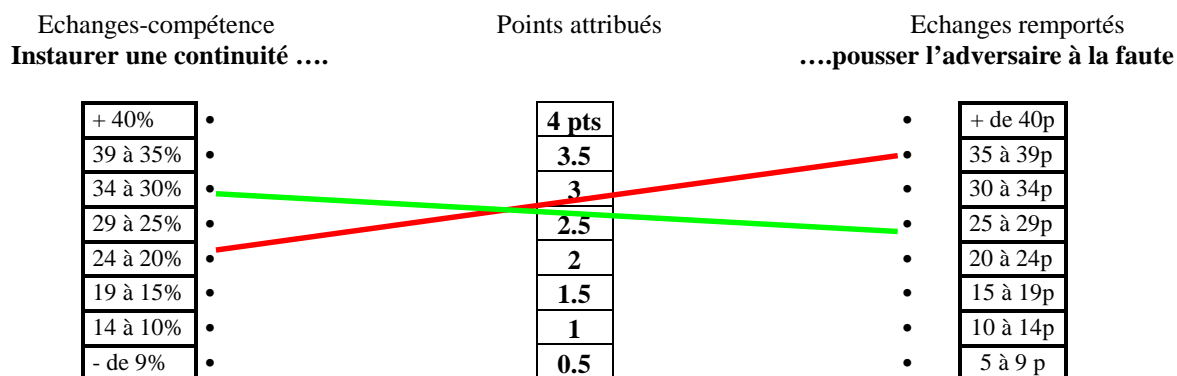
Le Joueur (b) marque 8 points dont 3 échanges-compétence et se situe à 30% de réussite.

Pour le passage à la note, il suffit d'établir un tableau de conversion en calculant le % sur l'ensemble des 3 rencontres ou bien de reporter les données sur un nomogramme:

**Tableau de conversion :**

Points attribués	4 pts	3,5 pts	3 pts	2,5 pts	2 pts	1,5 pt	1 pt	0.5 pt
% échanges- compétences	Sup à 40%	39 à 35%	35 à 30%	29 à 25%	24 à 20%	19 à 15%	14 à 10%	Inf à 9%

**Nomogramme :**



Exemple : Joueur (a) 36 points et 20% = 3 pts      Joueur (b) 24 points et 30% = 2.5 pts

• **Performance : (5 points)**

cette notion renvoie à celle de « zone de performance », ce n'est donc pas le record qui sera valorisé mais une relative stabilité du niveau de performance. Il s'agira donc, dans un système de montante descendante en poule, de valider la meilleure place dans le classement atteinte ou dépassée 2 fois lors des 3 dernières phases de jeu.

Points attribués	5 pts	4,5	4	3.5	3	2.5	2	1.5	1
Place validée Barème Garçons	1 2 3	4 5 6	7 8 9	10 11 12	13 14 15	16 17 18	19 20 21	22 23 24	25 26 27
Place validée Barème Filles	7 8	9 10	11 12	13 14	15 16 17	18 19 20	21 22 23	24 25	26 27

### 3° Participation Progrès Investissement (7 points)

- **Compétence Générale 1 : « Accepter différents rôles et responsabilités »**

2 points	1,5 point	1 point	0.5 point	0 point
Assure des fonctions de mise en place et d'organisation de situations de match ou d'apprentissage	Accepte les rôles d'aide, de partenaire ou de relanceur	Assure les rôles liés à l'activité ; Joueur et arbitre	Accepte uniquement le rôle de joueur	Accepte son rôle de joueur si le score est favorable.

- **Compétence Générale 6 : « Organiser et faciliter les apprentissages poursuivis »**

2 points	1,5 point	1 point	0.5 point	0 point
Demande d'adapter ou adapte une situation d'apprentissage	Fait des choix cohérents de variables dans les situations d'apprentissage proposées	Réalise et exécute les situations d'apprentissage proposées	Rechigne et tarde à s'investir dans les situations d'apprentissage proposées	Détourne les situations d'apprentissage en situations de jeu

- **Attitude Comportement : (système du capital de points)**

**3 points**

**2 points**

**1 point**

**0 point**

En relation avec un certain nombre de règles définies clairement par le prof et les élèves (ou par l'équipe de profs d'EPS), chaque élève est doté au début du cycle d'activité d'un capital de points qui lui seront retirés si les règles édictées ne sont pas respectées. Un système de boucle de rattrapage peut aussi être instauré.