

"Le Badminton en E.P.S du Collège au Lycée"

L'objet de cet article est de proposer des documents jusque là diffusés lors des différentes formations encadrées sur ce thème entre 1993 et 2002. Que tous ceux qui ont participé à ces stages soient ici remerciés pour leurs remarques sans lesquelles ce dossier ne serait pas tout à fait le même.

Philippe MICHEL
Agrégé d'EPS
Formateur Iufm
Collège G.Jollet SALBRIS
michelphi@infonie.fr



DOSSIER DE FORMATION :
"Le Badminton en E.P.S du Collège au Lycée" :
Contenus d'enseignement et Evaluation

Ph. MICHEL

INTRODUCTION

Un dossier de stage n'est jamais l'image fidèle d'une formation qui est avant tout un vécu fait d'échanges, d'ajustements...

Cette formation comme l'enseignement au quotidien s'inscrit dans un cadre institutionnel défini en particulier par les Programmes : 6^e (07/96), 5^e/4^e (02/97), 3^e (10/98), 2nde (08/2000), 1^{ère}/T (08/2001) qu'ils ne peuvent éluder.

La parution récente des programmes, loin de résoudre les problèmes pédagogiques, pose avec plus d'acuité celui des mises en œuvre sur le terrain. C'est cette compétence professionnelle de l'enseignant à faire des choix didactiques fondés, à construire des situations d'enseignement/apprentissage cohérentes avec les différents types de compétences visées chez l'élève, que tentera (modestement) de développer cette formation.

Ce dossier est composé de documents récents et de documents plus anciens toujours en accord me semble-t-il avec les textes mais qui témoignent par les nuances terminologiques des évolutions (ou hésitations) d'une discipline dans la construction d'une didactique propre.

FORMATION CONTINUE ET PROBLEMATIQUE DE L'E.P.S

Ph.MICHEL.95

Cette formation est aussi l'occasion de réfléchir et de proposer des réponses à quelques questions essentielles posées par l'enseignement de l'E.P.S aujourd'hui. :

Pourquoi choisir le badminton comme activité - support de l'E.P.S ? Quelles compétences fondamentales peut-on développer en utilisant cette activité ? Comment concevoir et organiser les contenus d'enseignement pour que l'élève construise activement et durablement ses savoirs ? Comment évaluer ce qui a été réellement enseigné ?

Ces questions me conduisent à rappeler la problématique actuelle de l'E.P.S : *il ne peut être question de prétendre enseigner, en Eps, l'ensemble des savoirs propres à chaque activité*. Qu'on le veuille ou non les contraintes (temps, espace, objectifs de l'école, caractéristiques des élèves ...) nous imposent des choix dans l'élaboration et la mise en œuvre des contenus d'enseignement. Confrontés à cette question de « pertinence épistémologique » (Chevallard 1991) des savoirs fondamentaux, nous avons retenu en nous appuyant sur la logique interne des activités d'opposition inter-individuelles, qu'au delà des habiletés techniques propres à chaque activité des habiletés plus générales et fondamentales pouvaient être enseignées « permettant de s'adapter à diverses situations » (Pineau 1993). Ceci constitue à nos yeux à la fois une hypothèse et un enjeu pour notre discipline pour **dépasser un enseignement cloisonné par A.P.S.**

La démarche didactique développée au cours de cette formation tente de proposer des éléments de réponses à « la question de la transversalité des apprentissages décisionnels » (Temprado 1991).

LOGIQUE INTERNE ET COMPETENCE FONDAMENTALE (voir aussi enjeux de formation)

Les activités duelles exigent de la part du joueur la compétence à *prendre des décisions rapides et adaptées à la logique des situations caractérisées par un rapport d'opposition* pour résoudre deux types de problèmes fondamentaux :

- Défendre et Attaquer dans la même action
- Continuer ou Rompre l'échange

Les contenus et l'évaluation porteront essentiellement sur le développement et l'acquisition de cette compétence et non sur l'acquisition et la reproduction de formes gestuelles pré-définies.

SPORTS DE RAQUETTES ET ENJEUX DE FORMATION

L'élève, lorsqu'il est confronté aux sports de raquettes, doit résoudre des problèmes liés:

-- à l'activité d'anticipation - coïncidence afin de réussir la rencontre balle ou volant avec la raquette.

-- à l'activité de production de trajectoires en utilisant une raquette.

-- à l'activité décisionnelle sous pression temporelle et sous pression affective (enjeu de la rencontre).

C'est cette dernière activité qui *donne du sens* aux deux précédentes et fonde la démarche didactique.

LOGIQUE SCOLAIRE ET DEMARCHE DIDACTIQUE

La logique scolaire nous impose de traiter les A.P.S comme des moyens au service de l'E.P.S des élèves. Ce qui se traduit aujourd'hui par *accorder autant d'importance aux processus mis en œuvre qu'aux résultats de l'action*. Ceci a pour conséquence une nouvelle organisation des contenus et des procédures d'évaluation qui vise à mieux répondre, d'une part aux exigences de l'école (s'adresser à tous les élèves et favoriser la réussite de tous) et d'autre part au nécessaire réinvestissement des acquis. Quand aux contenus, il est clair que les apprenants ne peuvent avoir conscience des principes et savoirs énoncés sur ces fiches avant d'avoir été confronté aux problèmes (systèmes de contraintes). L'appropriation active et durable des savoirs résulte d'une construction et d'une organisation des situations d'enseignement.

Cette mise en œuvre didactique reste la tâche essentielle de l'enseignant.

POURQUOI CHOISIR LE BADMINTON PARMIS LES SPORTS DE RAQUETTES

Facilitation des apprentissages :

1/ coût espace-temps réduit :

Le fonctionnement d'une classe dans un espace réduit (gymnase avec 6 terrains ou plus) permet un *temps d'engagement moteur* important, facteur décisif de progrès dans les apprentissages (Durand 87).

2/ Facilitation motrice induite par la trajectoire du volant :

En effet il a été démontré que « les enfants se montrent plus précis lorsque les trajectoires sont hautes que lorsqu'elles sont basses. » (Fleurance 90); en outre « la réalisation de cette habileté est favorisée par la correspondance de l'axe corporel avec l'axe de déplacement » (Keller 87). *Or le volant retombe sur une trajectoire quasi verticale surtout au début des apprentissages*. Enfin les trajectoires freinées du volant favorisent la rencontre volant-raquette.

Ceci explique :

- d'une part que le débutant en badminton n'est pas contraint de construire la mise à distance comme au tennis;

- d'autre part la résolution rapide des problèmes d'envoi-renvoi et donc l'entrée possible sur le pôle tactique et stratégique dès la première séance pour les classes de collège.

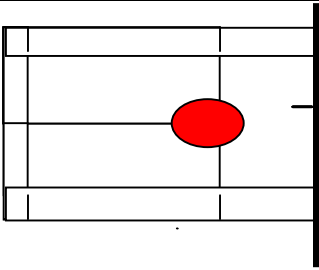
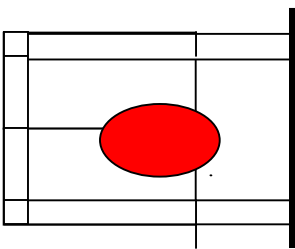
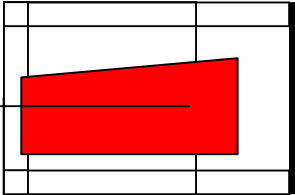
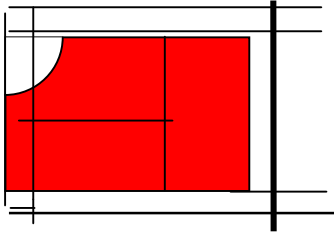
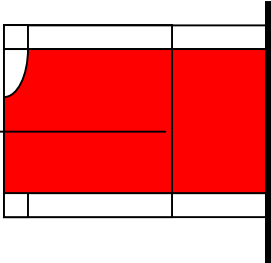
REFERENTIEL GENERAL DE NIVEAU DE JEU

Ph.MICHEL.91

Remarque : ces niveaux sont observables à chaque étape d'apprentissage dans des proportions différentes, c'est évident.

Référentiel de performance
voir plus loin



Niveaux	Frappes et Attitudes	Déplacements	Intention tactique	Zones de possibilités de frappes en RETOUR pour un droitier
1	RENOVOYER	<ul style="list-style-type: none"> *Peu de déplacements, approximatifs et en retard. *Pas de remplacement. 	Joue dans l'axe en essayant simplement de renvoyer le volant	
2	ECHANGER	<ul style="list-style-type: none"> *Peut rattraper un volant après un petit déplacement. avant ou sur le côté. *En grande difficulté sur les déplacements arrières. 	Essaie de temps en temps de varier la direction de ses frappes.	
3	JOUER CONTRE VISER DES	<ul style="list-style-type: none"> *Capable de frappes sur des déplacements assez grands. *en difficulté sur les déplacements arrières. 	<ul style="list-style-type: none"> *Joue varié en longueur en fonction de la position de l'adversaire * Tente de rompre l'échange sur les volants faciles. 	
4	JOUER CONTRE CONSTRUIRE LE	<ul style="list-style-type: none"> *Capable de frappe après de grands déplacements avants. *en difficulté sur les grands déplacements arrières, remplacement non systématique après chaque déplacement. 	<ul style="list-style-type: none"> *Joue varié en longueur et en largeur loin de son adversaire. *Exploite systématiquement les volants faciles. 	
5	JOUER CONTRE GERER LE MATCH	<ul style="list-style-type: none"> *Capable de déplacement rapides. *Remplacement efficace. 	<ul style="list-style-type: none"> *Déséquilibre son adversaire par des frappes variées dès le service *Joue placé, vite et fort 	

N.B : On pourrait décrire un niveau 6 qui ne peut pas être atteint en dessous de 60 heures de formation, mais qui peut être observable chez des scolaires(ex : les joueurs des pôles espoirs)

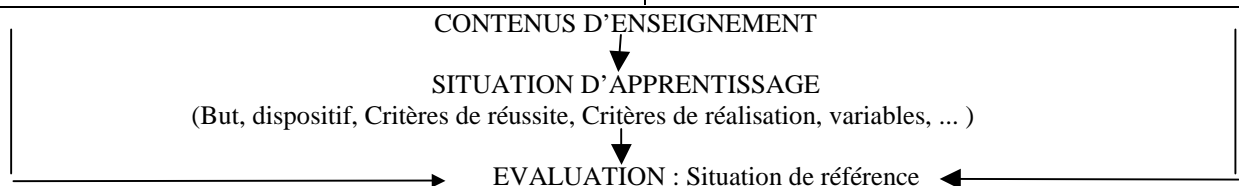
Fiche programme Bad- EPS 6^e : à adapter en fonction des caractéristiques des élèves

Niveau 1: exigible après 10H effectives

Ph.MICHEL.97

DONNEES DU PROGRAMME EPS	
COMPETENCES GENERALES	COMPETENCES PROPRES AU GROUPE : Sports de raquettes
<ul style="list-style-type: none"> ■ Rapports que l'individu entretient avec la règle ■ Maîtrise des réactions émotionnelles ■ Dosage de l'effort ■ Identification des facteurs des risques corporels ■ Organisation des apprentissages seul ou avec les autres <p><u>au plan individuel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Identifier le but, les résultats et les principaux critères de réussite. ■ Connaître les risques et respecter les règles liés aux activités pratiquées et aux équipements utilisés. ■ Etre attentif et maintenir une vigilance face aux évènements. ■ Maîtriser ses émotions. <p><u>au plan des relations avec autrui :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Éprouver sa volonté de vaincre dans le respect de l'adversaire. ■ Accepter la décision d'un arbitre ou l'appréciation d'un juge. ■ Savoir perdre et gagner loyalement. <p><u>en relation avec les autres disciplines :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Identifier les effets de la motricité et de l'effort physique sur le corps. ■ Identifier les caractéristiques et les contraintes de l'environnement. <p>Savoir s'exprimer à propos des apprentissages moteurs, en utilisant les termes appropriés.</p>	<p>C1 : assurer la continuité du jeu. C1a : se déplacer, s'organiser pour frapper et renvoyer. C1b : se replacer après la frappe. C2 : construire la rupture de l'échange en position favorable, éventuellement en situation aménagée. C2a : réaliser des frappes en jouant sur les paramètres simples des trajectoires (vitesse et direction). C2b : marquer le point en jouant sur la diversité C2c : marquer le point en jouant dans l'espace libre C2d : marquer le point en jouant sur le point faible adverse : → compétence trop élevée, nous semble-t-il, à ce niveau d'enseignement.</p> <p align="center">↓</p>

COMPETENCES SPECIFIQUES A L'APSA : BADMINTON au Collège G.Jollet SALBRIS : Etre capable de ...	
<ul style="list-style-type: none"> ■ Identifier le but, les résultats et les principaux critères de réussite dans chaque situation d'apprentissage. ■ Organiser les matchs d'une poule de 4 à 6 à partir des indications données sur une feuille de poule. ■ Tenir différents rôles : joueur, observateur, arbitre (en simple). ■ Identifier des trajectoires en tant que joueur et observateur : compétence importante à développer pour l'évaluation finale. ■ Connaître et utiliser un vocabulaire adapté. ■ Connaître et respecter des règles simples : engagement, score, limites du terrain. ■ Respecter le matériel. ■ Accepter la décision d'un arbitre. ■ Accepter le résultat de la rencontre. ■ Respecter les limites du terrain (zone interdite) quand je ne joue pas. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se placer sous le volant pour frapper main haute (à privilégier), rôle viseur du bras libre. ■ Utiliser une prise de raquette favorable. ■ Acquérir la régularité dans une situation de partenaire. ■ Réaliser l'envoi (main basse) - renvoi. ■ Se replacer vers le centre après chaque frappe. <p>Maîtriser la profondeur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Réaliser des frappes longue/courte, rapide/lente ■ Jouer varié : long/court ■ Identifier les conditions favorables à la rupture pour : ■ Jouer dans l'espace libéré. ■ Se déplacer pour frapper vite et fort sur volant haut et court ou ■ Amortir si adversaire au fond.



Fiche programme Bad- EPS 5^e-4^e-3^e : à adapter en fonction des caractéristiques des élèves

Niveau 2: exigible après 20H effectives

Ph.MICHEL98

DONNEES DU PROGRAMME EPS	
COMPETENCES GENERALES	COMPETENCES PROPRES AU GROUPE : Sports de raquettes
<ul style="list-style-type: none"> ■ Nécessité et intégration de la règle ■ Etablir des relations positives (bien-être) et utiles avec leur entourage. ■ Organiser et faciliter les apprentissages. <p><u>au plan individuel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Mettre en relation les informations éprouvées personnellement au cours de l'action et les informations externes apportées par les effets observables de la réalisation. ■ Apprécier et adapter les procédures utilisées dans l'action au regard des résultats à obtenir. ■ Apprécier et réguler ses possibilités et ses ressources au regard des actions à entreprendre. ■ Connaître les principes d'un échauffement et les mettre en œuvre avec l'aide de l'enseignant. <p><u>au plan des relations avec autrui :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Elaborer en commun des procédures d'entraide dans les apprentissages. ■ Accepter différents rôles et responsabilités au sein d'un groupe. <p><u>en relation avec les autres disciplines :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Se familiariser avec les règles d'hygiène de vie. ■ Comprendre les effets des apprentissages sur le développement corporel. ■ Mieux connaître les caractéristiques physiques des matériaux utilisés. 	<p>C1 : Jouer intentionnellement sur la continuité et sur la rupture dans l'échange pour marquer le point :</p> <p>C1a : Combiner deux des paramètres simples des trajectoires (vitesse, direction, hauteur) dans ses frappes</p> <p>C1b : Instaurer une continuité dans l'échange pour marquer en poussant l'adversaire à la faute</p> <p>C2 : Défendre son camp, répondre aux attaques adverses en gagnant du temps (allonger le trajet et la trajectoire en jouant sur la hauteur et la longueur)</p>

COMPETENCES SPECIFIQUES A L'APS : BADMINTON au Collège G.Jollet SALBRIS : Etre capable de ...	
<p>Identifier les conditions favorables ou défavorables dans l'échange pour faire un choix tactique adapté.</p> <p>Participer efficacement aux tâches d'observation et d'organisation des rencontres.</p> <p><u>3^e après 20h :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier et exploiter les points faibles adverses avec l'aide d'un observateur. <p>Construire un projet tactique avec l'aide d'un observateur pour exploiter les points faibles adverses.</p>	<p>Maîtrise la profondeur et la largeur. Construire le point :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se décentrer du volant pour voir ce que fait l'adversaire et - Produire des trajectoires montantes ou descendantes en fonction du rapport d'opposition : <ul style="list-style-type: none"> - <i>en situation d'équilibre</i> : créer le déséquilibre en jouant varié (Av/Ar, Dr/Ga, croisé/décroisé) - <i>en situation de supériorité</i> : jouer à l'opposé, loin de l'adversaire par des trajectoires tendues ou prendre une position offensive (près de la ligne de service) lorsqu'on a fait reculer son adversaire côté revers. - <i>en situation d'infériorité</i> : se donner du temps (ex : dégager au fond et se replacer vers le centre). - Réaliser un projet tactique simple: ex:servir long et jouer long pour fixer au fond et s'offrir une attaque au filet (contre amorti ou rush).

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT

SITUATION D'APPRENTISSAGE

(But, dispositif, Critères de réussite, Critères de réalisation, variables, ...)

EVALUATION : Situation de référence

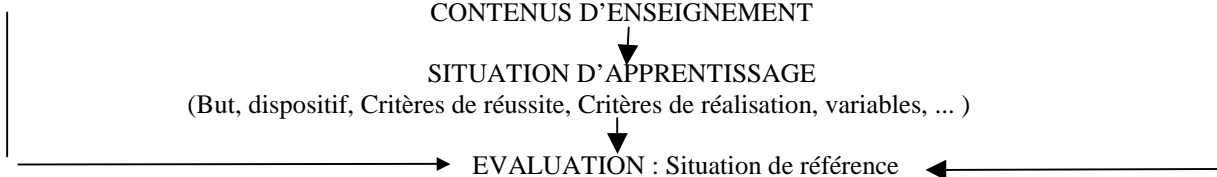


Illustration d'une démarche: contenus d'enseignement, situations d'apprentissage

Ph.MICHEL 99

Il est toujours difficile de décrire des techniques d'enseignement en dehors de la réalité du terrain. C'est pourquoi ces illustrations ont été développées jusqu'ici lors des stages de formation continue. Malgré cette difficulté vous trouverez ci-dessous un essai de description qui, rappelons-le, serait plus intelligible en situation réelle.

Quels sont les problèmes posés aujourd'hui à l'enseignant ?
Enseigner les 3 types de compétences et les évaluer.

Une réponse possible consiste à articuler l'enseignement des différentes compétences au sein même des situations d'apprentissage d'une part et d'autre part de permettre à l'élève de les construire activement et progressivement.

Contenu d'enseignement fondamental du niveau 1 : la construction de la profondeur

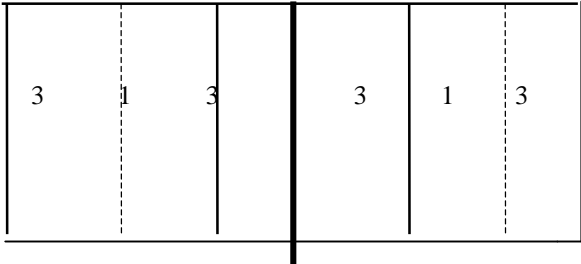
Démarche choisie pour enseigner ce contenu fondamental :

- 1- Mener simultanément le développement des compétences du joueur et de l'observateur au cours du cycle .
- 2- Habituer les élèves à assumer des tâches d'observation.
- 3- Complexifier progressivement les repères d'observation comme on complexifie les tâches motrices.

L'observation fait partie de la situation d'apprentissage, elle ne diminue pas le temps de jeu effectif, elle est un moyen de développer des compétences inscrites au programme, elle est un moyen de gestion de la classe.

Alors la forme d'évaluation proposée (voir document plus loin) devient possible et valide les contenus enseignés.

A titre d'exemple, voici décrites 4 situations d'apprentissage enchaînées et évolutives illustrant cette démarche.

CONTENU D'ENSEIGNEMENT	COMPETENCES visées	
T 6 ^e Bad-EPS	C2b : Marquer le point en jouant sur la diversité. C2c : Marquer le point en jouant dans l'espace libre. Apprécier des trajectoires (joueurs et observateur)	
Construire la profondeur Niveau 1 programme	<p>TACHE 1 : situation-problème <u>But</u> : marquer le point en tenant compte de la valeur des zones. Cas particulier :Smash gagnant en zone 1 = 3 <u>Dispositif</u></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Critères de réussite</u> : nombre de points gagnants « 3 » sur le nombre de points marqués <u>Variables</u> : dimensions et emplacement des zones.</p>	<p>REMARQUES</p> <p><u>l'observation ne porte que sur les points gagnants</u> : marquer la valeur du point(1 ou 3) , zone d'impact du volant au sol ou zone où l'adversaire a frappé le volant lorsqu'il a perdu de volant.</p>

<p>Construire la profondeur Niveau 1 programme</p>	<p>TACHE 2 : amélioration des pouvoirs moteurs (exercice) But : réaliser des frappes longues / courtes : travail sur la régularité. A joue alternativement sur B puis sur C <u>Dispositif</u></p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">A</td> <td></td> <td style="border-left: 2px solid black;"></td> <td style="text-align: center;">B</td> <td></td> <td style="text-align: center;">C</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">D</td> <td></td> <td style="border-left: 2px solid black;"></td> <td style="text-align: center;">E</td> <td></td> <td style="text-align: center;">F</td> </tr> </table> <p><u>Critères de réussite</u> : nombre d'échanges réussis <u>Variables</u> : la position de A</p>	A			B		C	D			E		F	
A			B		C									
D			E		F									
<p>Construire la profondeur Niveau 1 Programme</p> <p>Situation construite à partir du constat: peu d'envois dans les zones 3. <i>Hypothèse</i>: pas de prise d'information du fait de la complexité des paramètres à traiter.</p> <p>Donc proposition d'une tâche simplifiée pour permettre l'identification de l'espace libéré et l'exploiter</p>	<p>TACHE 3 : situation de résolution de problème But: S engage et va dans la zone 1 ou 3, alors A doit envoyer le volant dans la zone la plus éloignée de S, S laisse tomber le volant. <u>Dispositif</u>:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">Z3</td> <td style="text-align: center;">Z2</td> <td style="border-left: 2px solid black;"></td> <td style="text-align: center;">Z1</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">S</td> <td style="border-left: 2px solid black;"></td> <td style="text-align: center;">A</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">S'</td> <td style="border-left: 2px solid black;"></td> <td style="text-align: center;">A'</td> </tr> </table> <p><u>Critères de réussite</u>: sur 10 renvois, 21/30 ou nombre de 3</p> <p><u>Variable+</u>: S retarde son déplacement (▼ pression temporelle pour A).</p>	Z3	Z2		Z1		S		A		S'		A'	<p><u>remarque</u> <u>Score</u>: le volant tombe dans la zone occupée par S =0, le volant tombe dans la zone proche=1, le volant tombe dans la zone éloignée=3</p>
Z3	Z2		Z1											
	S		A											
	S'		A'											
<p>Construire la profondeur Niveau 1 programme</p>	<p>TACHE 4 : situation-problème application en situation facilitante pour A But : Déf. Renvoie au centre, Atta. Essaie de jouer le plus grand nombre de fois en « zones 3 » et marquer. Rappel (smash=3) <u>Dispositif</u> :</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">Atta</td> <td style="border-left: 2px solid black;"></td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">1 Déf</td> <td style="text-align: center;">3</td> </tr> </table> <p><u>critères de réussite</u> : total des points-zones / total des volants joués <u>Variable +</u> : Atta n'a que 5 frappes pour marquer.</p>	Atta		3	1 Déf	3	<p>REMARQUE</p> <p>Observateurs : <u>marquer tous les volants</u> (zone où le volant serait arrivé au sol) par le chiffre de la zone atteinte ; quand le point est marqué entouré le chiffre. apprentissage 2 observateurs : <u>l'un dicte l'autre marque</u>. Observateurs placés à l'opposé de l'attaquant.</p>							
Atta		3	1 Déf	3										

Conclusion: ce travail d'observation sur les points gagnants ou/et sur tous les volants joués sera réalisé à chaque séance en variant les zones 1/3. Cet apprentissage progressif permet d'une part de développer la compétence de l'observateur et d'autre part il ne réduit pas le temps d'engagement moteur de chaque joueur. De plus il renseigne le joueur sur le degré de réussite dans la tâche et lui permet d' "**apprécier et adapter les procédures utilisées dans l'action au regard des résultats à obtenir.**" (programmes)

Ces propositions avaient pour but d'illustrer l'intégration de l'enseignement des compétences générales au sein même des situations d'apprentissage. Cet enseignement ne devrait pas être un enseignement à part ou décontextualisé mais combiné et articulé avec celui des compétences propres et spécifiques sur toute la durée du cycle et au sein de chaque séance.

P.M.99

EVALUATION BADMINTON

Ph MICHEL 95

Situations de référence : 2 ou 3 matchs contre des joueurs de niveau homogène (montante-descendante au cours du cycle). Poule de 6 joueurs

EVALUATION DE LA MAITRISE (ce qui a été enseigné) /10:

Après 10 heures effectives: MAITRISE LA PROFONDEUR

Indice de maîtrise = Total des points-zones / Total des volants joués. NB : volant smashé = valeur 3

2m ↔	Obs1A;Obs2A					
3	1	3	3	1	3	Consignes d'observation: l'un dicte, l'autre marque. L'observation porte sur tous les volants : marquer la valeur de la zone visée(zone où l'adversaire a frappé le volant) ; quand le point est marqué, entourer le chiffre. Exemple : Joueur A : 1/1/3/1/ /1/3/3/0 Analyse de l'observation : A a joué 2 fois en zone 1, 1 fois en zone 3, à nouveau en zone 1 et a marqué en zone 3. Puis a joué 1 fois en zone 1, 2 fois en 3 et a perdu le point. Indice tactique provisoire : 16 (points) / 9 (volants joués) = 1,78.
A	B					
Obs1B; Obs2 B						

→ Programme Excel pour calculer l'indice de maîtrise

Après 20 heures effectives : MAITRISE LA PROFONDEUR ET LA LARGEUR CONSTRUIRE LE POINT

Indice de maîtrise (IM) = Total des points-zones / Total des volants joués. NB : volant smashé = valeur 3

1,50m ↑↓	Obs1A;Obs2A						
3	2	3	3	2	3	Pourquoi cette évaluation de la maîtrise ? Postulat : plus le joueur envoie de volants dans les zones 3 plus son niveau de maîtrise est élevé. Exemple avec l'observation précédente : Comparons 3 élèves ayant joué 50 volants : Elève A : 30V à 3pts + 10 V à 1pt + 10 à 0 = 100/50 = <u>indice de maîtrise : 2</u> Elève B : 10V à 3pts + 30 V à 1 pt + 10 V à 0 = 60/50 = <u>indice de maîtrise 1,2</u> Elève C : 2 V à 3pts + 28 à 1pt + 20 à 0 = 34/50 = <u>indice de maîtrise 0,68</u>	
2	A	2	2	1	2		
3	2	3	3	2	3		
Obs1B; Obs2 B							

→ Programme Excel pour calculer l'indice de maîtrise

EVALUATION DE LA PERFORMANCE /10 :

Classement des joueurs sur toute la durée du cycle en zones de performance (terrains montante - descendante) ; ces zones sont ensuite comparées à un référentiel de performance (voir dessins page suivante) pour déterminer les notes de performance . Ainsi à chaque classe sont attribuées des notes extrêmes (borne - et borne +).

Ce procédé permet une harmonisation plus facile entre les différentes classes d'un établissement et une plus grande équité ; en effet rien ne prouve que les classes soient homogènes entre elles. Ceci est d'autant plus important dans le cas d'une évaluation certificative.

EVALUATION DES COMPETENCES GENERALES / 10


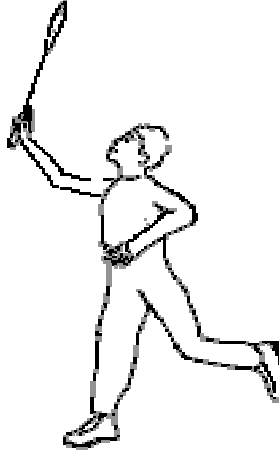
PH.MICHEL avenant 97

- Connaître et respecter le matériel
- Connaître et respecter les règles
- Participer à différents rôles
- Connaître et respecter les consignes de travail
- Savoir observer.


REFERENTIEL DE PERFORMANCE

Aide au repérage du niveau de performance. Ces images sont à croiser avec la colonne de droite du référentiel de niveau de jeu.

Attitudes caractéristiques des Niveaux 1 ou 2

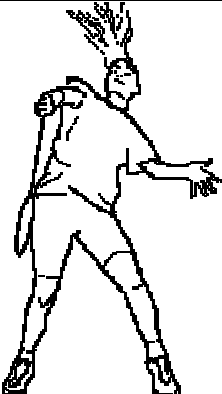
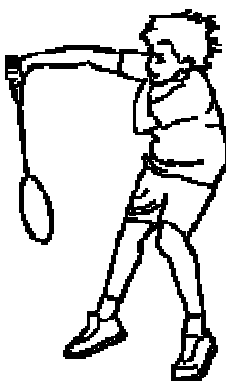
	<p>frappes de face et en « piston » ou en soulever conduisant à des trajectoires courtes et en cloches. Tenue de raquette index derrière le manche</p>		<p>Frappes de face , à l'amble. Tenue de raquette index derrière le manche. Alignement oeil-tamis-volant ; Ce qui différencie le niveau 2 du 1 c'est principalement une longueur accrue des trajectoires(voir colonne de droite du référentiel de niveau de jeu.)</p>
---	--	--	---

Attitude caractéristique du Niveau 3

	<p>Position de profil croisée (pieds décalés) sur les dégagés donc sur les frappes longues.</p>
--	---

Ph.MICHEL

Attitudes caractéristiques du niveau 4 et niveau 5

	<p>Frappes puissantes (smash) marquées ici par la position de la raquette en finale</p>		<p>Frappes puissantes (smash sauté) marquées ici par la position de la raquette en finale et du ciseau de jambe accentuant encore la vitesse du volant. Autre caractéristique : le jeu au filet</p>
---	---	--	---

EVALUATION BADMINTON BAREMES

PH.MICHEL 95

NOTE DE MAITRISE / 10 = indice Tactique: *Total des points-zones / Total des points joués*

Exemple au Collège G.Jollet de SALBRIS:

Fin de 6^{ème} après un 1^{er} cycle de 7 séances de 1h30 effectives: Niveau 1

Note	10	9,5	9	8,5	8	7,5	7	6,5	6	5,5	5	4,5	4	3,5	3	2,5	2	1,5	1	00
Ind.	2,4	2,2	2,0	1,8	1,6	1,5	1,4	1,3	1,2	1,1	1,0		0,9		0,8		0,6		0,4	

Fin de 5^{ème} après un 2^è cycle de 7 séances de 40' effectives: stabilisation Niveau 1

Note	10	9,5	9	8,5	8	7,5	7	6,5	6	5,5	5	4,5	4	3,5	3	2,5	2	1,5	1	00
Ind.	2,5	2,3	2,1	1,9	1,7	1,6	1,5	1,4	1,3	1,2	1,1		1,0		0,9		0,8		0,6	

Fin de 4^{ème} après un 3^è cycle de 7 séances de 1h30 effectives: Niveau 2

Note	10	9,5	9	8,5	8	7,5	7	6,5	6	5,5	5	4,5	4	3,5	3	2,5	2	1,5	1	00
Ind.	2,4	2,2	2,0	1,8	1,6	1,5	1,4	1,3	1,2	1,1	1,0		0,9		0,8		0,6		0,4	

Fin de 3^{ème} après un 4^è cycle de 7 séances de 40' effectives: stabilisation Niveau 2

Note	10	9,5	9	8,5	8	7,5	7	6,5	6	5,5	5	4,5	4	3,5	3	2,5	2	1,5	1	00
Ind.	2,5	2,3	2,1	1,9	1,7	1,6	1,5	1,4	1,3	1,2	1,1		1,0		0,9		0,8		0,6	

NOTE DE PERFORMANCE sur 10 = Terrain de match + niveau de performance

La note prend en compte les résultats sur l'ensemble du cycle (montante-descendante) comparé à un référentiel de performance (voir page précédente) pour attribuer la note de performance.

→ Exemple avec 4 terrains pour l'évaluation :

6^e	N1	N2	N3	N4	N5
T1	1	4,5	6,5	8,5	10
T2	2	5	7	9	10
T3	3	5,5	7,5	9,5	10
T4	4	6	8	10	10

5^e	N1	N2	N3	N4	N5
T1	1	4	6,		10
T2	2	4,5	6,5	8,5	10
T3	3	5	7	9	10
T4	3,5	5,5	7,5	9,5	10

4^e	N1	N2	N3	N4	N5
T1	1	3,5	5,5	7,5	9,5
T2	1,5	4	6	8	10
T3	2	4,5	6,5	8,5	10
T4	3	5	7	9	10

3^e	N1	N2	N3	N4	N5
T1	1	3	5	7	9
T2	1,5	3,5	5,5	7,5	9,5
T3	2	4	6	8	10
T4	2,5	4,5	6,5	8,5	10

Péréquation pour les filles en classe mixte: + 2 terrains. Ex: T1 → T3

Donc si dans ma 6^e A le niveau le plus élevé comparé au référentiel de performance est le niveau 3, alors la note de performance maximum pour les joueurs du terrain 4 sera de 8/10. De la même manière si dans cette 6^e ou une autre je n'ai pas de niveau 1, alors la note de performance pour les joueurs les plus faibles situés au terrain 1 sera de 4,5 /10.

PH.MICHEL

Autre EVALUATION BADMINTON

P.M.93

Pour tous ceux qui contestent l'évaluation précédente avec cibles, qui n'ont pas le temps d'installer les zones ou d'exploiter les données de l'observation ou encore qui recherchent une évaluation simple.

Situations de référence :

Deux séries de 3 matchs contre des joueurs de niveau homogène (déterminé par la montante-descendante au cours du cycle). Après la 1^{ère} série de matches changement éventuel de terrain (montante-descendante). Poule de 4 joueurs

Le professeur classe les élèves dans un niveau à l'aide du référentiel de niveau de jeu: évaluation de l'habileté. A chaque niveau correspond une fourchette de notes. La note est ensuite affinée à partir de la performance (résultats des deux séries de matches).

HABILETE

Voir référentiel de niveau de jeu

Exemple pour une classe de 3^e :

	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 4	Terrain 5
Niveau 1	2 à 5	3 à 6	4 à 7	5 à 8	6 à 9
Niveau 2	6 à 9	7 à 10	8 à 11	9 à 12	10 à 13
Niveau 3	9 à 12	10 à 13	11 à 14	12 à 15	13 à 16
Niveau 4	12 à 15	13 à 16	14 à 17	15 à 18	16 à 19
Niveau 5	15 à 18	16 à 19	17 à 20	18 à 20	19 à 20

PERFORMANCE

Résultats des matchs à l'intérieur de la poule; moyenne des deux séries de matches.

3 victoires =	Note maxi du niveau
2 victoires =	Note maxi - 1
1 victoire =	Note maxi - 2
0 victoire =	Note mini du niveau

PARTICIPATION, CONNAISSANCE, PROGRES / 10

Connaître et respecter le matériel

Connaître et respecter les règles

Participer à différents rôles

Connaître et respecter les consignes de travail

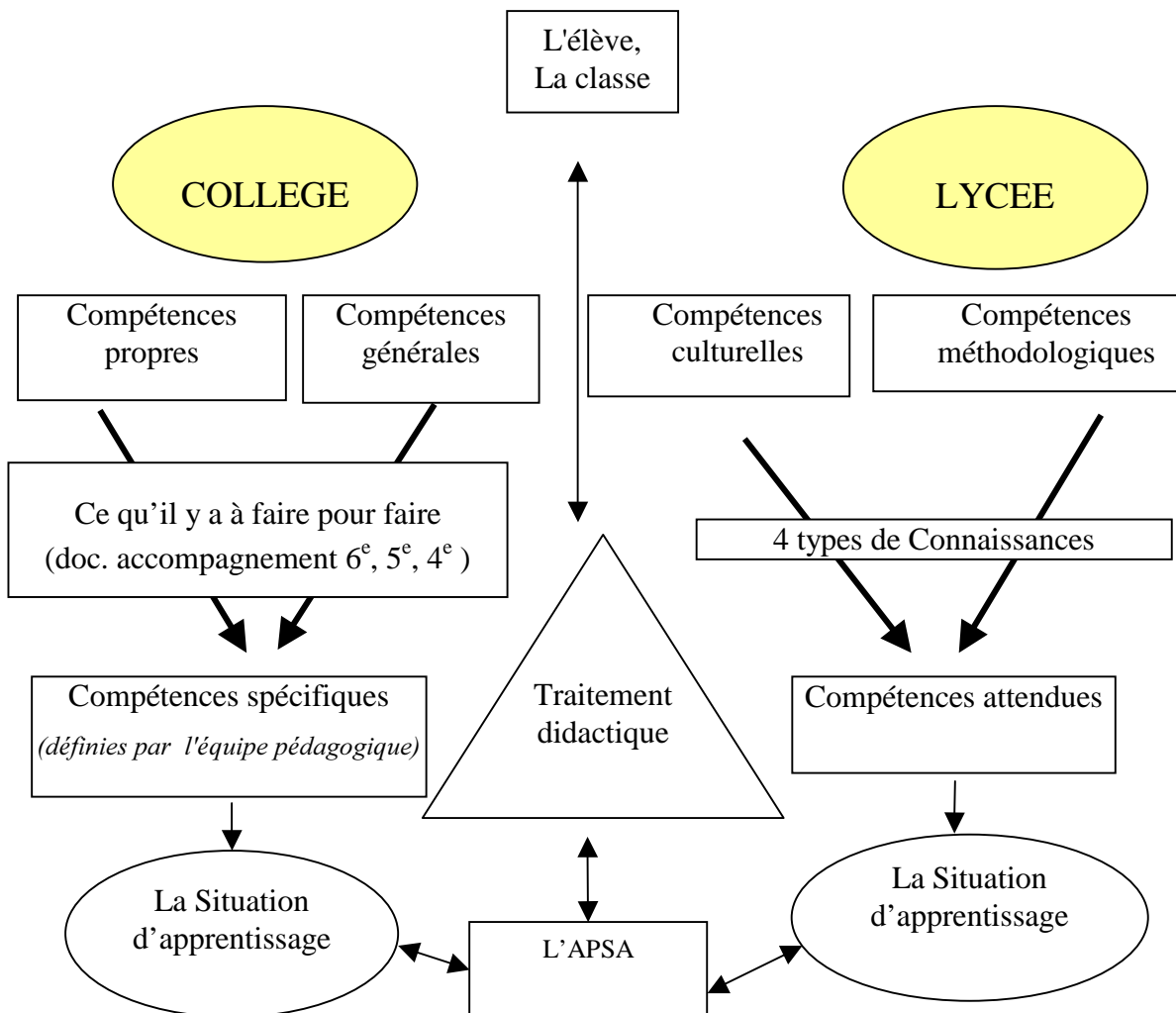
Savoir observer.

Articulation Programmes collège – lycée : La continuité des apprentissages

Essai de schématisation

P.MICHEL . 03/2001.

COLLEGE	COMPETENCES de Niveau 1	6 ^e			
	COMPETENCES de Niveau 2 "Consolidation et rofondissement du cycle central"	5 ^e - 4 ^e			
		3 ^e	COMPETENCES "Stabilisation et enrichissement des compétences de collègè" notamment au plan méthodologique	2 ^{nde}	LYCEE
	COMPETENCES de Niveau 1	Cycle terminal			
	COMPETENCES de Niveau 2				



L'APSA-BADMINTON dans les programmes d'EPS du Collège au Lycée

	COMPETENCES PROPRES
6 ^e	Assurer la continuité du jeu: Se déplacer pour frapper et se replacer après la frappe. Réaliser des frappes en jouant sur les paramètres simples des trajectoires (vitesse et direction). Construire, en position favorable, la rupture de l'échange, éventuellement dans des situations aménagées: Marquer le point en jouant sur la diversité, dans l'espace libre, sur le point faible adverse.
5 ^e - 4 ^e	Jouer intentionnellement sur la continuité et sur la rupture dans l'échange pour marquer le point : Combiner deux des paramètres simples des trajectoires (vitesse, direction, hauteur) dans ses frappes. Instaurer une continuité dans l'échange pour marquer en poussant l'adversaire à la faute Défendre son camp, répondre aux attaques adverses en gagnant du temps (allonger le trajet et la trajectoire en jouant sur la hauteur et la longueur).
3 ^e	Mener une construction tactique en réalisant des frappes intentionnelles destinées à déstabiliser et battre son adversaire. Prendre en compte le rapport de force et ses modifications pour gérer le match.
	COMPETENCES ATTENDUES
2 ^{nde}	Se préparer, s'investir et produire volontairement des trajectoires variées pour gagner ses matches. Dans une opposition à son niveau ou lorsqu'il n'est pas en difficulté dans l'échange, l'élève tente d'imposer des déplacements importants à son adversaire pour le mettre en situation inconfortable.
1 ^{ère} T	Niveau 1: Proposer et mener à leur terme ou adapter en cours de match des projets tactiques pour obtenir le gain de rencontres face à des adversaires identifiés et de niveau proche. Utiliser la production de frappes variées en direction, en longueur et en hauteur pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur. Niveau 2: Proposer et mener à leur terme ou adapter en cours de match des projets tactiques pour obtenir le gain de rencontres face à des adversaires identifiés et de niveau proche. Utiliser la précision et la puissance des frappes ainsi que les variations de rythme et la désinformation dans la production des trajectoires pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.

Enseignement de l'EPS en Lycée: propositions pour la construction des compétences méthodologiques

Remarque : Les activités de raquettes permettent de viser principalement la compétence culturelle CC4 : « coopérer, conduire un affrontement individuel et/ ou collectif » en relation avec les compétences méthodologiques CM1, 2, 3, 4.

COMPETENCES METHODOLOGIQUES	Illustration en BADMINTON	CONNAISSANCES mobilisées ou à acquérir pour construire les compétences...	Opérationnalisation Exemples:
CM1: s'engager lucidement dans la pratique de l'activité.	Etre prêt physiquement et mentalement à s'engager dans le duel dès le début du match.	Savoir s'échauffer, s'étirer avant et après le match pour récupérer avant le match suivant.	Proposer des exercices spécifiques pour s'échauffer et s'étirer, et intégrant la notion de durée.
CM2: se fixer et conduire de façon de + en + autonome un projet d'acquisition ou d'entraînement.	Se préparer à affronter un adversaire identifié en apprenant des solutions tactiques et techniques adaptées (en relation avec la CM3).	Connaître ses points forts et ses points faibles mais aussi ceux de son adversaire.	Proposer des outils d'observation permettant à l'élève d'identifier (avec l'aide d'un partenaire) les points forts et points faibles de son futur adversaire.
CM3: mesurer et apprécier les effets de l'activité.	Prévoir un projet tactique par rapport à un adversaire donné, le mettre en œuvre et le faire évoluer en fonction des réactions de l'adversaire.	Maintenir la tactique prévue un certain temps avant d'en changer. Repérer les conditions de forte variation de la performance.	Construire avec l'élève des critères en rapport avec le projet tactique lui permettant d'évaluer ses choix tactiques.
CM4: se confronter à l'application et la construction de règles de vie et de fonctionnement collectif.	En tant que partenaire savoir conseiller, arbitrer et observer. En tant que joueur accepter d'être conseillé, arbitré et observé.	Respecter l'adversaire avant, pendant et après le match; Accepter le jeu de l'opposition conciliante quand c'est nécessaire.	Proposer des situations d'enseignement où l'élève pourra construire différents rôles: observateur, conseiller, opposant raisonné, arbitre,...

L'EPS au Lycée : Construction d'un cycle d'enseignement

P.MICHEL.2001stage Vendôme

Proposition d'une démarche : APSA-support : le Badminton

Thèmes d'étude ou compétences à développer chez l'élève :

- 1- Identifier et expérimenter des projets tactiques.
- 1'- Identifier et travailler ses points forts et ses points faibles.
- 2 - Analyser les points forts et les points faibles de ses adversaires.
- 3 - Prévoir un projet tactique adapté à son adversaire, le réaliser et le modifier le cas échéant.

Organisation concrète du cycle :

1^{ère} à 5^e séance

Tâches pour l'enseignant	Tâches pour l'élève
Evaluation formative du profil du joueur (fiche d'observation 3) Proposer des situations de remédiation	Identifier ses points forts et ses points faibles. Travailler ses points faibles.
Proposer différents projets tactiques	Identifier et expérimenter des projets tactiques.
Montante -descendante	Augmenter son niveau de performance

6^e à 9^e séance

Tâches pour l'enseignant	Tâches pour l'élève
<u>les groupes restent stables (groupes de niveaux) afin de pouvoir travailler dans la durée.</u> Aide à la construction progressive (sur 4 séances) des projets tactiques Travail en binôme* avec fiche d'observation – suivi (fiche 4)	Analyser les points forts et les points faibles de ses adversaires avec l'aide d'un partenaire.
Proposition de critères pouvant valider un projet tactique : - l'évolution du score } voir - une résistance plus grande sur les points perdus } fiche - marquer plus vite } d'obsv. 3	Prévoir un projet tactique adapté à son adversaire, le réaliser et le modifier le cas échéant. Affiner progressivement ses projets contre deux adversaires différents.
Proposition de situations d'apprentissage différenciées.	Améliorer sa technique en relation avec ses intentions tactiques.

➔ La stabilité des groupes, une garantie pour le développement des compétences visées.

*Organisation du travail en binôme : 2 cas

- Groupe de 4 élèves : matchs A-B ; C-D ; A-C ; B-D. binômes : AD et BC
- Groupe de 6 élèves : constituer 2 poules où tous les joueurs de la même poule se rencontrent : poule 1 ABC ; poule 2 CDE. Binômes : AD ; BE ; CF. Donc les binômes appartiennent à des poules différentes.

Evaluation : séance10 (voir fiche Bac)

FICHE D'OBSERVATION 3

Ph.MICHEL 93

Fiche individuelle.

NOM :

Prénom :

Match contre		
Points joués	Nombre de frappes	Résultat + ou -
1	I/I/I/I	+
2	I/I/	-
3	I/I	+
4	I/I/	+
5	I/I/	-
6	I/I/I	+
7	I	+
8	I/	-
9	I	+
10	I/I/I/I	+
11	I/I/	+
Score + :		8
Score - :		3
Score - > 3 frappes :		0

Match contre		
Points joués	Nombre de frappes	Résultat + ou -
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
Score + :		
Score - :		
Score - > 3 frappes :		

Match contre		
Points joués	Nombre de frappes	Résultat + ou -
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
Score + :		
Score - :		
Score - > 3 frappes :		

→ Analyse : beaucoup de points mais aussi perd vite donc remédiation : mieux gérer les situations défavorables.

Ph.MICHEL

DIDACTIQUE DE L'EDUCATION PHYSIQUE

Philippe MICHEL. 93

PROPOSITIONS POUR UNE DIFFERENCIATION DES CONTENUS EN BADMINTON

A/ EVALUATION FORMATIVE sur le profil tactique du joueur

Quand ? deux fois dans le cycle : 2^e ou 3^e séance puis 6^e ou 7^e séance

Situation de référence : match en 11 volants avec fiche d'observation (voir document joint)

VOLANTS	NOMBRE DE FRAPPES	RESULTAT + OU -
1		
2		
3		
etc...		
11		

score + :

score - :

score - > 3 frappes :

B/ ANALYSE INTERPRETATIVE ➔ CHOIX DE THEMES D'ETUDE

<i>Résultat observable sur la fiche N°3</i>	ANALYSE INTERPRETATIVE	CHOIX DE THEMES D'ETUDE
<i>Score - > 3 Frappes = 0 Score - > ou égal à 7/11</i>	Beaucoup de fautes directes et peu de points	Travail sur l'envoi-renvoi Construire le point
<i>Score - > 3F = 0 Score + > ou égal à 7/11</i>	Beaucoup de fautes directes et beaucoup de points	Mieux gérer les situations défavorables
<i>Score > 3 F > ou égal à 7/11 Score - > ou égal à 7/11</i>	Beaucoup de frappes et peu de points	Mieux déséquilibrer et exploiter les volants faciles
<i>Score > 3F > ou égal à 7/11 Score + > ou égal à 7/11</i>	Beaucoup de frappes et beaucoup de points	Construire la rupture plus rapidement
<i>Score > 3 F = 0 Score + > ou égal 7/11</i>	Peu de frappes et beaucoup de points	Augmenter le niveau d'opposition améliorer la variété des coups

C/ CONSTRUCTIONS DE SITUATIONS D'APPRENTISSAGE / THEMES CI-DESSUS

(voir Propositions pédagogiques vécues pendant la formation)

FICHE D'OBSERVATION 4 : EPS- LYCEE

Fiche individuelle. NOM : _____ Prénom : _____

Date : 9/10/01 Match contre : Arnaud	
Résultat : victoire 7/4	
J'ai marqué sur...	J'ai perdu sur ...
<i>A/ SL/ CA/ A/ SL/ CA/ D</i>	<i>Sm/ Sm/ SC/ Sm</i>
Points faibles adverses : <i>Se fatigue rapidement</i>	Points forts adverses : <i>Smashes puissants</i>
Projet tactique envisagé : <i>Faire durer l'échange et faire et jouer aux 4 coins</i>	
<hr/>	
Date : Match contre :	
Résultat :	
J'ai marqué sur...	J'ai perdu sur ...
Points faibles adverses :	Points forts adverses :
Projet tactique envisagé :	
<hr/>	
Date : Match contre :	
Résultat :	
J'ai marqué sur...	J'ai perdu sur ...
Points faibles adverses :	Points forts adverses :
Projet tactique envisagé :	
<hr/>	
Date : Match contre :	
Résultat :	
J'ai marqué sur...	J'ai perdu sur ...
Points faibles adverses :	Points forts adverses :
Projet tactique envisagé :	

Date : Match contre :	
Résultat :	
J'ai marqué sur...	J'ai perdu sur ...
Points faibles adverses :	Points forts adverses :
Projet tactique envisagé :	
<hr/>	
Date : Match contre :	
Résultat :	
J'ai marqué sur...	J'ai perdu sur ...
Points faibles adverses :	Points forts adverses :
Projet tactique envisagé :	
<hr/>	
Date : Match contre :	
Résultat :	
J'ai marqué sur...	J'ai perdu sur ...
Points faibles adverses :	Points forts adverses :
Projet tactique envisagé :	

P.MICHEL. doc 2001

Codage: dégagé:D;amorti:A;contre-amorti:CA,smash:Sm;servicelong:SL;service court:SC