

# COMPTE RENDU DU STAGE BADMINTON / TENNIS DE TABLE Démarche d'enseignement en EPS

**Frédéric BROUSSAUD**  
(professeur agrégé collège La Bolière Orléans)

**Laurent MEUTELET**  
( professeur d'EPS, CPD Eure et Loire)

## 1) INTRODUCTION

Inscrit au PAF 2005/2006, le stage « une démarche d'enseignement en EPS... exemple en badminton et en tennis de table » s'est déroulé en 2 sessions : la première au collège La Bolière (Orléans) les 6 et 7 avril 2006, la seconde à l'IUFM de Chartres les 22 et 23 mai 2006.

Ce stage dont la commande était prescrite par les IPR-IA de l'Académie d'Orléans-Tours visait à sensibiliser les collègues sur la proposition d'une démarche d'enseignement permettant de **donner du sens aux apprentissages des élèves en EPS**. Plus précisément, cette démarche a l'ambition de concilier acquisitions motrices et acquisitions méthodologiques conformément aux programmes de la discipline.

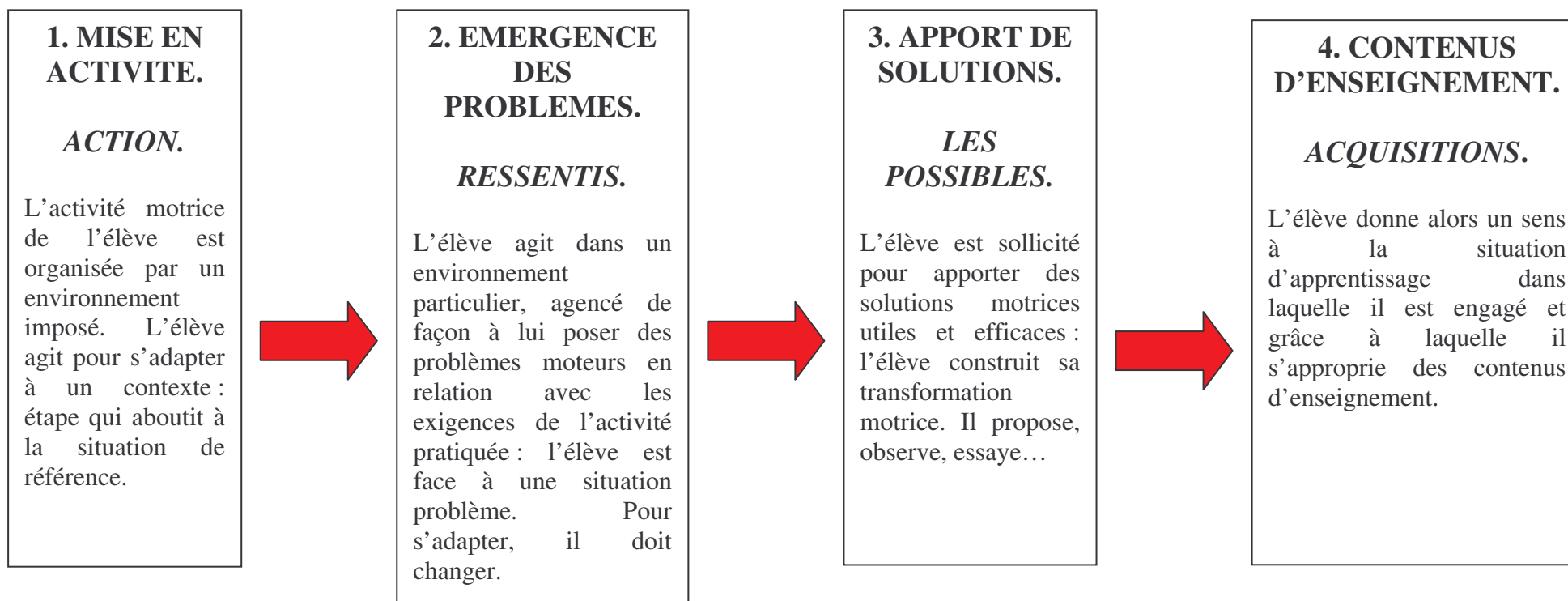
Dès lors, nous voudrions insister sur **la nécessité de partir de l'analyse des actions de l'élève** et notre premier principe consistera à analyser ce que l'élève fait en situation réelle, et non de ce que l'on voudrait qu'il fasse. Cela permettra, peut-être, d'éviter des mises en œuvre qui demeurent référencées à des modèles de progressions didactiques parfois sans rapport avec les besoins des élèves. Enfin, analyser les conduites d'élèves permet non seulement de donner du sens aux apprentissages et en même temps de rompre avec les présentations de leçons construites sur le schéma traditionnel échauffement/entraînement/match.

Nous voudrions mettre en avant **un schéma du type échauffement / match / entraînement / match**.

Bien entendu, des réserves sont à souligner quant à nos propositions car bien malin serait celui qui pourrait énoncer sans faille les procédures à suivre pour apprendre. Ainsi cette ambition (ou prétention ?) si elle permet à chacun de reconsidérer ses positions, de réfléchir.... jouera son rôle en tant que proposition.

## 2) PRESENTATION DE LA DEMARCHE

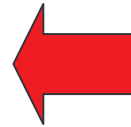
### Schématisons les étapes que nous proposons :



## **6. RECONTEXTUALISATION.**

### ***ADAPTATION. EVALUATION.***

L'élève est placé en situation de référence. Si son comportement moteur lui permet de s'adapter de façon efficace, il a changé, il a appris. Plus il est efficient, plus son adaptation est de qualité.



## **5. CONTEXTUALISATION.**

### ***SPECIFIQUE.***

L'élève est replacé dans la situation problème de l'étape 2 qui donne un sens aux contenus enseignés. Il met en pratique les solutions efficaces retenues et comprend l'intérêt de son comportement moteur.



## LES 6 ETAPES.

### ETAPE 1. METTRE LES ELEVES EN ACTIVITE.

- Etape +/- importante selon le moment du cycle, selon l'activité.
- Menée par exemple lors de l'échauffement spécifique.
- Pour certaines APSA, conduire vers la situation de référence peut demander une voire deux séances. Par exemple, les activités où le pôle émotionnel est fort et difficile à dépasser pour l'élève : danse, combat...

<b>ENSEIGNANT</b>	<b>ELEVE</b>
<p>Il doit parvenir à :</p> <p>fixer les règles de fonctionnement.</p> <p>Fixer les règles de sécurité.</p> <p>Agir sur les représentations.</p> <p>Obtenir une représentation homogène de l'APSA dans la classe.</p> <p>Conduire vers la situation de référence.</p> <p>Présenter de façon claire le mode d'évaluation certificative.</p>	<p>Il doit :</p> <p>se confronter aux exigences de l'activité.</p> <p>S'inscrire dans des projets à plus ou moins long terme.</p> <p>Dégager la nécessité d'un apprentissage pour progresser et réussir : donner un sens à l'EPS...</p>

### ETAPE 2. FAIRE EMERGER LES PROBLEMES PAR ET POUR LES ELEVES.

<b>ENSEIGNANT</b>	<b>ELEVE</b>
<p>Analyse les conduites et formule des hypothèses de transformation.</p> <p>Valorise et classe les problèmes à faire émerger par rapport aux exigences institutionnelles, les programmes.</p> <p>Valorise les informations à rechercher pour l'élève : il le place en situation problème.</p> <p>Aménage et organise le milieu : espace, temps, règlement adapté.</p>	<p>Identifie les problèmes.</p> <p>Met en pratique ses choix.</p> <p>Réfléchi à son activité motrice.</p> <p>Répète dans un environnement.</p> <p>Cherche à s'adapter au milieu : prends et traite l'information supposée par l'environnement pour résoudre un problème moteur nécessaire à la réussite de la situation.</p>

### **ETAPE 3. LES ELEVES PROPOSENT DES SOLUTIONS.**

<b>ENSEIGNANT</b>	<b>ELEVE</b>
<p>Met des élèves en position de démonstration.</p> <p>Apporte des connaissances et précise l'environnement mis en place pour permettre aux élèves d'agir et de transformer leur activité.</p>	<p>Observe.</p> <p>Verbalise.</p> <p>Démontre.</p> <p>Communique: travail collectif.</p>

### **ETAPE 4. ACQUISITION DES CONTENUS D'ENSEIGNEMENT.**

<b>ENSEIGNANT</b>	<b>ELEVE</b>
<p>Différencie les contenus apportés selon le niveau des élèves : différencie.</p> <p>Agit sur différents paramètres de l'environnement pour faire évoluer les situations.</p> <p>Met en place une situation pour laquelle le problème est identifié.</p>	<p>Répète dans une situation d'apprentissage.</p> <p>Prend connaissance des critères de réalisation et des critères de réussite.</p> <p>Agit dans l'environnement proposé pour adapter la réponse proposée par l'enseignant.</p>

**ETAPE 5. CONTEXTUALISATION SPECIFIQUE A LA SITUATION PROBLEME INITIALE.**

ENSEIGNANT	ELEVE
<p>Organise à nouveau la situation problème proposée à l'étape 2.</p> <p>Met en avant les critères de réalisation et les critères de réussite selon les solutions proposées précédemment.</p>	<p>Agit dans une situation connue.</p> <p>Met en pratique les solutions proposées.</p> <p>Cherche l'efficacité et l'efficience.</p>

**ETAPE 6. RECONTEXTUALISATION EN SITUATION DE REFERENCE. POUR UNE EVALUATION DU NIVEAU D'ADAPTATION DE L'ELEVE.**

ENSEIGNANT	ELEVE
<p>Met en place de façon claire la situation de référence : organise l'environnement, présente le but, les critères de réussite et de réalisation.</p> <p>Apporte des remédiations selon le niveau d'adaptation des élèves et leur hétérogénéité.</p> <p>Evalue les progrès des élèves.</p> <p>Constata la portée de son enseignement : l'élève a-t-il appris ? L'élève a-t-il appris ce qui était prévu ?</p>	<p>L'élève agit dans un environnement organisé.</p> <p>L'élève met en jeu des réponses motrices pour s'adapter.</p> <p>L'élève met en application des savoirs d'action dans un nouveau contexte.</p> <p>L'élève évalue sa capacité d'adaptation et de réussite.</p> <p>L'élève sait dans quel niveau il se situe ; il sait et comprend les compétences nécessaires à sa progression.</p>

## EXEMPLE EN BADMINTON

Exemple d'une classe découvrant le badminton (Niveau 1) : thème abordé, **construire le jeu long**

### ETAPE 1 : Mettre les élèves en activité

L'ENSEIGNANT	LA SITUATION	L'ELEVE
<ul style="list-style-type: none"> <li>* L'enseignant doit mettre en place une situation favorisant la confrontation des élèves à la logique de l'activité (opposition duelle).</li> <li>* L'enseignant doit définir un espace de jeu permettant de renvoyer et de déplacer l'adversaire.</li> <li>* L'enseignant doit définir un règlement qui facilite l'entrée dans l'activité tout en favorisant l'acquisitions de quelques connaissances règlementaires.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Matches en montante / descendante (importance du gain du match) sur ½ terrain (quantité d'action et possibilité de déplacer l'adversaire d'avant en arrière).</li> <li>* Les élèves servent derrière la ligne de service et leur engagement doit franchir la ligne de service adverse. On ne marque que quand on sert. Le joueur qui vient de remporter le point sert.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Il se confronte aux exigences de l'activité (défendre son terrain tout en cherchant à attaquer celui de son adversaire).</li> <li>* Il découvre le règlement.</li> </ul>

### ETAPE 2 : Faire émerger les problèmes par et pour les élèves.

L'ENSEIGNANT	LA SITUATION	L'ELEVE
<ul style="list-style-type: none"> <li>* L'enseignant choisit un problème à mettre en lumière (mise en relation des programmes, des caractéristiques des élèves, des caractéristiques de l'APSA). Par exemple pour ce niveau d'élèves : construire le jeu long.</li> <li>* Il doit proposer une situation qui permette aux élèves d'identifier précisément le problème à résoudre (aménagement du milieu)</li> <li>* Il identifie et analyse les conduites typiques des élèves par exemple en terme de ressources sollicitées.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Par 2, les élèves tentent d'échanger en étant le plus loin possible du filet.</li> <li>Ils commencent derrière la ligne de service et reculent d'1 pas s'ils réussissent 7 échanges (14 frappes successives).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* L'élève répète dans une situation problème</li> <li>* L'élève perçoit la difficulté d'échanger en étant loin du filet.</li> <li>* Sur le plan tactique, il perçoit l'intérêt de jouer loin du filet pour mettre son adversaire en difficulté.</li> <li>* Il répète beaucoup pour tenter de s'adapter aux exigences de la situation.</li> </ul>

### **ETAPE 3 : apport de solutions**

L'ENSEIGNANT	LA SITUATION	L'ELEVE
<p>* L'enseignant favorise l'activité de recherche des élèves.</p> <p>* Il crée les conditions sociales propices aux échanges.</p> <p>* Il précise les solutions apportées par les élèves en fonction des différents problèmes rencontrés (placement sous le volant, attitude de profil, accélération de la tête de raquette).</p> <p>* Il complète si besoin est.</p>	<p>La situation précédente est réinvestie. Toutefois, on peut demander aux élèves de se mettre par 4 (2 joueurs et 2 observateurs).</p> <p>Certains groupes devront démontrer et expliquer leurs réussites ou leurs échecs.</p>	<p>* Il s'exerce.</p> <p>* Il démontre.</p> <p>* Il échange</p> <p>* Il tente de comprendre les principes qui permettent de réussir.</p>

### **ETAPE 4 : Acquisitions des contenus d'enseignement**

L'ENSEIGNANT	LA SITUATION	L'ELEVE
<p>* L'enseignant met en place les conditions permettant la répétition des habiletés recherchées.</p> <p>* L'enseignant différencie les contenus à acquérir selon des groupes de besoins.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Problème placement/volant</li> <li>• Attitude de profil</li> <li>• Accélération de la tête de raquette</li> </ul>	<p><u>Travail différencié :</u></p> <p>* <u>Placement/volant</u> : A et B effectuent des frappes en main haute. Au signal de B (hop), A doit se placer sous le volant mais ne pas le frapper. Le volant doit alors tomber sur la tête de A.</p> <p>* <u>Attitude de profil</u> : A et B effectuent des frappes en main haute en respectant les critères de réalisation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se positionner de profil.</li> <li>• Viser le volant avec la main libre.</li> <li>• Placer le coude haut</li> </ul> <p><u>Accélération de la tête de raquette</u> : A et B effectuent des frappes en main haute en partant d'une position « armée » main au-dessus de la tête. Le manque d'élan conduit l'élève à solliciter la rotation interne de son avant bras ainsi que son poignet pour accélérer le volant.</p>	<p>* L'élève répète dans une situation d'apprentissage.</p> <p>* Il s'approprie les critères de réalisation et de réussite.</p> <p>* Il devient plus compétent au regard du problème de départ.</p>



### **ETAPE 5 : contextualisation spécifique à la situation problème**

<b>L'ENSEIGNANT</b>	<b>LA SITUATION</b>	<b>L'ELEVE</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>* L'enseignant réorganise la situation problème de l'étape 2.</li><li>* Il valorise les réussites et conforte les élèves dans le travail réalisé.</li></ul>	Idem qu'à l'étape 2 : échanger en étant le plus loin possible du filet	<ul style="list-style-type: none"><li>* Répète dans la situation problème.</li><li>* Constate ses progrès.</li><li>* Met en relation l'acquisition des contenus d'enseignement avec les progrès réalisés.</li></ul>

### **ETAPE 6 : recontextualisation en situation de référence**

<b>L'ENSEIGNANT</b>	<b>LA SITUATION</b>	<b>L'ELEVE</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>* L'enseignant met en place la situation de référence en insistant sur les liens entre cette dernière et les acquisitions visées.</li><li>* L'enseignant adapte l'environnement en fonction des possibilités de chacun.</li><li>* Il évalue les progrès par rapport aux transformations obtenues (conduites initiales → conduites finales).</li><li>* Il incite l'élève à mesurer ses progrès.</li></ul>	Match sur ½ terrain avec zone courte interdite. C'est cette zone qui doit être aménagée en fonction du niveau des élèves (moitié courte interdite pour les meilleurs, zone entre ligne de service et filet pour les élèves en difficulté).	<ul style="list-style-type: none"><li>* L'élève s'adapte à la situation en réinvestissant ses acquisitions.</li><li>* Il prend conscience de son activité d'apprentissage et de ses effets.</li></ul>

Exemple de niveau 2 dont le thème est : **s'adapter à un rapport de force favorable.**

Nous détaillerons les étapes 2 (mise en évidence d'un problème), 4 (acquisitions de contenus d'enseignement) et 6 (recontextualisation) en précisant que le rôle de l'enseignant et de l'élève sont les mêmes que définis précédemment.

Etape 2 (mise en évidence d'un problème) :

Le serveur S engage 10 volants avec un pied sur la ligne de fond. A doit marquer en 2 frappes. A comptabilise le nombre de points marqués.

Etape 4 (acquisitions de contenus d'enseignement) :

- Travail du smash

Un joueur A est distributeur et envoie des volants hauts au milieu du terrain adverse, le joueur B effectue des smashes dans une cible située aux pieds de A qui comptabilise les réussites.

- Travail du rush

Un joueur A engage des volants en étant placé loin du filet (adaptation en fonction du niveau des élèves), B effectue des rushes en visant une cible située à environ 3m50 du filet.

- Travail de l'amorti

Un joueur A envoie des volants à la main derrière le filet à un joueur B situé à 1m derrière la ligne de service. B effectue un amorti avec une trajectoire la plus rasante possible et en visant un point d'impact avec le volant le plus haut possible (bras tendu à l'horizontal).

La situation peut évoluer vers une situation d'échanges en zone courte (ligne de service) puis en situation de match en zone courte.

Etape 6 (recontextualisation) :

Match en tie break avec décompte progressif (5 points sur la première frappe, 4 points sur la seconde... 1 point à partir de la 5<sup>ème</sup> frappe). Le serveur est placé en zone longue (1m50 de la ligne de fond).

Exemple de niveau 2 dont le thème est : **adaptation à un rapport de force défavorable.**

Etape 2 (mise en évidence d'un problème) :

A est seul et doit gagner le point contre 3 adversaires qui jouent à tour de rôle. Les 3 joueurs ont l'obligation de rentrer sur le terrain par une porte (2 plots) mais pas avant que le joueur précédent ne soit sorti des limites du terrain (création d'un retard).

Etape 4 (acquisitions de contenus d'enseignement) :

Ici, ce sont les coups de défense qui sont à renforcer :

- Sur volants longs reçus
  - Dégagé long
  - Amorti
- Sur volants courts reçus
  - Lifts (trajectoire longue en main basse)
  - Contre-amorti

Les situations à mettre en place peuvent suivre les degrés de complexification suivants :

- 1 lanceur et 1 joueur (envoi + renvoi)
- Situation d'échanges
- Situation d'échanges en rajoutant des déplacements obligatoires pour le joueur qui doit produire le coup défensif.

Travail en routines :

A joue alternativement un volant long puis un volant court, B répond par un coup identique que celui reçu (si je reçois un volant long, je renvoie long...).

La complexification consiste à rajouter de l'incertitude quant au coup joué par A. Ainsi, le joueur A joue où il veut, et B répond par le même coup.

Etape 6 (recontextualisation) :

Match en tie-break avec le relanceur situé une fois un pied sur la ligne de service, 1 fois 1 pied sur la ligne de fond.

## CONCLUSION

Il semble que le thème du stage ait trouvé un écho favorable auprès des collègues stagiaires. Nous espérons que cela débouchera sur certaines évolutions quant à la conception et l'animation des leçons.

Nous souhaitons souligner quelques points pour les stages futurs :

- **La mise en œuvre du thème de stage avec des élèves a été particulièrement appréciée et pourrait faire l'objet d'une généralisation dans les stages à venir.**
- Nous soutenons l'idée que le traitement de thèmes transversaux (démarche d'apprentissage) mériterait une ouverture sur d'autres familles d'APSA lors de la dernière ½ journée (par exemple).
- Nous regrettons que la durée du stage (2 jours) ne nous ait pas permis d'approfondir **davantage le traitement des rôles sociaux supports de la démarche.**