

THEME D'ETUDE :

**la différenciation dans
l'enseignement:**

**une application en
badminton pour une
classe de 4ème (niveau 2)**

Frédérique MERLE et Yonnel SIRO

SOMMAIRE

<u>CHAPITRE 1 : POURQUOI LA DIFFERENCIATION ?</u>	P3
<u>CHAPITRE 2 : QU'EST-CE QUE LA DIFFERENCIATION ?</u>	P5
<i>A: 1er axe de différenciation : les ressources des élèves (pôle élève)</i>	P5
<i>B: 2ème axe de différenciation : les moyens d'action pédagogiques et didactiques (pôle enseignant)</i>	P6
<i>C: une illustration en badminton</i>	P7
<ul style="list-style-type: none">• <i>différents modes d'entrée dans l'activité</i>• <i>différentes formes de groupement des élèves</i>• <i>différents types d'aménagement matériel</i>• <i>différents types d'adaptations du règlement</i>	
<u>CHAPITRE 3 : COMMENT METTRE EN OEUVRE LA DIFFERENCIATION ?</u>	P12
<i>A : 1ère étape : la prise en compte de la différenciation lors de l'élaboration d'un CYCLE de Badminton</i>	P12
<i>B : 2ème étape : l'identification, en début de cycle des acquisitions des élèves</i>	P20
<i>a) 1ère proposition sur le pôle de la motricité</i>	P22
<i>b) 2ème proposition sur le pôle de la motricité</i>	P27
<i>c) L'axe méthodologique & social</i>	P32
<i>d) Un projet de cycle</i>	P36
<i>C : La prise en compte de la différenciation lors de la leçon</i>	P39
<i>a) Les déplacements</i>	P39
<i>b) La rupture spatiale</i>	P43
<i>c) La rupture temporelle</i>	P47
<i>D : 4ème étape : la prise en compte de la différenciation lors de situations d'apprentissage de gestes techniques</i>	P50
<i>E : 5ème étape : la prise en compte de la différenciation lors de l'évaluation</i>	P54

CHAPITRE 1 :

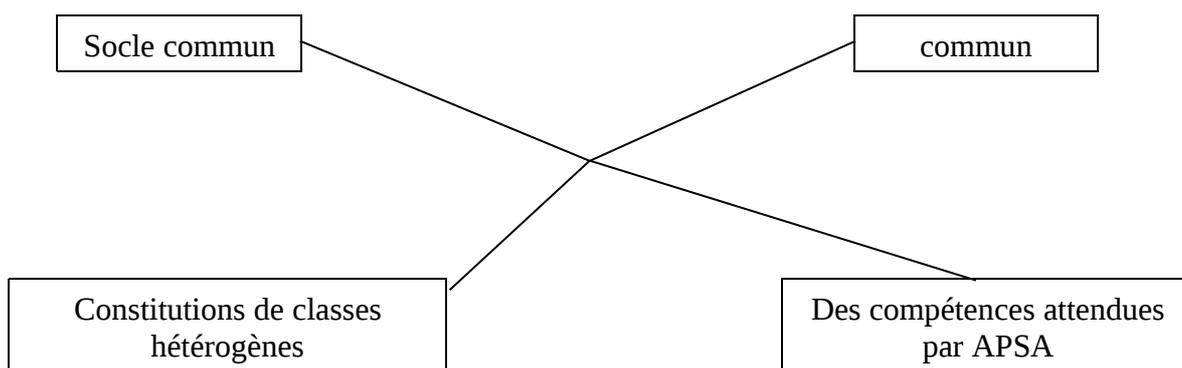
POURQUOI LA DIFFERENCIATION ?

D'un point de vue institutionnel, on peut dire que ce thème apparaît comme une constante chez le législateur. En effet, depuis des décennies et notamment depuis la mise en oeuvre du Collège unique, l'hétérogénéité des élèves interroge les professionnels de l'enseignement, qui tentent d'apporter des solutions afin de résoudre cette problématique. L'enjeu de cette recherche et la philosophie sous-jacente étant celle de vouloir faire accéder, chacun de nos élèves à la réussite, à sa réussite. Une ambition généreuse qui suppose la prise en compte de nombreux paramètres, notamment de ceux qui permettent de mettre à jour les différences qui peuvent exister entre les élèves. Des différences plus ou moins visibles et qui nécessitent, si l'on souhaite véritablement faire accéder tous nos élèves à la réussite, la mise en oeuvre de certaines conditions et ce, tant sur le plan didactique que sur le plan pédagogique. Maintenant, pour mieux se convaincre de la volonté du législateur, il nous suffit de nous reporter aux extraits des textes suivants :

- La Circulaire de 1997, relative à la Mission de l'enseignant, où il s'agit véritablement d'instruire, d'éduquer et de former les élèves, dans le but, de la réussite de leur scolarité
- Les textes relatifs aux lycées généraux et techniques (2000 & 2001)
- Les textes relatifs aux C.A.P./B.E.P. et Lycées Professionnels (2002)
- La Loi d'Orientation de 2005, dont l'objectif central est "d'assurer la réussite de tous les élèves"
- Le Décret de 2006, relatif au socle commun, dont l'objectif est l'acquisition de savoirs indispensables, déclinés, en connaissances, capacités et attitudes, ceci afin de faciliter la réussite scolaire et la réussite de la vie en société des élèves, soit la construction de leur avenir personnel et professionnel
- Le B.O. Spécial N°6 du 28 Août 2008, relatif aux nouveaux programmes d'E.P.S. au Collège : "l'E.P.S., à tous les niveaux de la scolarité, vise la réussite de tous les élèves ..." ; "l'E.P.S. a le devoir d'aider tous les collégiens, filles et garçons, à acquérir, ...

Soit :

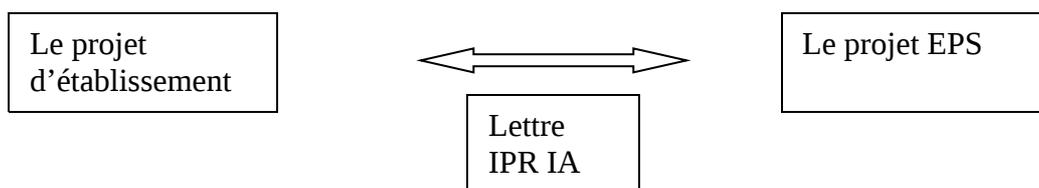
Cadre national incontournable



Ceci étant, ces injonctions institutionnelles doivent trouver leur application au sein de documents émanant de la réalité du contexte. Autrement dit, la différenciation, avant de s'opérationnaliser dans la démarche d'enseignement, doit trouver écho à la fois au niveau du projet d'établissement et au niveau du projet E.P.S.. La responsabilité de l'équipe éducative, dans la prise en charge des différences entre les élèves est donc engagée à ce niveau et est, par ailleurs, régulièrement rappelée par les lettres de rentrées, émanant des I.A. I.P.R. d'E.P.S. (16 Septembre 2008 : “garantir un parcours de réussite à tous les élèves” ; “des leçons prenant en compte les besoins différenciés des élèves”).

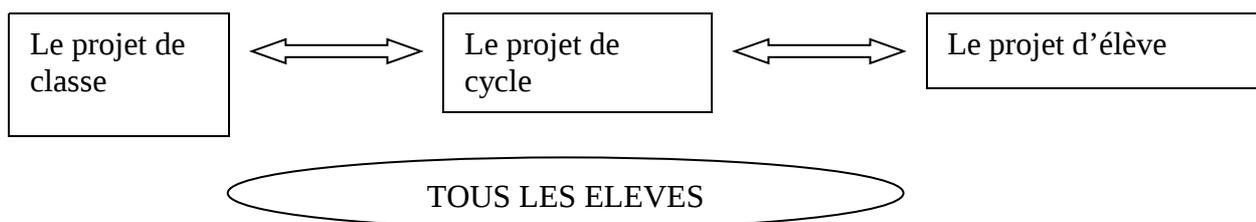
Le thème de la différenciation, en tant que sujet d'interrogation de la profession, a par ailleurs fait l'objet d'un article publié sur le site académique. (De l'hétérogénéité ...à l'individualisation dans la classe en EPS)

Une orientation locale pour répondre aux prérogatives institutionnelles



Enfin, avant l'ultime étape de la différenciation, soit lors de la mise en œuvre de la stratégie d'enseignement, le projet de classe et le projet de cycle peuvent permettre d'affiner la prise en compte des différences pouvant émaner des élèves. Ce qui peut également aboutir à la formulation d'un projet élève, d'un projet de formation, de transformation permettant à l'élève de passer de ... à ..., tout en objectivant à la fois le cheminement à réaliser par l'élève pour parvenir aux apprentissages visés et finalement, les progrès accomplis par ce dernier.

Une orientation dans la classe pour répondre aux orientations de l'établissement



En résumé, il semble que l'on puisse affirmer que, face à une difficulté émergente et constante, celle de l'hétérogénéité, il a fallu et il faut encore indéniablement s'attacher à rechercher les différences qui peuvent apparaître entre les élèves et s'interroger sur les dispositifs didactiques et pédagogiques et ce, de manière à les faire accéder, à la réussite, à leur réussite. Ce constat étant valable pour tous les élèves, autrement dit, à la fois pour ceux qui sont en difficulté et pour ceux qui réussissent de prime abord, les apprentissages visés. Ainsi, il s'agit de construire une individualisation des parcours et ce, en dépit d'objectifs communs.

CHAPITRE 2 :

QU'EST-CE QUE LA DIFFERENCIATION ?

Tout d'abord, il convient, de préciser ce que nous entendons par le terme de différenciation. La différenciation est une manière de prendre en compte les différences. Ainsi, nous pouvons distinguer 2 axes de travail :

- le 1er axe (*pôle élève*) interpelle les **différences** qui peuvent apparaître entre les élèves et mérite à ce titre que l'on s'interroge sur les **ressources** en jeu
- le 2ème axe (*pôle enseignant*) nous renvoie à la manière dont on peut prendre en considération les **différences** des élèves et fait, par conséquent, référence aux **moyens d'action (pédagogiques et didactiques)** que l'enseignant peut avoir à sa disposition, afin de gérer les ressources des élèves.

En effet, même si tous les élèves adhèrent globalement à l'activité badminton et qu'il s'agit d'une activité considérée comme accessible à tous, force est de constater que tous les élèves d'une classe n'en demeurent pas moins différents.

Ceci étant, il apparaît alors nécessaire, en tout premier lieu, de faire état des différences que l'on peut être amené à établir entre les élèves.

Si parfois, certaines différences s'imposent à nous, enseignants, de manière objective, comme le fait d'être une fille ou un garçon, le fait d'être handicapé physiquement, d'autres différences, sont parfois bien plus dissimulées et doivent, pour être identifiées, être déduites des comportements de nos élèves et ce, précisément lorsqu'ils sont immergés dans le processus d'apprentissage.

D'où, la mise en oeuvre d'une indispensable démarche de réflexion, visant à émettre un certain nombre d'hypothèses. Ces hypothèses devant alors être testées, à partir de la mise en oeuvre de dispositifs, permettant de les valider, ceci surtout afin de permettre à tous nos élèves d'apprendre ce qui doit être appris et ce, dans le cadre du cycle d'enseignement visé.

A: 1er axe de différenciation : les ressources des élèves (pôle élève)

En résumé, dès lors que nous nous intéressons aux différences qui peuvent caractériser nos élèves, les origines de ces différences, semblent pouvoir être répertoriées dans les grands champs suivants :

- liées à leur appartenance à l'un ou l'autre des sexes (fille ou garçon)
- liées à leurs représentations (rapports à l'école, à l'E.P.S. & à l'A.P.S.A.)
- liées à leurs ressources motrices (coordination, dissociation, équilibre, potentiel énergétique, ...)
- liées à leurs ressources perceptivo-décisionnelles (attention, compréhension)
- liées à leurs ressources méthodologiques (autonomie de fonctionnement, manipulation d'outils d'observation, capacité de réflexion : analogie, déduction, ...)
- liées à leurs ressources affectives (gestion du stress, sens de l'effort, motivation....)
- liées à leurs ressources relationnelles (relations entre les élèves)

Nous sommes donc soumis en tant qu'enseignant à la gestion pratique de cette hétérogénéité du point de vue didactique et pédagogique.

B: 2ème axe de différenciation : les moyens d'action pédagogiques et didactiques (pôle enseignant)

Autant de caractéristiques qui, en fonction des contenus d'enseignement seront présentés aux élèves et aussi, au regard de la démarche d'enseignement utilisée, inciteront les élèves ou non à entrer dans le processus d'apprentissage et donc d'être susceptibles d'acquérir la compétence visée. Ainsi, il semblerait, qu'outre la détermination des différences, il est nécessaire de faire des choix en matière de leviers tant sur le plan didactique que sur le plan pédagogique et ce, de manière à amener nos élèves à acquérir les apprentissages ciblés. Aussi, parmi ces leviers, il semblerait que l'on puisse distinguer de nombreux éléments, tels :

Mode d'entrée dans l'APSA	Variables spatiales	Variables temporelles	Statut de l'élève	Les différents rôles	Les consignes	Les méthodes d'apprentissage
-individuel, -collectif -coopération, -opposition	-dimension de l'espace -l'aménagement matériel	-le temps consacré à la situation d'apprentissage -rapport temps disponible/temps requis	-le degré d'autonomie laissé à l'élève -le statut de l'erreur	-les formes de groupement (besoin, affinitaire...) - la mise en place de tuteurs (aide d'un partenaire) - le degré d'adversité entre les joueurs (partenaire ou adversaire ou relation évolutive) - la responsabilité de l'arbitrage et sa mise en oeuvre (auto-arbitrage, un ou plusieurs arbitre(s)) - la démarche d'analyse proposée (questionnement, la comparaison, l'analogie, la critique argumentée, ...) -la répétition -l'essai/erreur	-le choix du mode de communication des consignes (oral, visuel, abstraction, concrétisation, ...) -la répétition, la reformulation des consignes -la nature et la quantité des consignes	-l'utilisation de critères de réalisation -l'utilisation de critères de réussite -le degré de difficulté de la situation - l'utilisation de médias (fiche de travail, fiche d'observation, ...) - le rôle des évaluations (diagnostique, formatrice et sommative), son intérêt et sa relativité -les modalités de l'évaluation

C: une illustration en badminton

(d'après C. LEVEAU)

- **différents modes d'entrée dans l'activité**

- Par la coopération à 2 ou plus pour se focaliser sur la "continuité" de l'échange: record d'échanges, multivolants, tournante, "le plus gentil" de la classe...
- L'entrée par le duel par affrontement direct "rechercher le gain d'une rencontre": tournante, championnat par équipe dans des poules de niveau, défis, matchs simples...
- L'entrée par le duel mais par affrontement indirect: le 1er duo à 30 échanges consécutif, tournantes...
- L'entrée par le duel mais en équipe: coupe Davis, tournante où chaque équipe reste de son côté...

- **différentes formes de groupement des élèves**

Formes de groupement	Intérêt de ce mode de groupement	Moment et durée d'utilisation de ce mode de groupement	Dangers et limites de ce mode de regroupement
Groupe de performance	- permet un rapport de force équilibré et donc l'incertitude du résultat - éviter les affrontements sans intérêt	- à chaque fois qu'une opposition réelle est attendue (classement, apprentissage ou à l'évaluation)	- démotivation des plus faibles, instauration d'une hiérarchie immuable, défavorable à la dynamique de classe. - éviter de l'utiliser à chaque leçon
Groupe de besoin	- permet d'intégrer des élèves de niveaux différents mais présentant des lacunes communes.	- de manière ponctuelle mais systématique lors d'un travail en atelier choisi par les élèves lors d'une évaluation formative critériée.	- attention à ne pas les superposer avec les groupes de performance - mise en place temporaire
Groupe d'aide avec tutorat	- permet aux élèves en difficulté de bénéficier de l'appui des élèves les plus à l'aise - mise en valeur et peut bénéficier au tuteur (précision, régularité)	- à l'échauffement ou pendant certains ateliers mais ces moments doivent rester brefs et efficaces.	- ne pas systématiser ce type d'organisation pour ne pas lasser et démotiver les meilleurs, ni dégager un sentiment de mépris chez les plus faibles.
Groupe affinitaire	- facilite l'engagement et la coopération entre les élèves	- à l'échauffement ou lors des phases d'observation, de correction. - phase ludique de dynamisme du groupe	- la production d'un groupe affinitaire peut manquer d'efficacité - déviance du but

Il va alors s'agir de combiner ces formes de groupements et de ne surtout pas s'enfermer dans une forme. Et puis, finir toutes les leçons par une montante/descendante va renforcer le sentiment d'impuissance apprise (SELIGMAN 1967), notamment vis à vis de l'élève le plus en difficulté, qui aura l'impression que quoi qu'il face, il ne progressera pas et n'y arrivera jamais. Un sentiment qui risque de se traduire rapidement par un sentiment de démotivation de l'élève, ainsi que par une mauvaise estime de soi.

- **différents types d'aménagement matériel**

Type de matériel	Aménagement proposé	Intérêt de cet aménagement	Limites et dangers de cet aménagement
Terrain	- réduire les surfaces à défendre - adapter ces surfaces aux apprentissages proposés (ex: supprimer le ½ terrain revers)	- certaines taches paraissent alors plus réalisables	- ce n'est qu'une étape qui ne doit pas perdurer
Filet	- abaisser ou monter la hauteur du filet (un élève de 1m50 peut-il smasher comme un élève de 1m80?) - à l'inverse, jouer avec un filet de volley va favoriser le travail du dégagé	- créer le décalage optimal en adaptant les contraintes du milieu aux ressources de l'élève - permet de donner du temps aux élèves pour construire l'anticipation-coïncidence	- ce n'est qu'une étape qui ne doit pas perdurer - ne l'utiliser qu'en fonction de certains thèmes
Raquette	- utilisation de raquette avec un manche plus court	- réduire le levier permet de réduire les difficultés d'anticipation coïncidence	- diminuer le levier entraîne une diminution de la puissance -ne surtout pas enfermer l'élève dans un type de raquette, mais faire évoluer celle-ci en fonction des réussites dans la mise à distance entre la raquette et le volant
Volant	- les volants peuvent être plus rapides ou plus lents	- le plastique permet de dégager plus loin qu'un volant de base liège	- aucune

- **différents types d'adaptations du règlement**

En fait, il existe une multitude de possibilités quant à un éventuel aménagement du règlement. C'est pourquoi, nous nous limiterons à définir quelques grandes catégories :

➤ **le décompte des points :**

Par exemple : des points consignes, tels que 1 volant non touché par l'adversaire vaut double, 1 point gagné directement si j'amène mon adversaire dans la zone arrière (il y a au moins un pied), puis que je l'amène dans la zone avant (il y a au moins un pied), 1 point gagné si j'amène mon adversaire hors de la « maison », (carré central), ... etc

➤ **des contraintes de jeu :**

Par exemple : interdit de frapper en revers pour imposer des déplacements, interdit de frapper main basse, match avec handicap, ... etc

➤ **la durée effective de jeu**

Par exemple : match aux points avec ou sans prolongation, match au temps, mort subite, roi du terrain, ... etc

➤ **les règles du service :**

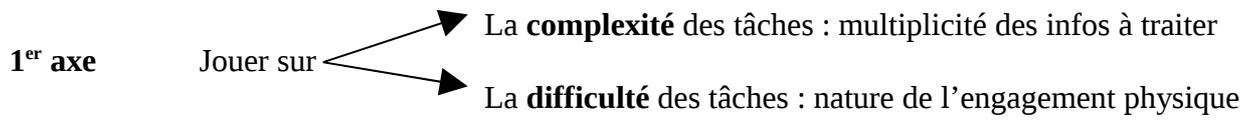
Par exemple : autoriser 2 services pour laisser un droit à l'erreur (niveau 1) ou bien pour favoriser la prise de risque (niveau 2), imposer la position au relanceur (1 pied sur la ligne du fond ou 1 pied sur la ligne de devant pour inciter à des services courts ou longs), ... autrement dit, la même règle peut avoir des incidences de transformations différentes en fonctions des niveaux.

➤ **jouer individuellement ou collectivement :**

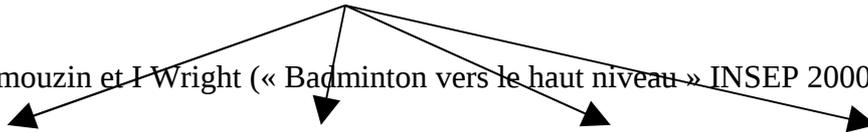
Par exemple : match par équipes hétérogènes mais homogènes dans le duel, cumul des scores (ronde italienne), ... etc

- différents degrés de complexité/difficulté, en fonction des ressources que l'on souhaite mobiliser chez les élèves

La pédagogie différenciée s'organise autour de 2 axes :



d'après P Limouzin et I Wright (« Badminton vers le haut niveau » INSEP 2000)



PHYSIQUES	MENTALE	TACTIQUE	TECHNIQUE
Vitesse, puissance, explosivité, souplesse, endurance	Concentration, motivation, système de traitement de l'information	Choix du coup pertinent au bon moment par la mise en relation de tous les paramètres du jeu	Réalisation optimale des choix tactiques mais aussi le produit des dimensions mentales et physiques
<p>Objectif : Gérer les ressources existantes tout en veillant à en solliciter de nouvelles.</p> <p>Variables : - la durée de pratique (engagement moteur) - la pression temporelle (cadence de jeu, espace à utiliser)</p> <p>difficulté : - charge de travail, récupération</p> <p>complexité : - vitesse d'exécution, coordination</p>	<p>Objectif : « Devenir un tigre » en étant à l'affût, tenace, prêt. Ne rien lâcher et défendre son camp coûte que coûte.</p> <p>Variables : - l'opposition - les espaces-cibles - le temps de réaction possible</p> <p>difficulté : - rapport de force, enjeu, pression</p> <p>complexité : - nombre et qualité des adversaires</p>	<p>Objectif : Il va s'agir de rechercher l'adaptation du joueur à la situation vécue : - choix du coup, analyse de ses possibilités, analyse de l'adversaire dans l'échange, gestion du couple risque/sécurité en fonction du rapport de force = DUEL.</p> <p>Variables : - l'opposition (type d'adversaire, le nombre, le degré d'incertitude) - les espaces-cibles (fond, devant, coté joueur) - le règlement (plus ou moins inductif) - le temps (temps de réaction, cadence, nombre de volants mis en jeu)</p> <p>difficulté : - temps de réaction - durée de l'implication</p> <p>complexité : - type d'opposition - degré d'incertitude - espaces-cibles - règlement</p>	<p>Objectif : La technique permet d'obtenir les effets escomptés de la tactique, mais la technique permet d'élargir ses possibilités tactiques.</p> <p>Variables : - le temps de répétition - les opérations à réaliser pour être efficace - la nature de l'opposition (adversaire ou partenaire)</p> <p>difficulté : - durée de pratique minimale par le nombre de répétition à respecter</p> <p>complexité : - opérations à réaliser (+ ou - décontextualisées) - opposition + ou - complaisante</p>

Pour conclure cette première partie, nous considérons véritablement, que la recherche de l'origine des différences est une étape indispensable et doit être menée de front, avec la recherche des moyens d'actions les plus adéquats, tant sur le plan pédagogique que didactique. Ceci, afin de permettre à nos élèves d'adhérer aux apprentissages, en rendant ces mêmes apprentissages accessibles, et donc d'être susceptibles d'être appris.

Aussi, à l'instar de CLAPAREDE, nous postulons également que : "c'est prendre l'apprentissage à contre-sens que de prétendre faire apprendre à des élèves chez lesquels un besoin n'est pas préalablement installé". C'est donc là la question du sens des apprentissages qui est posé, car pour tous, les apprentissages ne vont pas de soi et l'élève doit sentir, comprendre, qu'il a quelque chose à gagner à apprendre ce que l'on souhaite lui faire apprendre.

Par conséquent, nous devons chercher à adapter au mieux, à la fois nos contenus d'enseignement et notre démarche d'enseignement, à nos élèves.

Cela dit, compte tenu de l'ensemble des ressources, sources potentielles de différences entre nos élèves (certaines relevant d'inductions, avec tout l'aléa que cela comporte), combinés au nombre d'élèves au sein de nos classes, nous serons alors, indéniablement, amenés à faire des choix, à dresser des ordres de priorités, dans le cadre de nos situations, de nos leçons, de nos cycles, ...etc.

Il s'agit en fait de faire au mieux pour tendre vers la réussite de tous nos élèves. Mais, quoiqu'il en soit, c'est bien à la croisée des différences observées ou inférées, à partir de comportements observables de nos élèves et des leviers didactiques et pédagogiques mis en œuvre, que l'on peut être en mesure de répondre à l'hétérogénéité des élèves et ainsi, les conduire à la réussite dans leurs apprentissages, car c'est là, vraisemblablement que se joue l'enjeu d'un tel débat. C'est alors précisément ce que nous allons aborder dans le cadre de notre 2^{ème} partie.

CHAPITRE 3 :

COMMENT METTRE EN OEUVRE LA DIFFERENCIATION ?

Afin d'illustrer nos propos, nous allons suivre quelques pistes relatives à la prise en compte de la différenciation lors de la programmation d'un cycle de badminton, réalisé en classe de 4^{ème} et prenant en considération qu'il s'agit d'un 2^{ème} cycle d'enseignement.

Nous avons vu, au cours des deux 1^{ères} parties, que les ressources des élèves sont à explorer afin d'identifier les origines des différences entre les élèves et que par ailleurs, les moyens d'actions, tant didactiques que pédagogiques, les plus adéquats doivent être recherchés, afin d'amener nos élèves à la réussite et aux acquisitions visées.

Ceci étant, dans le processus de différenciation, mené lors de la démarche d'enseignement, qui on ne l'oublie pas, prend appui sur les textes nationaux et les projets locaux, il semblerait que l'on puisse distinguer 5 différentes étapes de prise en charge de la différenciation, à savoir :

- 1/ tout d'abord, lors de l'élaboration du cycle (définitions d'étapes à franchir : nature des obstacles à lever pour les élèves et donc nature des ressources à mobiliser)
- 2/ lors de l'évaluation diagnostique (identifier les acquisitions des élèves)
- 3/ lors de la leçon (choix des ressources à mobiliser de manière prioritaire au regard des obstacles rencontrés par les élèves, ceux qui justifient les transformations visées)
- 4/ lors de situations d'apprentissage de gestes techniques présentée à l'élève (celle qui sera adaptée à ses ressources)
- 5/ enfin, lors de l'évaluation sommative

Aussi, l'objet de cette 3^{ème} partie est d'illustrer nos propos à partir de mises en œuvre concrètes. Bien entendu, compte tenu de l'exhaustivité des paramètres explorés et ce, tant au niveau de la diversité des ressources des élèves, qu'au niveau des moyens d'actions (didactiques et pédagogiques) de l'enseignant, nous allons faire des choix sur quelques mises en œuvre, mais tout en respectant cependant chacune des 5 étapes présentées ci-dessus.

A : 1^{ère} étape : la prise en compte de la différenciation lors de l'élaboration d'un CYCLE de Badminton

Pour cela, nous allons partir de la compétence attendue du niveau et montrer que cette dernière n'est pas rigide et que différents chemins sont possibles pour des élèves présentant des caractéristiques distinctes.

Tout d'abord, nous pouvons constater, au sein de la compétence attendue de niveau 2, la présence :

- de composants qui sont incontournables
- et de composants plus « ouverts », qui vont permettre à des élèves de niveau différent d'atteindre néanmoins la compétence attendue au niveau 2

Aussi, afin de permettre son adaptation à tous les élèves, **nous avons analysé la compétence attendue de niveau 2 de la façon suivante :**

Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu du volant et en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés.				
Caractère obligatoire de la compétence attendue	Rechercher le gain d'une rencontre	Dès la mise en jeu du volant	En jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture	L'utilisation de coups et trajectoires variées
		=	=	=
	c'est l'essence même des activités d'opposition duelles où tous les élèves doivent s'inscrire dans cette recherche de gagner le plus d'échanges possibles pour au final remporter le dernier échange de la rencontre. Tous les élèves doivent s'inscrire dans l'opposition.	dès le service ou la réception du service, tous les élèves doivent être sur le pôle de l'intentionnalité que ce soit dans la dimension stratégique (avant l'action motrice) ou tactique (pendant le jeu et donc plutôt en réception).	dans un N2, renvoyer le volant en attendant ou en espérant la faute adverse ne suffit plus. Il va bien s'agir pour tous les élèves d'adopter un projet de jeu différent en fonction de son statut (dominant ou dominé dans l'échange) Je suis dominant : je recherche une rupture dans l'échange pour m'assurer définitivement le gain du point. Je suis dominé : je recherche de la continuité pour maintenir le volant en vie	rien n'est précisé ↓ donc l'enseignant est libre de ses choix

Dès la mise en jeu du volant

Plusieurs intentions au service en fonction du niveau des élèves :

- j'ai un service peu fiable, je l'assure pour ne pas commettre la faute le 1^{er} (pôle continuité)

- le relanceur en face a un bon retour qui me met en difficulté, alors je vais rechercher à imposer un retour plus neutre. En imposant par exemple le revers chez mon adversaire ou simplement une frappe basse (pôle continuité)

- je veux être dominant dans l'échange dès la mise en jeu, alors je vais varier mes services (incertitude), viser le point faible de mon adversaire (il a du mal à se déplacer en arrière alors je sers long / j'impose des frappes mains basses / je sers fort sur lui car il n'est pas très tonique.... (pôle rupture).

En jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture

Ici, la nature de la rupture n'est pas spécifiée. Le projet de formation de l'élève peut donc être très individuel, dans la mesure où :

- la rupture peut être spatiale : court/long, droite/gauche ou en combinant les 2 système de jeu, soit en jouant sur les 4 coins du terrain

- la rupture peut aussi être temporelle, en prenant de vitesse l'adversaire, soit en lui donnant moins de temps pour agir sur le volant, donc en réalisant une trajectoire tendue, voire plongeante (smash) ou encore en réalisant une interception.

Notons qu'à ce niveau, l'incertitude pour les joueurs gagne en intensité, puisqu'on joue sur les 3 variables possibles : incertitude spatiale, temporelle et événementielle.

Toutefois, pour respecter l'esprit des compétences attendues dans leur progression de N1 à N2, rappelons que le N1 met l'accent sur « l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur. ». Alors, une fois la dimension spatiale exploitée, c'est donc la dimension temporelle qui va logiquement être privilégiée dans un N2. Cela dit, et c'est là tout l'intérêt de cette marge de liberté que nous offre cette définition de la compétence, rien ne nous interdit pour les élèves les plus en difficulté de travailler la rupture uniquement d'un point de vue spatial et ce, pour accéder à la compétence de N2. C'est déjà là un 1^{er} niveau de différenciation qui sera par ailleurs, intimement lié au processus de l'évaluation/notation.

A ce niveau, les principes tactiques deviennent un contenu d'enseignement fondamental, c'est pourquoi nous allons les expliciter ci-après.

L'utilisation de coups et trajectoires variées

Les techniques à construire avec les élèves pour satisfaire cette recherche d'alternance entre la continuité et la rupture dans le projet tactique de chacun peuvent là aussi être individualisées :

- services longs, courts ou tendus

- smashes, drives
- dégagés plus offensifs ou défensifs

- amortis, contre-amortis
- placements et déplacements en fonction des techniques utilisées

Parmi les principes tactiques, qui à ce niveau, deviennent de véritables contenus d'enseignement, nous pouvons citer les suivants :

- l'alternance des trajectoires produites : il s'agit de faire déplacer l'adversaire pour créer une pression temporelle forte chez lui qui se traduira par son retard et par l'apparition d'un espace libre, plutôt libéré intentionnellement, qui pourra alors être exploité par une trajectoire tendue ou non. C'est la tactique de l'essuie-glace
- la fixation : il s'agit de bloquer l'adversaire dans un coin du terrain par une succession de frappes régulières et suffisamment rapides pour empêcher son adversaire d'attaquer, afin dans un second temps, d'accélérer ou pas à l'opposé de ce point de fixation. Il va s'agir ici de jouer sur les difficultés de remplacement de l'adversaire.
- le contre-pied : c'est en fait la combinaison des 2 premiers principes et qui peut prendre 2 formes :
 - soit, après une alternance de frappes, l'adversaire risque d'anticiper le coup suivant en se replaçant rapidement vers la zone opposé au coup qu'il vient de rencontrer. A ce moment là, l'élève peut rompre l'alternance pour rejouer dans le même espace que son coup précédent et surprendre l'adversaire,
 - soit, dans un autre cas, un début de fixation peut engendrer chez l'adversaire une anticipation dans l'espace à couvrir (« l'adversaire me fixe au fond »). A partir de là, l'élève percevant cette anticipation va au contraire accélérer à l'opposé du remplacement
- le revers adverse : cette stratégie s'appuie sur le point faible naturel et universel de tous les joueurs. La plupart du temps, le volant qui revient du revers sera un volant favorable d'attaque. Cela dit, il est nécessaire de repérer les caractéristiques de son adversaire et là, plus précisément, s'il s'agit d'un droitier ou d'un gaucher, car dans ce cas, son revers sera, pour son adversaire, soit sur son côté droit (s'il s'agit d'un droitier), soit sur son côté gauche (s'il s'agit d'un gaucher). Mais encore faut-il en faire prendre conscience aux élèves.

Maintenant, conformément aux exigences institutionnelles, nous avons décliné pour l'A.P.S.A. Badminton, la compétence attendue de niveau 2, en termes de connaissances, capacités et attitudes. Nous y avons également adjoint les compétences méthodologiques et sociales visées, les compétences ciblées du socle commun, les stratégies de l'enseignant et enfin, la situation de référence que nous envisageons, notamment au regard de l'évaluation sommative. Aussi, en ce qui nous concerne, nous retiendrons la définition de la compétence de niveau 2 suivante :

P.S.

rel ou collectif.

ntes, pour réaliser des actions efficaces, dans le versaires, partenaires, l'arbitre

COMPÉTENCE ATTENDUE

**Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu du volant et en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés.
Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.**

CONNAISSANCES

1. Connaître les repères définissant les statuts dominant/dominé
2. Comprendre l'intérêt d'utiliser une grande

CAPACITES

1. Se créer un volant favorable en s'appuyant sur les premières notions tactiques (alternance cotés et devant/derrière,

ATTITUDES

L'élève : son projet, ses apprentissages :

- 1- Accepter de s'investir dans tous les rôles : partenaire, adversaire, observateur

... ATTITUDES

1-Observateur : je remplis la fiche selon les critères précis donnés par l'enseignant (qualitatifs souvent)

2- accepter de changer une façon de jouer pour tester des solutions consensuelles à partir de l'échange (débat d'idées) réalisé avec son conseiller

3- ...pour agir sur l'efficacité d'un partenaire en match repérer, nommer, sélectionner avec l'élève observé les réponses les plus efficaces, dominantes : **coup à privilégier, profil de jeu, faiblesse apparente de l'adversaire** (coup, côté, déplacement...), **compatibilité** entre la nature des trajectoires reçues et les réponses données, placer son coup fort sur le côté faible de l'adversaire...

4- Repérer l'élève qui conclut l'échange, analyser comment se termine le dernier échange puis attribuer le point à un des deux joueurs

- Annoncer à voix haute le **score** en commençant par celui du **serveur** (si auto arbitrage le joueur serveur annonce le score)

5- Remplir les noms des élèves devant chaque lettre, **suiivre** le déroulement des matchs inscrits, inscrire à la fin de chaque match le score dans les cases correspondantes, réaliser un **classement** à partir du nombre de victoires et, en cas d'égalité, utiliser le nombre de points gagnés sur l'ensemble des rencontres, pour départager les élèves.

ÉVALUATION DU SOCLE COMMUN

Pilier 1:

- un vocabulaire juste et précis (ex : un amorti, c'est..., un smash, c'est...
- prendre en compte les propos d'autrui, faire valoir son propre point de vue (ex : s'observer, définir son profils de jeu...

Pilier 6 :

- communiquer et travailler en équipe... accomplir sa tâche selon les règles établies en groupe (ex : communiquer un résultat, situation de tutorat...)

Pilier 3 :

- pratiquer une démarche scientifique : savoir observer, questionner, formuler une hypothèse, l'argumenter et la valider (ex : utiliser les critères d'observation...)

... CONNAISSANCES

1. Connaître ce qu' est être dominé :
 - au fond du terrain, frappes en mouvements,
 - souvent en frappe main basse ou souvent sur les talons avec plan de frappes à l'arrière de la tête.
 - Essoufflements
- Connaître ce qu' est être dominant :
 - Régulièrement derrière le volant.
 - Déplacements vers l'avant.
 - Frappes stabilisées sur les appuis.
 - Main haute

2. Connaître l'intérêt d'utiliser tout l'espace de jeu.
 - Pour créer du retard dans la frappe adverse, et donc un déséquilibre car l'adversaire est en retard dans ses déplacements
 - Ce retard dans les déplacements fait donc logiquement basculer le rapport de force en sa faveur et occasionne alors un volant favorable

3. Connaître ce qu'est un volant favorable.
 - **Volant mi-court, plein centre ou côté coup droit, en hauteur**

... CAPACITÉS

- 1- Se créer un volant favorable :
 - Alternier les cotés de jeu : orienter ses appuis et son plan de frappe.
 - Alternier le jeu avant/arrière :
 - o Dégagés :
 - appuis décalés jambe coté raquette à l'arrière,
 - qui pousse et passe vers l'avant lors de la frappe. Pour une puissance max
 - Plan de frappe au niveau du pied avant, orienté à la verticale.
 - Coude haut en préparation.
 - Rôle équilibrateur du bras libre
 - Terminer bras tendu.
 - o Amortis : même préparation que le dégagé. Geste ralenti à la fin.
 - Jeu sur le revers de l'adversaire
 - o Fixer avant sur le côté coup droit pour libérer l'espace revers.
 - o Privilégier des trajectoires mi-court pour s'assurer d'atteindre le revers adverse
- 2- Rompre sur un volant favorable en smash :
 - a. Timing du geste et flexion du poignet avec une accélération du geste et flexion du poignet avec une extension complète du bras lors de la frappe
 - b. Puissance maximale dans le geste.
 - c. Extension complète du bras lors de la frappe
 - d. le plan de frappe se situe devant le corps et la raquette fait son trajet au-dessus de la tête
- 3- Servir long et haut
 - a. Préparation de la raquette loin vers l'arrière, bras fléchi
 - b. Accélération du geste avec rotation sur le pied avant.
 - c. Accompagnement minimal du geste après la frappe.
 - d. le plan de frappe se situe devant le corps et la raquette fait son trajet au-dessus de la tête

SITUATION DE RÉFÉRENCE SUPPORT DE L'ÉVALUATION

des poules de niveau homogène (4 à 5 joueurs) au moins 2 matchs par poule en rotation 1 sur le terrain réglementaire + 2 observateurs + 1 arbitre (si 5 joueurs), sinon auto-arbitrage

COMPÉTENCES MÉTHODOLOGIQUES et SOCIALES

CM2

Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités :
-Gestion et organisation des pratiques

-Recueillir des informations, travailler en équipes, s'entraider.

CM3

Se mettre en projet
- Par l'identification individuelle ou collective des conditions de l'action, de sa réussite ou de son échec (efficacité de l'action)

- Raisonner avec logique et rigueur.



CONTENUS D'ENSEIGNEMENT DES...

STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT RETENUES

CM2 :

- **Provoquer régulièrement des relations** partenaires-partenaires (exercices) ou partenaires-adversaires (duels) ou joueur-conseiller (duels)
- Constitution de **groupes de niveaux pour les situations duelles**, de groupes parfois hétérogènes sur les exercices (Tutorat)
- des **thèmes** (coups, déplacements, enchaînements de coups...) sont donnés au conseiller pour guider et éduquer leurs observations et faciliter ainsi leurs interventions auprès de leur joueur.

CM3 :

- **Rappel** (révision) systématique sur les deux 1ères leçons, des CE abordés en cycle 1
- Chaque tâche proposée comprend un ou des **critères de réussite d'ordre quantitatif** (Joueurs surtout) ou **qualitatifs** (Conseiller surtout) ; parfois, utilisation de fiches - supports
- **Des principes tactiques** sont abordés (alternance, fixation,) et **des algorithmes de jeu** aussi pour aider l'élève à construire une partie de son raisonnement.

ÉVALUATION PROPRE À L'E.P.S.

Compétence attendue (/14 points) : nombre d'action positives (/4 points) + niveau de jeu (/4 points) + performance (/6 points)

Compétences méthodologiques & sociales (sur 6 points) : assumer différents rôles sociaux et responsabilités (/1.5 points) + recueillir des infos (/2 points) + se mettre en projet (/2.5 points)

Ceci étant, cette définition du niveau 2 de la compétence, en termes de connaissances, capacités, attitudes, doit ensuite être adaptée au cours du cycle aux caractéristiques des élèves. C'est là que se situe le 1^{er} axe de différenciation.

Aussi, va-t-il falloir s'intéresser aux profils des élèves.

Pour cela, il sera nécessaire de définir un projet de classe. Ce dernier prend en compte un certain nombre d'éléments parmi lesquels on peut citer :

- les caractéristiques de la classe : nombre d'élèves, répartition filles/garçons, origine des élèves, ... etc
- les résultats scolaires de la classe vis à vis des apprentissages : sérieux, attention, relation entre les élèves
- et des caractéristiques plus spécifiques à l'E.P.S. : morphologie, motricité (coordination, condition physique, ...), représentation vis à vis de l'A.P.S.A., pratique sportive hors E.P.S. (U.N.S.S., clubs), ... etc

B : 2^{ème} étape : l'identification, en début de cycle des acquisitions des élèves

Nous optons, lors de cette 2^{ème} étape, soit lors de la 1^{ère} leçon du cycle, pour la mise en œuvre d'une évaluation diagnostique, qui devrait nous permettre de valider les acquisitions de la compétence du niveau 1 et plus particulièrement :

- d'identifier l'hétérogénéité sur le plan moteur
- de vérifier si la compétence attendue de niveau 1 a été atteinte dans l'APSA
- de mesurer le niveau des élèves dans le champ des compétences méthodologiques et sociales
- de prédire quels sont les élèves susceptibles, à priori, d'atteindre le niveau 2 des programmes et surtout lesquels vont avoir des difficultés et les raisons de ces difficultés
- de mesurer les représentations des élèves (badminton : jeu d'échange pour simplement jouer avec ses copains ou de rupture où on veut vraiment gagner le point ? La mixité coule t-elle de source ? Privilégient-ils le pôle affinitaire ou compétitif ?)
- quelles connaissances de l'activité les élèves ont-ils ? (règles du jeu, arbitrage, principes tactiques, statut des joueurs, espace de jeu...)
- quel est le niveau de compréhension de mes élèves, par rapport aux consignes, aux réflexions, aux degrés d'abstraction dans les raisonnements verbaux ?

⇒ en résumé, cette **1^{ère} leçon** va être fondamentale pour connaître les élèves par rapport :

- 1 au niveau de jeu en badminton (lié à la pratique ultérieure de chacun + l'ensemble des ressources disponibles chez chacun.)
- 2 le niveau socio-affectif de chacun (lié au climat de classe + âge et sexe des élèves + représentation du Badminton)
- 3 le niveau cognitif des élèves (lié à la compréhension et à la capacité de réflexion de chacun)

Il va de soi que plus le cycle est situé tard dans l'année, plus cette évaluation diagnostique sera précise et peu contraignante en temps, dans la mesure où notre connaissance des élèves sera affinée. Il y aura tout d'abord le fait d'avoir vu évoluer les élèves, mais aussi le fait d'avoir eu connaissance de leurs comportements et de leurs résultats dans d'autres disciplines d'enseignement (réunions avec les professeurs, conseils de classes, ...)

Ceci étant, l'évaluation diagnostique, pour avoir du sens pour le cycle, mais également par rapport aux élèves, doit reposer sur des critères qualitatifs et quantitatifs, communiqués aux élèves. Ainsi, c'est en connaissance de cause que les groupes de niveaux ou de besoins sont constitués au cours du cycle d'enseignement. Et aussi, pour que les apprentissages ultérieurs aient du sens et que les élèves acceptent leur appartenance à un groupe, encore faut-il qu'ils en aient consciemment saisis les tenants et les aboutissants. De même, si des objectifs différents sont annoncés pour chaque élève avec une évaluation qui pourra être différente, nous avons le devoir d'être transparents sur les critères qui ont conditionné ces choix de différenciation.

En ce qui nous concerne, nous pensons que l'évaluation diagnostique doit prendre en compte, en tout 1^{er} lieu, les acquis d'un 1^{er} cycle d'enseignement, soit se référer aux contenus de la compétence attendue de niveau 1. Voici alors la façon dont nous avons synthétisé les attendus de la compétence de niveau 1 :

COMPETENCE PROPRE à l'E.P.S. :

« **conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif (activités de coopération et d'opposition : les sports collectifs, activités d'opposition duelle : les sports de raquettes & les activités physiques de combat) : rechercher le gain d'une rencontre, en prenant des informations et des décisions pertinentes, pour réaliser des actions efficaces, dans le cadre d'une opposition avec un rapport de forces équilibré et adapté en respectant les adversaires, les partenaires, l'arbitre.**

Compétence attendue (N1) : QUOI ?

« en simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en choisissant entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture sur des volants favorables par l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur.

Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation.

Compétences méthodologiques & sociales : COMMENT ?

● **agir dans le respect** des autres par l'appropriation de règles.

● **Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités** par la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages : installer, utiliser, ranger du matériel, recueillir des informations, travailler en équipe, et s'entraider

● **Se mettre en projet** par l'identification, individuelle ou collective des conditions de l'action (réussite ou échec) pour élaborer un projet d'action et le mettre en oeuvre, raisonner avec logique et rigueur, apprécier l'efficacité de ses actions

Afin de valider les acquisitions des élèves, nous allons réaliser conjointement, mais de manière dissociée pour le confort de la rédaction, à la fois l'axe moteur et l'axe méthodologique et social.

Nous commençons tout d'abord par traiter l'axe moteur.

Aussi, conformément aux programmes, à l'issue d'un 1^{er} cycle de badminton, les élèves de N1 doivent avoir acquis : **« le renvoi sécuritaire et la recherche de rupture sur des volants favorables par l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur. ».**

Nous déclinons alors cette compétence en termes de connaissances et capacités, ce que l'on peut résumer ainsi :

CONNAISSANCES

1 connaître les règles du jeu et les dimensions du terrain en simple

2 **comprendre que pour gagner, je dois assurer la continuité de l'échange, puis jouer en longueur ou en largeur pour faire basculer le rapport de force de mon côté (paramètres simples de la trajectoire : direction et longueur).**

3 connaître les principes simples de déplacement pour frapper le volant et de remplacement

CAPACITÉS

1 être capable de servir réglementairement

2 a- être capable de jouer au fond et dans la zone de devant

2 b- être capable de jouer à droite et à gauche

3 a- être capable de se déplacer, s'organiser pour frapper et renvoyer

3 b- être capable de se replacer après la frappe.

Se pose alors maintenant à nous la question des indicateurs qui peuvent témoigner de l'acquisition de ces savoirs.

Il va s'agir de valider d'une part l'acquisition de la compétence attendue de N1, mais aussi de se projeter quant à l'acquisition attendue de la compétence de 2.

Aussi, nous avons pris le parti de retenir 3 axes :

- assurer un renvoi sécuritaire
- rechercher la rupture sur des volants favorables
- utiliser des frappes variées en longueur ou en largeur

C'est alors que nous proposons, dès à présent, à titre d'illustration, des situations qui nous permettent objectivement de témoigner de l'acquisition des compétences pré-citées.

a) 1^{ère} proposition sur le pôle de la motricité

- **1^{er} axe** : vérifier l'acquisition du « **renvoi sécuritaire** »

Le renvoi est sécuritaire s'il est :

- haut
- dans l'axe
- pas trop court
- réalisé de manière régulière (plusieurs renvois successifs)

Indicateur retenu : le nombre d'échanges (à chaque fois que le volant passe par-dessus le filet)

Jeu : « *le plus gentil de la classe* »

But : - réaliser 10 échanges consécutifs avec le plus grand nombre de partenaires différents
- celui qui aura le plus de points aura le statut de « joueur le plus gentil de la classe » puisque facilitant le renvoi pour un maximum de camarades

Organisation matérielle, spatiale et humaine :

- 15 minutes de jeu effectif
- 2 élèves par ½ terrain
- dès qu'un duo est terminé, chacun va chercher un nouveau partenaire
- les élèves comptabilisent leurs réussites : 10 points par partenaire validé, 1 point par partenaire non validé (exemple : 46 points équivalent à 4 réussites et 6 échecs)
- 3 essais maximums par duo
- dès qu'un duo a réussi, les élèves doivent se séparer pour aller chercher d'autres partenaires

➡ à la fin de la situation, tous les élèves inscrivent leur total sur la fiche bilan/diagnostique de la classe.

Voici quelques indicateurs quantitatifs quant à la mesure de l'acquisition de la compétence ciblée : nous nous sommes fixés comme base, que les 2/3 des points possibles soient marqués.

Par exemple, sur une classe de 28 élèves, on peut marquer au maximum 270 points (27 partenaires réussis, on ne prend pas en compte les 1 point d'échec), sachant que les 2/3 correspondent à 180 points.

- **2^{ème} axe** : vérifier l'acquisition « **entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture sur des volants favorables** »

Ce passage entre la sécurité et la rupture de l'échange doit se faire volontairement et sur un volant favorable. En rappelant qu'un volant favorable est caractérisé de la façon suivante : court, haut et coté coup droit. Il va donc s'agir principalement dans un 1^{er} temps de mesurer si les élèves ont bien identifié le passage du statut de partenaire à celui d'adversaire.

Indicateur retenu : les points marqués après un changement de statut partenaire/adversaire.

Match coopération/opposition

But : - gagner ses matchs en 1 contre 1
 - on ne peut marquer 1 point qu'après le 10^{ème} échange et avant le 16^{ème} échange, tous les points perdus ou gagnés avant et après ne comptent pas.

Organisation matérielle, spatiale et humaine :

- 4 élèves par terrain
- les groupes sont constitués en fonction des résultats du jeu des plus gentils de la classe
- 2 joueurs, 1 arbitre et 1 marqueur
- match au temps de 2' (prof qui donne le départ et la fin)
- jeu sur terrain complet (rappel de la compétence : frappes variées en longueur ou en largeur)
- s'il y a match nul, le gagnant est celui qui a marqué le 1^{er} point (récompense pour celui qui est concentré dès le début de la rencontre)
- s'il y a 0/0, les 2 joueurs sont déclarés perdant car aucun ne répondra à la compétence
- 6 matchs = 12'
- montée/descente par poule : les 2 élèves qui ont le plus de points montent d'un terrain, les 2 qui en ont le moins descendent d'un terrain.
- 3 rotations

Intérêt :

- classer les élèves par performance à l'issue des 3 rotations
- faire comprendre aux élèves les liens entre « le plus gentil de la classe » et les plus méchants lors de l'opposition
- apprécier pour l'enseignant l'autonomie des élèves dans la prise de score, l'arbitrage et le respect de cet arbitrage.

➡ à la fin de la situation, tous les élèves inscrivent leur classement sur la fiche bilan/diagnostique de la classe.

Voici quelques indicateurs quantitatifs quant à la mesure de l'acquisition de la compétence ciblée : nous nous sommes fixés comme base, le fait que mieux les élèves seront classés, plus cette compétence sera acquise. Il s'agit alors d'un degré d'acquisition de la compétence à travers la performance, car le badminton est avant tout une activité duelle et d'opposition.

- **3^{ème} axe** : vérifier l'acquisition « **l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur** »

Il va s'agir de chercher à obtenir un profil dans la qualité de variation des frappes de volants.

Indicateur retenu : la nature des trajectoires émises par chaque joueur, notamment dans le gain des points

But : - par poule de 4 de même niveau de performance, gagner son match
- observer la nature des trajectoires produites par le joueur observé

Organisation matérielle, spatiale et humaine :

- 2 joueurs, 1 arbitre et 1 marqueur
- 1 seul match par élève
- match en 15 points
- vérifier que les élèves tiennent la feuille de terrain dans le bon sens pour observer correctement les trajectoires
- l'observateur se place du côté opposé au joueur observé

Intérêt :

- faire constater aux élèves qu'il y a corrélation entre la performance et l'exploitation de l'espace chez l'adversaire (les élèves sur les terrains les meilleurs étant à ce niveau capable de jouer à droite et à gauche, dans la zone avant et dans la zone du fond, et ceux des 1ers terrains jouant plutôt dans une zone centrale et devant)
- chaque élève se notera sur la fiche outil 1 en fonction de sa capacité à exploiter ou pas l'espace adverse (prise de conscience et indicateur de son niveau)

➡ à la fin de la situation, tous les élèves inscrivent leur profil sur la fiche bilan/diagnostique de la classe

Dispositif :

Prénom:

Prénom de l'observateur:

Je mets des croix où l'adversaire du joueur observé frappe le volant:

Mettre 1 croix à chaque impact chez l'adversaire :

j'entoure la croix si le volant ne revient pas dans le terrain du joueur que j'observe

Les 4 joueurs du groupe sont :

-
-
-
-

Voici quelques indicateurs quantitatifs quant à la mesure de l'acquisition de la compétence ciblée : nous nous sommes fixés comme base, le retour de la fiche d'observation et son interprétation, relative aux impacts.

EN RESUME

Outils pour vérifier si la compétence de N1 a été atteinte dans sa partie motricité		
Les 3 axes	Situations retenues	Indicateurs
- renvoi sécuritaire	- « le plus gentil de la classe »	- nombre d'échanges
- entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture sur des volants favorables	- « match coopération/opposition »	- points marqués après un changement de statut partenaire/adversaire
- l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur.	- match en 15 points + observation	- nature des trajectoires émises

Voici maintenant, à titre d'illustration, quelques profils interprétables sur le pôle moteur au regard de la compétence à « renvoyer régulièrement le volant » (**sécuritaire**).

	Hypothèses	Reprendre un travail axé sur :
- a marqué moins d'1/3 des points possibles sur le jeu « le plus gentil de la classe » <i>pas régulier du tout</i>	<p><u>Prise d'information/prise de décision :</u></p> <p><i>Information :</i> tardive et centrée sur la chute du volant, voire juste après le filet <i>Décision :</i> toucher le volant dans l'urgence, grosse pression temporelle</p> <p><u>Déplacements/replacements :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - pas ou peu de déplacements, au dernier moment - pas de replacements - les bras ballants <p><u>Organisation de la frappe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - tout le corps bouge - de face (au dessus des yeux) et explosive 	<p>Reprendre un travail axé sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>l'anticipation</u> dans la prise d'info (direction, vitesse et longueur de la trajectoire) - <u>la coordination</u> spécifique de la frappe (prise universelle, dissociation bassin/épaule et bras/avant bras, mise à distance, préparation haute) - <u>l'équilibration</u> : tête levée, se déplacer et se préparer à frapper, surtout vers l'arrière
- a marqué entre 1/3 et 2/3 des points possibles <i>moyennement régulier</i>	<p><u>Prise d'information/prise de décision :</u></p> <p><u>Information :</u> dès la frappe adverse <u>Décision :</u> tenir l'échange à tout prix, ne pas faire la faute</p> <p><u>Déplacements/replacements</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - face à l'adversaire et au centre - plus précoce, pas courus mais des difficultés vers l'arrière - peu ou pas de replacements <p><u>Organisation de la frappe</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - le dégagé est régulier - le revers apparaît mais est très court 	<p>Consolider le travail axé sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>la prise d'informations</u> le plus rapidement possible pour être sur le volant - <u>des problèmes de déplacements précoces</u> : orientation rapide, sursaut de démarrage, dernier appui d'équilibration avant la frappe, repousser pied extérieur pour se replacer et vers l'arrière - <u>des problèmes techniques de frappe</u> : service long, 2 types de prise #, frappes basses et frappes hautes, allonger le dégagé.
+ des 2/3 des points possibles marqués	<p>La compétence est acquise, les points non marqués pouvant résulter directement des fautes des partenaires les plus en difficulté et/ou du manque de temps</p>	<p>Commencer le travail de N2 : (cf le projet de cycle)</p>

b) 2^{ème} proposition sur le pôle de la motricité

- 1^{er} axe : vérifier l'acquisition du « renvoi sécuritaire »

1 ^{ère} étape au cours de la 1 ^{ère} leçon																							
OBJECTIF	Vérifier l'acquisition suivante : capacité à renvoyer régulièrement le volant (logique d'échange) & à assumer une situation en étant partenaire (jeu en coopération)																						
But	Echanger un volant avec un partenaire																						
Prise en compte de la différenciation	Faire le point sur les réalisations des élèves (évaluation diagnostique)																						
Organisation spatiale	2 élèves sur des ½ terrains et le reste dans les espaces qui séparent les filets (y compris les couloirs de double)																						
Organisation humaine (forme de groupement)	Affinitaire au début puis toutes les minutes, les élèves d'un des côtés du filet tournent d'un cran, de la gauche vers la droite, ce qui permet un brassage d'élèves (changement de partenaires)																						
Organisation temporelle	8 minutes																						
Consignes	Changer de partenaire au coup de sifflet selon la rotation organisée																						
Critères de réalisation et de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Maintenir le volant en l'air, en réalisant au moins 10 franchissements • Compter à voix haute • Réussir au moins 10 franchissements avec un partenaire donné en 1' (à défaut retenir le score max.) 																						
Méthodes pédagogiques & outils méthodologiques	<ul style="list-style-type: none"> • Questionnement pour se remémorer et faire émerger les C.E. liés à la frappe du volant • Prise de repères objectifs au sol pour se situer • Diverses formes de groupement (affinitaire à aléatoire) • Impliquer les élèves dans un rôle de coopération • Utiliser des repères objectifs (compter 10) pour évaluer sa réussite • Utiliser la fiche de suivi pour valider sa compétence à servir : <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">NOM du joueur :</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;"><i>Cocher la case correspondante</i></td></tr> <tr><td>Service non réglementaire</td><td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td>Service réglementaire aménagé</td><td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td>Service réglementaire</td><td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td></tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser la fiche de suivi pour noter ses scores : <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">NOM du joueur :</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">NOM du partenaire</td><td style="text-align: center;">NOMBRE de points</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">x</td><td style="text-align: center;">10</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">y</td><td style="text-align: center;">8</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">...</td><td style="text-align: center;">...</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">TOTAL :</td></tr> </table>	NOM du joueur :		<i>Cocher la case correspondante</i>		Service non réglementaire	<input type="checkbox"/>	Service réglementaire aménagé	<input type="checkbox"/>	Service réglementaire	<input type="checkbox"/>	NOM du joueur :		NOM du partenaire	NOMBRE de points	x	10	y	8	TOTAL :	
NOM du joueur :																							
<i>Cocher la case correspondante</i>																							
Service non réglementaire	<input type="checkbox"/>																						
Service réglementaire aménagé	<input type="checkbox"/>																						
Service réglementaire	<input type="checkbox"/>																						
NOM du joueur :																							
NOM du partenaire	NOMBRE de points																						
x	10																						
y	8																						
...	...																						
TOTAL :																							
Contenus d'enseignement	C.E. liés à la frappe du volant : <ul style="list-style-type: none"> • Se placer sous le volant lorsque sa trajectoire le permet (volant haut) • Orientation de la raquette au moment de la frappe • Accompagnement de la frappe dans la direction cible • Adopter une posture de profil • ... 																						
Variables de différenciation	<ul style="list-style-type: none"> • prendre ou laisser le service en cas de difficulté ou service aménagé (moins de levier, « poussée », ...) • adopter une distance d'échange raisonnable (repères au sol avec lignes ou plots), qui permet de maintenir l'échange 																						
Bilan	Faire le point avec les élèves, en utilisant des fiches de suivi (document en annexe), pour objectiver les réalisations des élèves (évaluation formatrice et formative), en prenant en compte les éléments suivants : service réglementaire, échange maintenu																						

- 2^{ème} & 3^{ème} axe : vérifier l'acquisition « **entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture sur des volants favorables & l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur** »

2 ^{ème} étape au cours de la 1 ^{ère} leçon	
OBJECTIF	Vérifier l'acquisition suivante : capacité à exploiter la cible libérée et/ou libre
But	Gagner son match avec un adversaire donné
Prise en compte de la différenciation	Faire le point sur les réalisations des élèves (évaluation diagnostique)
Organisation spatiale	4 à 6 élèves (en fonction de l'effectif classe) sur des terrains réglementaires
Organisation humaine (forme de groupement)	Elèves répartis sur les terrains, en fonction de leur niveau (groupes homogènes), considérant le cycle passé ou inféré, à partir d'observables en début de leçon
Organisation temporelle	Au moins 4 rencontres pour que tous les joueurs puissent réaliser au moins 1 match
Consignes	<ul style="list-style-type: none"> • à 4 : 2 matchs aléatoires dans l'adversité puis gagnant/gagnant et perdant/perdant • auto-arbitrage à 4 ou avec 1 arbitre pour les groupes de 5 • Temps d'un match : 4 minutes • Observer : repérer sur une feuille (terrain représenté + carré central = « maison ») l'endroit où les volants sont envoyés, lors de chaque frappe & entourer ceux qui permettent de marquer le point directement volant non touché ou mis à distance (l'adversaire est obligé de se déplacer activement), ce qui permet de ne pas prendre en compte les maladresses des élèves) • Tous les élèves doivent avoir été observés au moins 2 fois par deux observateurs différents
Critères de réalisation et de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Marquer plus de points que son adversaire • Avoir + d'impacts hors de la « maison » que dans la « maison »
Méthodes pédagogiques & outils méthodologiques	<ul style="list-style-type: none"> • Questionnement pour se remémorer et faire émerger les C.E. liés à l'arbitrage (verbal) • Présentation de la fiche d'observation (document joint en annexe) : outils visuel • Mise en œuvre de la fiche d'observation (cas concret) : verbal + visuel et sollicitation des élèves pour vérifier la compréhension des consignes • Forme de groupement imposée • Rotation des rôles : joueur, arbitre, observateur (<i>exemple à 4 : 2 joueurs en auto-arbitrage et une fiche d'observation pour 2 & à 6 : 2 joueurs, 1 arbitre & 3 observateurs</i>) • Circulation dans les groupes afin de repérer d'éventuelles difficultés, liées à l'arbitrage, l'observation ou encore, le fair-play des joueurs • Mise en commun des difficultés rencontrées (complément à l'observation prof)
Contenus d'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> • les C.E. liés au décompte des points : qui marque le point ? qui sert ? d'où ? cas particuliers • les C.E. liés à l'arbitre annonce à voix haute et audible, chacun des points et les joueurs ne contestent pas le point. En cas de doute pour l'arbitre, le point est remis en jeu. • les C.E. liés à l'observation : se positionner du côté du ½ terrain adverse, orienter sa feuille par rapport au terrain, renseigner la fiche (joueurs observé et adverse) utiliser comme repère les pieds de l'adversaire (pour faciliter la projection du volant au sol), se mettre d'accord sur l'emplacement (privilégier la qualité à la quantité des impacts relevés, n'observer qu'un élève à la fois) • les C.E. liés au jeu : utiliser ses « armes » spatiales (court/long, droite/gauche, ... etc) et/ou temporelles (smatchs) dans le but d'amener l'adversaire à se déplacer pour créer et/ou exploiter une rupture de l'échange
Variables de différenciation	<ul style="list-style-type: none"> • adaptation du degré d'opposition (groupes les plus homogènes possibles) • choix des binômes pour l'observation (rotation possible d'un terrain à l'autre) • présence accrue sur certains groupes en fonction des comportements des élèves (prévisibles ou observés)
Bilan	Demander aux élèves de regarder l'observation réalisée, puis l'exploitation des données aura lieu avec les élèves, au cours de la leçon suivante. Le but de cette observation étant d'établir des profils de jeu, afin de faire apparaître des besoins en terme de formation. En fin de leçon, un point est fait, avec les élèves, sur d'éventuelles difficultés d'arbitrage et sur l'éventuelle présence de joueurs contestataires.

Ces 2 illustrations, réalisables à différents moments repérables de la leçon (début et fin), montrent concrètement, comment à partir d'un objectif initial : évaluer les acquisitions des élèves en début de cycle, il est possible de se situer au croisement des ressources exigées par la situation et à mobiliser par les élèves des actions variées (choix didactiques et pédagogiques) pouvant être mises en œuvre et ce, de manière à pouvoir s'adresser le plus efficacement possible, à tous les élèves (partenaires variés, support verbal, visuel, travail à plusieurs, encadrement des élèves en difficulté, questionnements, ...). Par conséquent, dès cette étape (1^{ère} leçon), il est possible de prendre en considération les différences qui peuvent exister avec les élèves. Et, à ce niveau, la connaissance des élèves dans d'autres domaines (informations provenant des autres disciplines d'enseignement ou émanant d'autres cycles d'enseignement), nous semble un élément incontournable, dans le processus de différenciation.

EN RESUME

Outils pour vérifier si la compétence de N1 a été atteinte dans sa partie motricité		
Les 3 axes	Situations retenues	Indicateurs
- renvoi sécuritaire	- capacité à renvoyer régulièrement le volant (logique d'échange) & à assumer une situation en étant partenaire (jeu en coopération)	- maintenir le volant en l'air, en réalisant au moins 10 franchissements
- entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture sur des volants favorables & utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur	- capacité à exploiter la cible libérée et/ou libre avec des matchs en 4' avec observation	- points marqués & relevés d'impacts par rapport à la « maison »

Dans cette approche, ce sont les élèves qui vont identifier leur niveau de jeu en fonction de la compétence qu'ils ont du acquérir lors d'un 1^{er} cycle.

Parallèlement, et pour relever des indicateurs plus précis sur les niveaux de jeu et sur la motricité des élèves, l'enseignant peut inscrire les élèves dans des niveaux de maîtrise afin de dégager des axes de travail et de progrès pour chaque élève. Et ce, d'autant que cette 1^{ère} leçon, les élèves sont censés fonctionner de manière assez autonome. Aussi, voici une proposition orientée sur les **intentions de jeu des élèves** :

(Niveau 2) Compétence attendue	NIVEAUX de jeu	PROFIL du joueur	INTENTION du joueur	ESPACE atteint	Types de FRAPPES
	<i>Niveau 1</i>	INCONSTANT	Toucher le volant pour le renvoyer (jeu en continuité)	Aléatoire	Indifférenciée : main basse & main haute (joueur de face par rapport au filet)
	<i>Niveau 2</i>	REGULIER	Renvoyer le volant en attendant la faute de l'adversaire (jeu en continuité)	Au centre du terrain	Indifférenciée : main basse & main haute (joueur de face par rapport au filet)
	<i>Niveau 3</i>	DECALE	Commencer à faire sortir son adversaire du centre (début d'un jeu en rupture)	Ovale en largeur et/ou en longueur	Choix de main basse/main haute en fonction de la trajectoire du volant et/ou du projet de frappe (joueur de profil par rapport au filet) : début du dégagement, amorti et frappe orientée
		FRAPPEUR	Faire reculer son adversaire le plus loin possible pour tenter de conclure au filet (début d'un jeu en rupture)	Exploitation de toute la longueur du jeu	
	<i>Niveau 4</i>	PLACEUR	Amène son adversaire dans les 4 coins du terrain (jeu en rupture)	Exploitation de toute la surface du terrain, en dehors de la zone centrale	Choix du type de frappe, en combinant dégagement, amorti et frappe orientée, en fonction du projet de jeu
		SMATCHEUR	Exploite un volant favorable dès qu'il en a l'occasion (jeu en rupture)	Exploitation de toute la surface du terrain, en dehors de la zone centrale	Choix du type de frappe, en combinant dégagement, amorti, frappe orientée et smatch, en fonction du projet de jeu et en s'adaptant aux situations de jeu
<i>Niveau ></i>	<i>Niveau 5</i>	STRATEGUE	Crée et exploite des volants favorables (jeu en rupture)	Exploitation de toute la surface du terrain, en dehors de la zone centrale	Utilise ses points forts en se créant les conditions favorables pour pouvoir les mettre en oeuvre

c) L'axe méthodologique & social.

La déclinaison de la compétence attendue de niveau 1, nous a permis d'isoler les éléments suivants :
Les attitudes sont évidemment reliées aux connaissances et aux capacités (cf projet EPS Niveau 2)
Le projet EPS mentionne les éléments suivants :

ATTITUDES

L'élève et ses apprentissages

1 Accepter de s'engager dans différents rôles (adversaire, partenaire, arbitre, observateur.

L'élève et le groupe

1 Respecter l'arbitre et accepter ses décisions

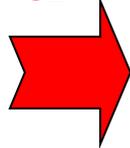
2 Arbitrer un match ou son match en connaissant la valeur et la répartition des points et en annonçant à voix haute les points

3 maîtriser ses émotions dans une situation d'opposition

L'élève et l'environnement

1 Mettre en place et respecter le matériel

CE



... ATTITUDES

L'élève et ses apprentissages

1 Accepter de ne pas toujours jouer comme on le voudrait mais de respecter les consignes de l'enseignant sur le rôle à jouer ou de nouvelles consignes. Etre capable de remplir une fiche d'observation.

L'élève et le groupe

1 Faire prévaloir le jugement de l'arbitre sur le gain du point ou le score car il est là pour cela est n'est pas physiquement investi dans l'action

2 Compter les points à voix haute pour s'assurer d'un consensus, connaître, appliquer et faire appliquer les règles.

3 Ne pas être mauvais joueur (laisser tomber ou jeter sa raquette, ne pas se manifester verbalement, ne pas être de mauvaise foi...)

L'élève et l'environnement

1 Ne pas traverser les terrains de ses camarades, prévenir quand un volant va sur un autre terrain, placer les poteaux aux bons endroits (ligne extérieur en double)

COMPÉTENCES MÉTHODOLOGIQUE S et SOCIALES

CMS 1 :

Agir dans le **respect** de soi, des autres, et de l'environnement par l'appropriation des règles

CMS 2 :

Organiser et assumer des **rôles sociaux** et des **responsabilités** par la **planification** et l'organisation des pratiques et des apprentissages : installer, utiliser, ranger du matériel, recueillir des informations.

CE

STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT RETENUES

CMS 1

-utiliser la **fiche d'appropriation des règles**
-faire **arbitrer les élèves** et faire **fonctionner les élèves en auto arbitrage**
-instaurer la **circulation des élèves** entre les **terrains**

CMS 2

-faire **remplir par les élèves des fiches d'observation et de gestion de tournoi**
-évaluer **l'arbitrage et l'observation**
-faire **monter et démonter les terrains** par tous les **élèves**

Afin de vérifier de manière rapide et simple, l'acquisition des compétences méthodologiques et sociales, une fiche/attitude par élève sera proposée au moment des matches. Cette fiche sera remplie par le groupe, de manière à ce que chaque élève puisse donner librement son avis. Il s'agira donc d'un avis collégial, ce qui permet de donner plus de véracité à la réponse obtenue. Voici présentée ci-dessous la fiche en question :

<u>NOM de l'élève :</u>		
J'ai gêné d'autres joueurs en passant sur leur terrain	Oui	Non
	<u>NOMS des joueurs qui valident :</u>	<u>NOMS des joueurs qui valident :</u>
J'ai bien rempli la fiche d'observation pendant le match	Non	Oui
	<u>NOMS des joueurs qui valident :</u>	<u>NOMS des joueurs qui valident :</u>
Quelqu'un s'est plaint quand je suis passé arbitre ou en auto arbitrage	Oui	Non
	<u>NOMS des joueurs qui valident :</u>	<u>NOMS des joueurs qui valident :</u>

L'enjeu, à l'issue de l'évaluation diagnostique est d'identifier les différents profils qui vont apparaître à partir des compétences que l'on a ciblées et qui selon nous, s'avèrent nécessaires pour viser à la fin de ce cycle le niveau 2 des programmes. Aussi, cette investigation doit pouvoir nous permettre de répondre aux questions suivantes :

➤ Quels sont les élèves qui ont acquis la compétence de niveau 1 et sont donc susceptibles de travailler dès la 2^{ème} leçon les connaissances, capacités et attitudes du niveau 2 ?

➤ Quels sont les élèves qui n'ont pas atteint la compétence de niveau 1 ? Quelles sont les difficultés qu'ils rencontrent ? Et enfin, quels sont les problèmes prioritaires à traiter ?

L'idée est donc d'établir différents profils, afin de pouvoir les interpréter pour ensuite pouvoir proposer aux élèves des objectifs de cycle cohérents pour chacun d'entre eux.



Voici maintenant quelques profils interprétables, au regard des compétences méthodologiques & sociales évaluées en début de cycle :

Constat	Hypothèses, interprétations	Remédiations
- ne connaît pas le règlement	- manque d'investissement - mauvaise volonté - problème de mémorisation - le règlement n'a pas de sens car il est dans une logique d'échange	- le règlement fera parti de l'évaluation - fiche règlement (fiche outil) - besoin de rappels fréquents - tutorat avec un élève qui n'a pas ce problème - retour collectif - rendre le règlement nécessaire à l'entente collective (ex : faire des matchs sans règles, est-ce possible ?)
- problème sur l'auto arbitrage et/ou n'arbitre pas correctement	- timidité - manque de confiance dans ses décisions - mauvaise foi, tricherie	- compter le score à voix haute et cela pour chaque point - accepter les temps morts pour avoir la possibilité d'aller voir la fiche règlement affichée dans le gymnase - mettre un arbitre sur chaque terrain, mais le fait de lui demander son avis fait perdre un point au joueur qui se retrouve avoir tort
- problème pour remplir la fiche d'observation	- problème de compréhension de consignes - problème de relation entre l'espace de jeu et la fiche	- faire verbaliser, répéter les consignes pendant les regroupements - afficher les consignes sur un tableau ou sur la fiche d'observation (à condition de ne pas surcharger) - mettre en scène des élèves afin de servir d'exemple par la démonstration - mettre en place des groupes d'élèves observant le même match afin de comparer les résultats pour s'assurer que tous les élèves ont compris la même chose -s'assurer que la fiche est dans le bon sens -mettre des croix à la craie directement sur le terrain entre chaque échange

Exemple proposé : renvoyer régulièrement le volant (sécuritaire)

Constat	Hypothèses, interprétations	Remédiations
<p>-n'a marqué que moins d'1/3 des points possibles sur le jeu « le plus gentil de la classe »</p> <p><i>pas régulier du tout</i></p>	<p><u>Prise d'information/prise de décision</u> Information : tardive et centrée sur la chute du volant, voire juste après le filet Décision : toucher le volant dans l'urgence, grosse pression temporelle</p> <p><u>Déplacements/replacements</u> -Pas ou peu de déplacements, au dernier moment -Pas de remplacement -les bras ballants</p> <p><u>Organisation de la frappe</u> -Tout le corps bouge -De face (au dessus des yeux) et explosive</p>	<p>Reprendre un travail axé sur : <u>Anticipation</u> dans la prise d'info (direction, vitesse et longueur de la trajectoire) La <u>coordination</u> spécifique de la frappe (prise univ, dissociat° bassin/épaule ; et bras/avant bras ; mise à distance ; préparation haute) <u>L'équilibration</u> (tête levée, se déplacer et se préparer à frapper, surtout vers l'arrière)</p>
<p>-a marqué entre 1/3 et 2/3 des points possibles</p> <p><i>moyennement régulier</i></p>	<p><u>Prise d'information/prise de décision</u> Information : dès la frappe adverse Décision : tenir l'échange à tout prix, ne pas faire la faute</p> <p><u>Déplacements/replacements</u> -face à l'adversaire et au centre -plus précoce, pas courus mais des difficultés vers l'arrière -peu ou pas de remplacement</p> <p><u>Organisation de la frappe</u> -le dégagé est régulier -le revers apparaît mais est très court</p>	<p>Consolider le travail axé sur : <u>Prise d'info</u> le plus rapidement possible pour être sur le volant Problème de <u>déplacement</u> précoce (orientation rapide, sursaut de démarrage, dernier appui d'équilibration avant la frappe, repousser pied extérieur pour se replacer et vers l'arrière) Problèmes <u>techniques</u> de frappe : service long, 2 types de prises #, frappes basses et frappes hautes, allonger le dégagé.</p>
<p>+ des 2/3 des points possibles marqués</p>	<p>La compétence est acquise, les points non marqués pouvant résulter directement des fautes des partenaires les plus en difficulté et/ou du manque de temps</p>	<p>Commencer le travail de N2 (cf projet de cycle)</p>

d) Un projet de cycle

De ce fait, au cours du cycle, voici les propositions de projet de transformations que nous proposons, considérant l'axe moteur et relatives au 3 niveaux identifiés, lors de l'évaluation diagnostique, sachant que le souci est ici de proposer un projet de cycle **différencié et individualisé** :

GROUPE 1

PASSER DE.....

L'inconstant		A
<p><u>Intentions organisatrices :</u> Cherche à renvoyer le volant de l'autre coté du filet</p>	<p>Intentions organisatrices :</p>	<p style="text-align: center;">Le renvoyeur régulier repousseur</p>
<p><u>Cible à atteindre :</u> Derrière le filet (l'adversaire n'existe pas vraiment)</p>	<p>Cible à atteindre :</p>	<p><u>Intentions organisatrices :</u> Ne pas faire la faute de renvoi avant l'adversaire et si possible jouer où l'adversaire n'est pas</p>
<p><u>Déplacements/replacements :</u> - face à l'adversaire et au centre - ne se replace pas toujours - pas courus</p>	<p>Déplacements/replacements :</p>	<p><u>Cible à atteindre :</u> - plutôt au centre du terrain voire un peu au fond, et devant quand l'adversaire ne s'est pas déplacé</p>
	<p>Intentions organisatrices :</p>	<p><u>Déplacements/replacements :</u> - commence à se replacer dans le centre du terrain pour être présent pour la frappe suivante</p>

Ce niveau va alors se retrouver *dans une certaine mesure* dans la compétence attendue de N2 où l'idée permanente est de construire le point (idée de projet de jeu) en fonction de son niveau.

Rechercher le gain d'une rencontre..... :

➡ chercher à ne pas perdre en défendant son camp et en repoussant l'adversaire au fond du terrain pour éventuellement conclure devant par une frappe plus courte = être dans le DUEL car l'élève cherchera à gagner

.....dès la mise en jeu du volant..... :

➡ ne pas faire la faute le 1^{er}, c'est à dire être concentré et prendre son temps au moment de la mise en jeu pour ne pas rater son service ou le retour. L'objectif sera pour ces élèves d'avoir un service régulier dans le terrain

.....en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture

➡ pour ces élèves en difficultés, on va principalement travailler sur la partie continuité de la compétence attendue. La rupture sera abordée sous son aspect principalement spatial en privilégiant le travail du dégagé long et de la frappe courte (début d'amorti), plus riche au niveau de la motricité que le travail droite/gauche

.....par l'utilisation de coups et trajectoires variées :

➡ coups : service en coup droit, dégagé, début d'amorti

☞ trajectoires : la direction plutôt droite, de forme montante et en cloche de longueur moyenne

GROUPE 2

PASSER DE.....



A

Le renvoyeur régulier		L'opportuniste
<u>Intentions organisatrices :</u> Ne pas faire la faute de renvoi avant l'adversaire	Intentions organisatrices :	<u>Intentions organisatrices :</u> Frappe et veut rompre l'échange sur les opportunités qui se présentent aléatoirement
<u>Cible à atteindre :</u> - plutôt au centre du terrain	Cible à atteindre :	<u>Cible à atteindre :</u> - verticale : transpercer l'adversaire (c'est le début) - horizontale : droite/gauche et court/long
<u>Déplacements/replacements :</u> - commence à se replacer dans le centre du terrain mais la position de l'adversaire n'est pas vraiment prise en compte	Déplacements/replacements :	<u>Déplacements/replacements :</u> - début de sursaut préparatoire - poussée sur la jambe extérieure pour se replacer - pas chassés et déplacements équilibrés

Ce niveau rentre alors *pleinement* dans les attendus de la compétence de N2 avec ici l'idée permanente de construire le point (idée de projet de jeu) en fonction de son niveau.

Rechercher le gain d'une rencontre..... :

☞ ces élèves sont bien sur l'opposition car dès que l'occasion se présentera ils voudront conclure l'échange afin de s'assurer le gain du point

.....dès la mise en jeu du volant..... :

☞ au service, recherche prioritaire de la non possibilité pour l'adversaire d'attaquer dès le retour (donc services haut et long, ou court et bas).

L'objectif sera pour ces élèves d'avoir l'intention de ne pas se mettre en danger. Alors que le receptriceur aura pour intérêt d'attaquer un service un peu mou

.....en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture

☞ ces élèves seront sur le pôle de la continuité en privilégiant les volants en haut et au fond chez l'adversaire pour ne pas se faire attaquer. Et ils seront sur la rupture spatiale par le fait de déplacer l'adversaire en espérant la faute adverse et aléatoirement un volant favorable pour attaquer

.....par l'utilisation de coups et trajectoires variées :

☞ coups : des dégagés plus efficaces, des amortis, et le début du smash

☞ trajectoires : on commence à combiner des paramètres simples de la trajectoire de volant (vitesse, direction, hauteur) dans les frappes : ces élèves jouent devant, derrière, à droite, à gauche et fort au centre et même parfois dans l'espace libre

GROUPE 3

PASSER DE.....



A

L'opportuniste		Le smasheur
Intentions organisatrices : Frappe et veut rompre l'échange sur les opportunités qui se présentent aléatoirement	Intentions organisatrices : Cible à atteindre : Déplacements/replacements :	Intentions organisatrices : - rompre l'échange le 1 ^{er} - saisir toutes les opportunités
Cible à atteindre : - verticale : transpercer l'adversaire (c'est le début) - horizontale : droite/gauche et court/long		Cible à atteindre : Fond + transpercer + espaces libres
Déplacements/replacements : - début de sursaut préparatoire - poussée sur la jambe extérieure pour se replacer - pas chassés et déplacements équilibrés		Déplacements/replacements : - en appui semi fléchi - sursaut préparatoire, déplacement équilibré, pas chassés fentes - pousser jambe extérieure pour se replacer

Ce niveau rentre alors *encore davantage* dans les attendus de la compétence de N2 avec, de manière accentuée l'idée permanente de construire le point (idée de projet de jeu) en fonction de son niveau.

Rechercher le gain d'une rencontre..... :

➡ ces élèves sont bien sur l'opposition car ils ne sont orientés que par la volonté de se créer en permanence un volant favorable à exploiter pour s'assurer le gain du point et de tous les points si possible

.....dès la mise en jeu du volant..... :

➡ cette recherche de rupture permanente s'effectue dès la mise en jeu. Les élèves voudront déjà mettre en danger leurs adversaires : variation des services, service sur le point faible adverse...

.....en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture

➡ les élèves auront conscience de l'alternance des 2 pôles car ils devront intégrer les repères significatifs d'un changement de statut

.....par l'utilisation de coups et trajectoires variées :

➡ coups : dégagés, amortis, lift et surtout le smash

➡ trajectoires : combinaison des paramètres de la trajectoires (formes, direction et longueur), toutes les surfaces du jeu commencent à être exploitées

Au niveau de la motricité, ce 3^{ème} groupe correspond aux capacités et aux connaissances maximales que l'on peut espérer pour une classe de 4^{ème}.

C : La prise en compte de la différenciation lors de la leçon

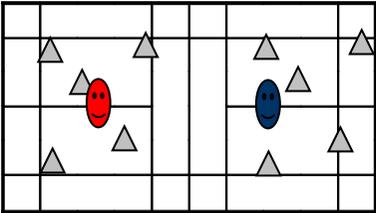
Les propositions suivantes ont pour but de proposer aux élèves des situations presque identiques afin de gérer la classe dans un 1er temps. Et dans un 2ème temps, c'est la manipulation des variables didactiques qui va nous permettre de nous adapter à nos 3 niveaux d'élèves.

1 LES DEPLACEMENTS

rappel des 3 niveaux sur ce thème :

1	2	3
-face à l'adversaire et au centre -ne se replace pas toujours -pas courus	-commence à se replacer dans le centre du terrain, mais sans vraiment prendre en compte les réponses de l'adversaire	-début de sursaut préparatoire -poussée sur la jambe extérieure pour se replacer -pas chassés et déplacements équilibrés

1ère situation

Compétence à acquérir :	But :	CE :	Organisation :	consignes	Indicateur de maîtrise
Découverte de tout l'espace de jeu (à atteindre et à couvrir)	Gagner le jeu en allant vite tout en étant précis sur une séquence de jeu de 2'	<u>Pour aller vite</u> : je me déplace en courant <u>Pour être précis</u> : je m'arrête au moment de frapper	Les joueurs envoient le plus vite possible les volants dans le camp adverse  jeu des volants piégés volant : ▲	-interdiction de toucher le filet -aller chercher les volants que l'on envoie dehors	-le joueur n'est pas statique

Variables de différenciation : si les joueurs sont dans une opposition équilibrée, les volants seront + ou - loin en fonction des niveaux et le jeu + ou - rapide

Niveau 1 : jouer dans un 1^{er} temps à la main, limiter l'espace en jouant sur ½ pour se centrer sur des déplacements avant/arrière, on tolère dans un 1^{er} temps le droit de se retourner vers l'arrière (car on privilégie à ce stade la lecture de la trajectoire et des déplacements dynamiques) puis jeu avec raquette

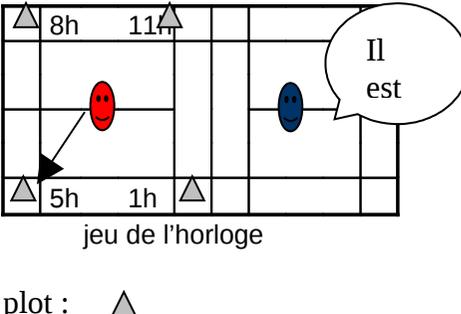
Niveau 2 : jeu avec raquette, on peut imposer le coup à effectuer, on n'a plus le droit de se retourner (déplacement arrière obligatoirement en pas chassés)

Niveau 3 : imposer les espaces-cibles (uniquement devant et derrière ou droite/gauche) pour se focaliser sur un type de déplacement, imposer d'aller ramasser les volants avec la main coté raquette en descendant avec le pied raquette (préparation de la fente avant à ce niveau)

Nature de la différenciation :

- par niveau de jeu homogène sur le thème des déplacements
- sur l'espace à couvrir qui peut être + ou – grand
- sur la technique à utiliser
- sur le nombre de volants que l'on peut mettre à disposition
- sur le temps de jeu qui peut être + ou – long
- sur la nature des déplacements en fonction des cibles à atteindre

2ème situation

Compétence à acquérir :	But :	CE :	Organisation :	consignes	Indicateur de maîtrise
Déplacements arrière et avant	Aller le plus vite possible toucher les plots qui me sont indiqués avec ma raquette	-ne pas se retourner pour aller vers le fond -regarder de l'autre coté du terrain pour m'informer		<ul style="list-style-type: none"> - ● part du centre du terrain en phase préparatoire (appuis fléchis : jeu d'angles articulaires et raquette devant soi) - ● attend que ● se soit replacé au centre pour donner un nouvel horaire -interdit de se retourner en arrière 	Fluidité, le joueur ne se retourne pas

Variables de différenciation :

Niveau 1 : ne mettre en place que 2 déplacements (sur le coté coup droit car + facile), ne plus donner l'heure verbalement mais indiquer la direction avec le bras pour les contraindre à prendre de l'info de l'autre coté du filet

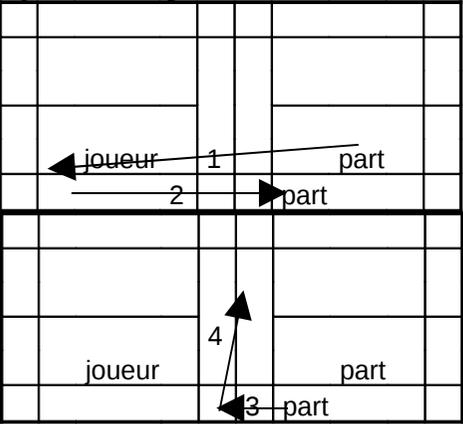
Niveau 2 : jeu en miroir avec des horloges de chaque coté du terrain, progressivement, au lieu de toucher le plot, l'élève peut faire le geste (mais attention à ne pas trop decontextualiser pour des scolaires) ou alors 2 joueurs de N3 peuvent envoyer les volants que ● devra renvoyer (davantage de sens pour l'élève),

Niveau 3 : multiplier les plots à aller toucher, faire des séquences de 1' ou bien c'est l'élève lui même qui va toucher les plots : record entre les élèves (qui va en toucher le + en 1')

Nature de la différenciation :

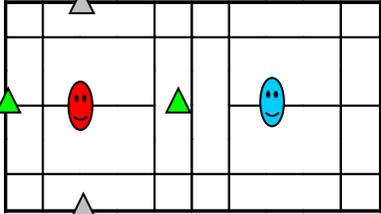
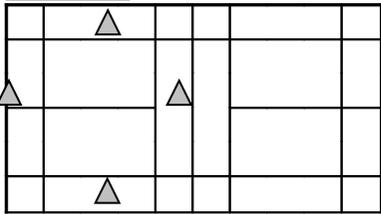
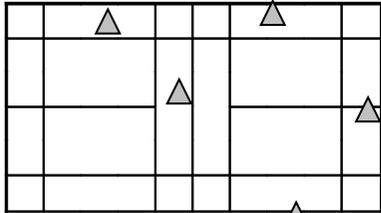
- le nombre et l'emplacement des cibles à utiliser
- la cadence à laquelle on demande aux élèves de se déplacer
- le geste à faire après le déplacement (toucher un plot, faire un geste dans le vide, renvoyer un volant)
- la nature de la prise d'information à effectuer (auditive dans un 1er temps mais après rapidement visuelle car c'est le souci à ce niveau (bras, miroir, à l'opposé des bras...))

3ème situation

Compétence à acquérir :	But :	CE :	Organisation :	consignes	Indicateur de maîtrise
<p><i>Se déplacer de manière équilibrée vers l'avant et vers l'arrière</i></p> <p><i>Plutôt en fin de cycle</i></p>	<p>Aller chercher tous les volants pour les envoyer à un endroit précis</p>	<p><u>Pour me déplacer vers l'arrière</u> : je place immédiatement mon pied raquette vers le fond et je recule en pas chassés en regardant le filet</p> <p><u>En position de prédisposition initiale</u> : je suis à l'arrêt, face au filet, et je regarde mon adversaire</p> <p><u>Afin de me replacer</u> : je bloque mon déplacement pour anticiper</p>	<p>1 joueur et 2 partenaires</p>  <p>Volant continu :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➡1 service long ➡2 amorti droit ➡3 lancé court droit ➡4 contre amorti croisé 	<p>-1 joueur et 2 partenaires : travail en coopération</p> <p>-il est interdit de se retourner pour aller chercher le volant au fond</p> <p>-2' chacun, puis rotation</p>	<p>-prend tous les volants</p> <p>-être équilibré à la frappe</p>
<p>Variables de différenciation :</p> <p><u>Niveau 1</u> : dans un 1er temps, demander au joueur de simplement renvoyer les volants de l'autre coté du filet (seuls les déplacements et l'anticipation vers le remplacement comptent). Laisser davantage de temps au joueur : limiter les zones du fond et de devant pour, en les raccourcissant, jouer plus haut...</p> <p><u>Niveau 2</u> : augmenter l'espace à couvrir en jouant plus loin et plus court pour les partenaires ainsi que moins haut</p> <p><u>Niveau 3</u> : possibilité de changer la qualité des envois pour imposer des déplacements imprévus : contre-pieds au fond, service court dès la mise en jeu.</p> <p>Nature de la différenciation :</p> <ul style="list-style-type: none"> -au niveau temporel : en jouant sur la vitesse du volant envoyé par les partenaires ainsi que sur la hauteur (qui donne + ou - de temps) -au niveau spatial : en jouant l'espace-cible -au niveau technique : nature de la trajectoire à produire -l'incertitude : des évènements en n'imposant plus l'ordre des envois des partenaires 					

2 LA RUPTURE SPATIALE



Compétence à acquérir :	But :	CE :	Organisation :	consignes	Indicateur de maîtrise
<p>Jouer dans les espaces libres</p> <p>(l'aménagement du milieu pour créer des espaces libres)</p>	<p>Marquer le point dans une zone libérée par l'adversaire</p>	<p>-s'informer sur la position adverse avant de frapper</p> <p>-utiliser le bon coup afin de produire la trajectoire souhaitée</p>	<p>Consignes sensiblement égales pour toute la classe mais la position des plots va varier selon les niveaux</p> <p>Niveau 1 :</p>  <p>Devant/derrière ou droite gauche (pas les 2 à ce stade)</p> <p>Niveau 2 :</p>  <p>Niveau 3 :</p> 	<p>-service long obligatoire de</p> <p>-après le service, va obligatoirement toucher 1 plot</p> <p>N1 : 10 essais chacun, qui gagne ?</p> <p>N2 : 10 essais chacun, qui gagne ?</p> <p>Ou si évolution match : bonus de 3 points à celui qui marque sur sa frappe après la touche des plots</p> <p>N3 : match avec 3 points à celui qui marque sur sa frappe après la touche des plots. Le jeu s'arrête si l'élève qui a pris la rupture spatiale n'en a pas profité.</p>	<p>-le choix du relanceur est bon et le volant du retour de service ne revient pas</p>

Variables de différenciation :

Niveau 1 : on limite le nombre d'infos à traiter pour rendre moins complexe la tâche, on peut encore simplifier en jouant sur la distance du plot à toucher

Niveau 2 : + d'infos à traiter car 4 plots possibles, possibilité d'évolution : 😊 va toucher le plot à n'importe quel moment de l'échange (mais avant la 5ème frappe de 😊)

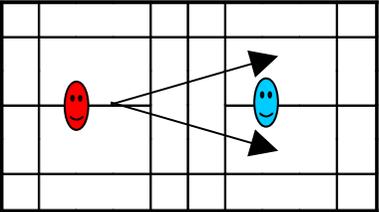
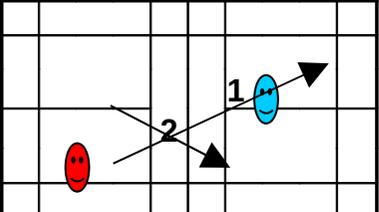
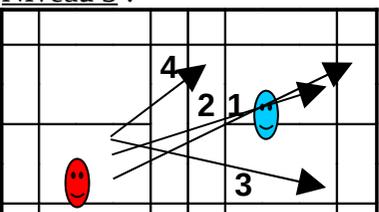
Niveau 3 : match avec incertitude sur le statut de celui qui sera en position de reconnaître et d'exploiter cette rupture spatiale provoquée

Nature de la différenciation :

-nombre d'infos à traiter progressivement en fonction des niveaux

-jouer sur le règlement pour induire des comportements « si j'ai l'espace libéré alors j'ai intérêt à l'exploiter efficacement car si le volant revient, mon adversaire marquera 3 points alors que j'étais en position de dominant »

-faire fonctionner les élèves par groupe de niveau

Compétence à acquérir :	But :	CE :	Organisation :	consignes	Indicateur de maîtrise
<p>Jouer dans les espaces libres</p> <p>(les consignes de jeu pour créer des espaces libres)</p>	<p>Marquer le point dans une zone libérée par l'adversaire à l'aide de schémas tactiques simples</p>	<p>-celui qui impose des déplacements à plus de chances que celui qui envoie simplement de l'autre côté</p> <p>-prendre des infos sur la position de mon adversaire pour jouer là où il n'est pas</p> <p>-jouer sur l'espace permet de contraindre mon adversaire à faire beaucoup de déplacements et donc le met en retard. Soit il va rater, soit le volant va devenir encore plus favorable pour moi</p>	<p>Niveau 1 :</p>  <p>Niveau 2 :</p>  <p>Niveau 3 :</p>  <p>1 : service long côté coup droit 2 : 2ème frappe longue côté coup droit 3 : frappe longue côté revers 4 : frappe courte croisée sur le coup droit</p>	<p>N1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 😊 renvoie toujours au centre et haut - 😊 envoie successivement à droite et à gauche - 10 services chacun, qui gagne et pourquoi ? <p>N2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 😊 sert long (1) puis amorti droit - 😊 ne renvoie qu'au centre - 10 services chacun, qui gagne et pourquoi ? <p>N3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> 😊 4 frappes prédéterminées 5ème frappe libre mais qui doit conclure le point 😊 ne renvoie qu'au centre et haut - 10 services chacun, qui gagne et pourquoi ? 	<p>➡Celui qui fait se déplacer l'autre doit gagner</p>

Variables de différenciation :

Niveau 1 : possibilité d'évoluer vers le contre-pied (cf partie sur les principes tactiques), la même chose mais devant/derrière : pour ce niveau, on ne joue que sur 1 paramètre de la trajectoire du volant (la direction, car très facile à mettre en place et la hauteur qui est plus difficile mais plus efficace pour les apprentissages qui vont suivre)

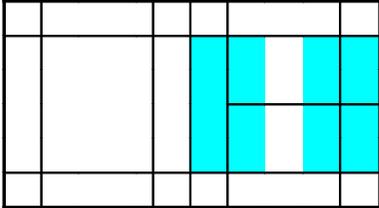
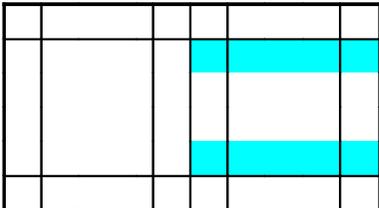
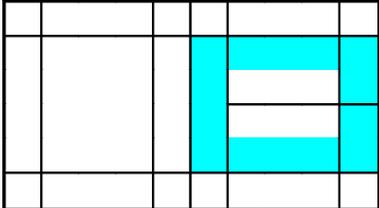
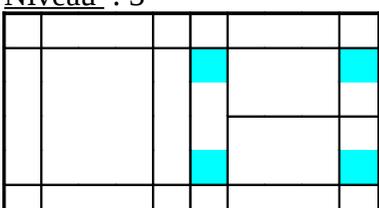
Niveau 2 : avec ce niveau, on est davantage sur la combinaison de 2 paramètres (hauteur et direction)

Niveau 3 : plusieurs paramètres combinés (on se rapproche progressivement du smash et de la pression temporelle qui est l'objectif final du N2 collègue)

Nature de la différenciation :

- différents paramètres de la trajectoire du volant
- mise en jeu aménagée
- nombre de coups à produire
- nature des coups à produire

3ème situation

Compétence à acquérir :	But :	CE :	Organisation :	consignes	Indicateur de maîtrise
<p><i>Jouer dans les espaces libérés pour marquer des points</i></p> <p><i>(c'est l'aménagement du milieu qui va induire les espaces-cibles à atteindre)</i></p>	Gagner son match à thème en utilisant à son profit des zones de jeu privilégiées.	<p><u>Joueur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -si je veux marquer le point en zone arrière, alors je lève le volant -si je veux marquer en zone avant, je le pousse vers le bas -si je veux le marquer sur les cotés, je change juste l'orientation de mon corps <p><u>Adversaire :</u></p> <p>Je ne me place pas uniquement sur une zone mais au milieu des zones à atteindre</p>	<p><u>Niveau : 1</u></p>  <p>ou</p> 	<p><u>Niveau : 2</u></p>  <p><u>Niveau : 3</u></p> 	Pour chaque niveau, chaque joueur réussit au moins 2 fois sur 10 à envoyer dans un espace cible
			<p>N1 N2 N3</p> <p>-10 services chacun en position de joueur bonus</p> <p>-3 points si le volant touche l'espace-cible</p>		

Variables de différenciation :

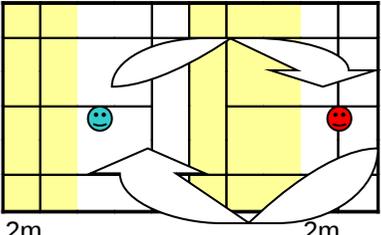
- + le niveau s'élève, + les espaces-cibles sont petits et éloignés du centre du terrain.
- possibilité de mettre des espaces-cibles sur les 2 terrains

Nature de la différenciation :

- Sur les points consignés en fonction d'un aménagement du milieu
- groupe de niveau
- possibilité d'évolution en mélangeant les niveaux (seulement 1 niveau d'écart) dans la mesure où l'on conserve les espaces cibles

3 LA RUPTURE TEMPORELLE

1ère situation

Compétence à acquérir :	But :	CE :	Organisation :	consignes	Indicateur de maîtrise
Reconnaître et exploiter un volant d'attaque favorable par le SMASH	Gagner son match grâce aux 10 points de bonus si l'échange est conclu par un smash	<u>Reconnaître un volant favorable :</u> C'est un volant haut, court, et plutôt côté coup droit <u>Smash :</u> -Préparation avec le coude le plus haut possible -frapper le volant devant soi -bras tendu au moment de la frappe -frapper en avançant -orientation du tamis à plat et vers le bas -force maximale mais sans s'écraser (rester équilibré)	 2m 2m Zone interdite, sauf au smash	-20 services pour 😞 puis on inversera. -pour marquer 10 points, 😊 doit terminer l'échange par un smash -dès que le volant de 😞 est trop court, 😊 doit smasher et le volant ne doit plus revenir dans le terrain -après les 2 rotations, qui gagne ?	-l'élève tente sur chaque volant favorable un smash (il se sent dominant) -le smash se caractérise par une trajectoire tendue, descendante et un bruit plus fort que les autres coups à l'impact -la tête de raquette finit vers le bas

Variables de différenciation :

Niveau 1 :

- agrandir la zone du fond pour 😊 et donc diminuer la zone de jeu de 😞 afin de donner des volants encore plus favorables à 😊 pour smasher
- imposer à 😞 d'envoyer un volant très favorable (haut, court, et plutôt côté coup droit) avant sa 3ème frappe

Niveau 2 : imposer 5 frappes maximum à 😊 pour conclure

Niveau 3 : diminuer les zones interdites pour que les volants soient naturellement moins favorables afin de les inciter à davantage les construire

Les mêmes zones, mais en 3 frappes, ça doit être conclu !

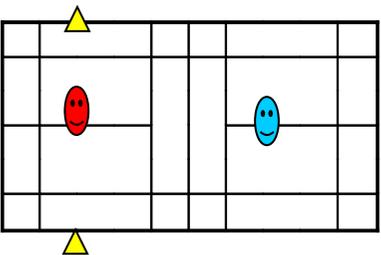
Nature de la différenciation :

-espace de jeu, les dimensions du terrain

-points consignes

-temps de jeu pour conclure par rapport au nombre de frappe

2ème situation

Compétence à acquérir :	But :	CE :	Organisation :	consignes	Indicateur de maîtrise
Reconnaître et exploiter un volant favorable par le SMASH	Conclure le point par un smash dès que possible	<p><u>Reconnaître un volant favorable :</u> C'est un volant haut, court, et plutôt côté coup droit</p> <p><u>Smash :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Préparation avec le coude le plus haut possible -frapper le volant devant soi -bras tendu au moment de la frappe -frapper en avançant -orientation du tamis à plat et vers le bas -force maximale mais sans s'écraser (rester équilibré) 		<ul style="list-style-type: none"> - dispose de 5 frappes (y compris le service pour lever le volant favorable (avant la ligne des 2 plots ) -à ce moment là  le duel commence et  devra exploiter ce volant en concluant l'échange par un smash, si le volant est défendu, l'échange se poursuit normalement -10 services chacun (qui gagne ?) 	<ul style="list-style-type: none"> -l'élève tente sur chaque volant favorable un smash -le smash se caractérise par une trajectoire tendue, descendante et un bruit plus fort que les autres coups à l'impact -la tête de raquette finit vers le bas

Variables de différenciation :

Niveau 1 :

-si problème pour reconnaître le volant favorable (on impose la 1ère frappe, puis la 2^{ème} ou la 3^{ème} puis situation normale  annonce avant de frapper le volant qu'il va lever (court, haut et sur le coup droit)

-si problème d'exécution, aller sur des ateliers techniques (exercices répétitions) ou rapprocher la ligne des plots pour faciliter la trajectoire descendante ou également possibilité de baisser le filet)

Niveau 2 : jouer sur la ligne de plots pour complexifier/ match normal mais un autre joueur se place derrière  pour indiquer à  de lever le volant (travail de prise d'infos supplémentaires/mettre un bonus de 3 points si le smash n'est pas défendu / quand il lève le volant,  va à droite ou à gauche pour contraindre  à choisir une direction (espace libéré)

Niveau 3 : mettre des lignes des 2 cotés pour qu'il y ait réciprocité dans la tâche/lever le volant mais sur le côté revers pour contraindre l'attaquant à se déplacer sur la diagonale avant

Nature de la différenciation :

-les points consignes

-aménagement du milieu

-groupe de besoin (car les difficultés à smasher ne vont pas toujours de paire avec le niveau de jeu (ex : le tennisman smashe avant de dégager)

-la difficulté de l'opposition

-règlement

D : 4^{ème} étape : la prise en compte de la différenciation lors de situations d'apprentissage de gestes techniques

Au cours de cette 4^{ème} étape, il s'agit de montrer comment on peut différencier les contenus d'enseignement et ce, dans plusieurs exercices, visant à faire acquérir aux élèves des capacités de type technique. La technique étant conçue à ce niveau, comme un moyen de parvenir à ses fins. De sorte que, la technique soit au service de la tactique.

Par exemple : je sais que pour marquer le point, je dois déplacer mon adversaire afin de créer, chez lui, un déséquilibre que je pourrai peut-être exploiter. Aussi, je voudrai faire reculer mon adversaire, pour tenter de conclure au filet. Mais, mon dégagement n'est pas efficace, autrement dit, je n'éloigne pas assez mon adversaire. Conclusion, il parvient sans problème à réaliser le déplacement que je lui impose. Il devient donc nécessaire que je progresse sur mon dégagé, si je veux réaliser mon projet.

Cela dit, il est nécessaire, au préalable, de pouvoir identifier les problèmes que rencontrent les élèves. Il faut donc, dans un 1^{er} temps, se munir d'observables. Puis, dans un 2^{ème} temps, émettre un certain nombre d'hypothèses quant à la nature de la réalisation des élèves. Enfin, dans un 3^{ème} temps, il faut être en mesure de livrer aux élèves, les contenus d'enseignement adaptés, autrement dit, ceux qui devraient leur permettre de progresser, chacun à leur niveau, en fonction de leurs propres caractéristiques.

C'est là encore, à ce niveau, un axe de différenciation, sur lequel, nous pouvons nous appuyer. L'idée étant toujours la même, en favorisant le progrès et la réussite de nos élèves, nous pouvons espérer les faire adhérer aux apprentissages ciblés, tout en maintenant chez eux un certain plaisir face à l'activité et surtout un sentiment de compétence positif, loin de dégrader leur propre estime de soi.

Aussi, nous allons aborder 4 gestes techniques, spécifiques à l'activité de badminton, que l'on va retrouver sur un niveau 2 et pour chacun d'entre eux, énoncer quelques pistes de réflexion quant :

- au dégagement d'un certain nombre d'observables
- à l'émission d'un certain nombre d'hypothèses
- à la conception de contenus d'enseignement, en fonction des caractéristiques des élèves

COUP	OBSERVABLE le plus souvent rencontré à ce niveau	HYPOTHESES	CE en fonction des caractéristiques des élèves
DEGAGE	Le volant monte mais est peu profond	<u>1/ manque de puissance</u> * joueur de face et non de profil * bras fléchi car on a trop attendu que le volant redescende * pas de rotation centrale <u>2/ problème biomécanique</u> * volant frappé au-dessus de la tête ou pire en arrière de l'axe du corps * le poignet s'ouvre au moment de l'impact et la raquette est dirigée vers le plafond * prise universelle mais index à plat	* de profil et si possible avec poussée de la jambe arrière (translation = puissance, la jambe arrière doit alors passer devant) * bras tendu au moment de l'impact (frapper haut) * le coude doit passer vraiment avant la raquette l'axe du corps * comme repère, le volant doit être frappé au niveau du <u> pied avant </u> * flexion et pronation du poignet
SMASH	Le smash ne descend pas mais a une trajectoire droite et trop haute	<u>Trop haut</u> * le plan de frappe est au dessus de la tête voir même trop en arrière * l'orientation du tamis est verticale * peur de se prendre le filet	* diriger son tamis vers le bas au moment de l'impact * frapper au niveau du pied avant
	Le smash manque de puissance	<u>Pas assez puissant</u> * manque d'explosivité * pas d'extension de l'avant bras * pas de flexion rapide du poignet au moment de l'impact	* mettre sa puissance maximale * extension complète de l'avant bras * flexion du poignet

COUP	OBSERVABLE le plus souvent rencontré à ce niveau	HYPOTHESES	CE en fonction des caractéristiques des élèves
AMORTI	L'amorti est trop haut	<ul style="list-style-type: none"> * le geste est bloqué mais le tamis va vers le haut * tamis vertical mais pas orienté vers le bas (le volant va assez loin du filet) * coude qui descend au moment de l'impact et l'élève compense en ouvrant le poignet * peur de se prendre le filet 	<p>☞ il faut utiliser la même technique les élèves que celle du dégagé dans le et la préparation de la frappe</p> <ul style="list-style-type: none"> * c'est au moment de la frappe que ce pose le problème chez la plupart des élèves : - il n'y a pas de pronation violente de l'avant bras et le geste doit s'arrêter au moment du contact. - l'orientation du tamis doit être vers le bas car le plan de frappe se situe un peu plus en avant
SERVICE	Même à la fin d'un cycle, l'élève ne touche pas le volant	<p><u>Problème d'anticipation/coïncidence :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * l'épaule du bras porteur de raquette avance, et donc le plan de frappe se déplace vers l'avant. C'est donc logiquement que l'élève ne touche pas le volant * mauvaise coordination entre le lâché du volant et le trajet de la raquette * mauvaise tenue du volant (par le bouchon, ce qui le fait vriller) * certains élèves lancent le volant * prise poêle à crêpes avec un volant qui arrive par la tranche 	<ul style="list-style-type: none"> * fixation de l'épaule qui porte la raquette (prof ou autre élève qui met le doigt sur l'épaule) * rester de profil et sur ses appuis * position des bras toujours identiques pour s'équilibrer et se donner des repères stables * dès que la raquette démarre, lâcher le volant * tenir le volant par la jupe * lâcher le volant et ne pas le laisser tomber * prise universelle

	<p>Le volant ne va pas assez haut et loin</p>	<p><u>Manque de puissance</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * plan de frappe pas assez en avant du pied avant * pas assez de pronation de l'avant bras * pas de transfert de poids de la jambe arrière à la jambe avant 	<ul style="list-style-type: none"> * insister sur le fait que le plan de frappe doit être devant le corps et que la raquette doit terminer son trajet sur l'épaule opposée au bras porteur * combiner l'action de flexion du poignet et de pronation de l'avant bras pour une puissance maximale * transfert de poids de la jambe arrière à la jambe avant
--	---	---	---

E : 5^{ème} étape : la prise en compte de la différenciation lors de l'évaluation

Il s'agit ici de montrer comment l'évaluation sommative peut rendre compte des projets d'apprentissage de tous les élèves au regard de la compétence-programme attendue.

L'enjeu étant ici d'établir une notation dans un souci d'équité. En effet, CLEUZIOU (2000) a montré que le badminton, au même titre que le volley, était une activité discriminante, dans la mesure où, l'écart de points qui sépare les filles et les garçons, à l'épreuve du baccalauréat, est de 2 points, ce qui doit nous inciter à mener une réflexion sur le protocole de l'évaluation finale et notamment sur les critères qui doivent être pris en compte. Par exemple, pour créer la rupture, les moyens peuvent être variés et la dominance d'un par rapport à l'autre n'a pas de sens, dans la mesure où le but est de remporter l'échange. Ainsi, des critères tels que la mobilité du joueur et sa puissance de dégagement, méritent d'être relativisés au regard de l'appartenance sexuée (filles ou garçons).

Voici donc l'évaluation sommative, de niveau 2, que nous vous soumettons :

1- Situation de référence

- des poules de niveau homogène (4 à 5 joueurs) en 15 points
- au moins 2 matchs par poule en 1 contre 1 sur terrain réglementaire
- 2 joueurs + 2 observateurs + 1 arbitre (si 5 joueurs), sinon auto-arbitrage

2- Critères de notation de la compétence attendue (sur 14 points)

a- Critère de maîtrise : construire intentionnellement le point sur la continuité ou la rupture

- ***Nombre d'actions positives (sur 4 points)***

Il s'agit de repérer la façon dont le point est construit.

Chaque observateur observe, au cours du cycle, puis lors de l'évaluation finale, un joueur à partir de la fiche suivante, de sorte que l'outil soit maîtrisé et que la compétence à recueillir des informations soit vérifiée (cf évaluation des compétences méthodologiques) :

<u>NOM de l'OBSERVATEUR :</u>		<u>NOM du JOUEUR :</u>	
* marque le point en jouant de manière REGULIERE = 1			
* marque le point en jouant de manière PLACEE (4 coins) = 2			
* marque le point en jouant de manière FORTE & VITE (smash) = 3			
<u>Nombres de 1, 2 & 3 :</u>		<u>Traduction en nombre d'actions positives :</u>	
Nombre de 1 :	 nombre de 1 = X (1 +) =	
Nombre de 2 :	 nombre de 2 = X (2 +) =	
Nombre de 3 :	 nombre de 3 = X (2 +) =	
<i>(entourez le profil dominant du joueur)</i>		<u>TOTAL de + :</u>	

Les repères qui sont donnés aux élèves sont les suivants :

- le joueur « **régulier** » est défini comme un joueur qui cherche à renvoyer le volant dans le terrain adverse, sans intention particulière, juste en attendant la faute de son adversaire.
Le code est : 1
- le joueur « **placé** » est défini comme étant capable d'envoyer son adversaire successivement dans 2 coins distincts, avant de conclure le point, soit directement (volant tombé au sol sans être touché par le joueur adverse) soit indirectement (volant envoyé dehors, dans le filet ou bien ne passant pas le filet, lors du renvoi par le joueur adverse). Les coins étant représentés par 4 carrés dessinés à la craie sur le terrain, aux 4 coins et selon les dimensions suivantes : 2m/2m.
Le code est : 2
- le joueur « **fort & vite** » est défini comme un joueur qui marque le point après avoir smashé un volant. La trajectoire d'un volant smashé est repérable par sa nature descendante (elle part d'un point haut et se dirige vers un point bas) et par sa rapidité.
Le code est : 3

L'observateur réalise une observation qui permet de mettre à jour 3 éléments :

- le 1^{er} est relatif à la façon dont le joueur a marqué ses points, en référence aux 3 profils identifiés précédemment
- le 2^{ème} est relatif à l'identification du profil du joueur (majorité de &, 2 ou 3)
- le 3^{ème} est relatif à la traduction des points marqués en nombre d'actions positives, selon le code suivant : 1 = + ; 2 = ++ ; 3 = +++

Chaque joueur est observé au moins 2 fois et la moyenne de ses 2 prestations est prise en compte pour l'attribution de sa note, si les observateurs ont été estimés compétents à observer (cf évaluation des compétences méthodologiques) et ce, en référence au tableau suivant :

Points	Nombre d'actions +
4	25 et +
3.5	23 et 24
3	21 et 22
2.5	19 et 20
2	16 à 18
1.5	13 à 15
1	10 à 12
0.5	7 à 9
0	6 et -

- **Niveau de jeu (sur 4 points)**

Chaque élève est identifié dans un niveau de jeu , auquel est associé une note. Cette évaluation peut être réalisée par l'enseignant suite à une auto-évaluation, ce qui permet à l'élève de prendre conscience de son niveau de jeu, après réflexion puis validation par l'enseignant.

Le tableau ci-dessous permet aux élèves de se situer et à l'enseignant de les situer. Les critères observables étant les suivants :

- **Intention du joueur** (ce que l'élève pense vouloir faire en renvoyant le volant)
- **Espace atteint** (à partir d'un relevé d'impact avec un terrain comportant des lignes et zones identifiables)
- **Types de frappes** (observables à partir de critères définissant chacune des frappes)
 - Main basse* : tête de raquette dessous le manche, au niveau du bassin)
 - Main haute* : tête de raquette dessus le manche, au dessus de la tête)
 - Dégagement* : frappe main haute, joueur de profil et trajectoire haute & longue
 - Amorti* : frappe main haute (jeu du fond du terrain) ou main basse (jeu au filet), joueur de profil et trajectoire haute ou longue, mais ralentie au moment de la frappe
 - Frappe orientée* : impact sortant du centre du terrain et impliquant orientation des appuis, du buste et de la raquette
 - Smash* : frappe main haute, volant frappé devant soi, le plus haut possible et dont la trajectoire est descendante et rapide

(Niveau 2) Compétence attendue	NIVEAUX de jeu	Note / 4	PROFIL du joueur	INTENTION du joueur	ESPACE atteint	Types de FRAPPES
	<i>Niveau 1</i>	0	INCONSTANT	Toucher le volant pour le renvoyer (jeu en continuité)	Aléatoire	Indifférenciée : main basse & main haute (joueur de face par rapport au filet)
	<i>Niveau 2</i>	1	REGULIER	Renvoyer le volant en attendant la faute de l'adversaire (jeu en continuité)	Au centre du terrain	Indifférenciée : main basse & main haute (joueur de face par rapport au filet)
	<i>Niveau 3</i>	2.5	DECALE	Commencer à faire sortir son adversaire du centre (début d'un jeu en rupture)	Ovale en largeur et/ou en longueur	Choix de main basse/main haute en fonction de la trajectoire du volant et/ou du projet de frappe (joueur de profil par rapport au filet) : début du dégagement, amorti et frappe orientée
		2.5	FRAPPEUR	Faire reculer son adversaire le plus loin possible pour tenter de conclure au filet (début d'un jeu en rupture)	Exploitation de toute la longueur du jeu	
	<i>Niveau 4</i>	4	PLACEUR	Amène son adversaire dans les 4 coins du terrain (jeu en rupture)	Exploitation de toute la surface du terrain, en dehors de la zone centrale	Choix du type de frappe, en combinant dégagement, amorti et frappe orientée, en fonction du projet de jeu
		4	SMASCHEUR	Exploite un volant favorable dès qu'il en a l'occasion (jeu en rupture)	Exploitation de toute la surface du terrain, en dehors de la zone centrale	Choix du type de frappe, en combinant dégagement, amorti, frappe orientée et smash, en fonction du projet de jeu et en s'adaptant aux situations de jeu
	Niveau >	<i>Niveau 5</i>		STRATEGUE	Crée et exploite des volants favorables (jeu en rupture)	Exploitation de toute la surface du terrain, en dehors de la zone centrale

b- Critères de performance : gain de la rencontre

- **Nombre de victoires (sur 6 points)**

Le parti pris est d'évaluer la performance de l'élève tout en le corrélant à un niveau de maîtrise.

N° de terrain	NOTE /6 points	
	Garçons	Filles
Terrain N° 1	De 1 à 2	De 1 à 2
Terrain N° 2	De 2 à 3	De 2 à 3.5
Terrain N° 3	De 3 à 4	De 3.5 à 5
Terrain N° 4	De 4 à 5	De 5 à 6
Terrain N° 5	De 5 à 6	6

Si la victoire est valorisée, il n'en demeure pas moins que le résultat du match est pris en considération, ceci afin d'encourager les élèves à se battre jusqu'au bout. Seuls les 2 meilleurs résultats sont pris en compte. Les scores établis permettent de situer les élèves entre la fourchette haute et basse selon leur terrain d'appartenance.

Voici ci-dessous le tableau de répartition des points :

	Critères (points cumulés à l'issue des 2 meilleurs résultats)
Fourchette haute	Marque de 26 à 30 points
Fourchette intermédiaire	Marque de 20 à 25 points
Fourchette basse	Marque 19 points et moins

3- Critères de notation de la compétence méthodologique & sociale (sur 6 points)

a- Assumer efficacement divers rôles sociaux et responsabilités (sur 1.5 points)

Cette évaluation est réalisée tout au long du cycle d'enseignement et elle est réalisée par l'enseignant. 0.5 point maximum est attribué par critère, sachant qu'il y a 3 critères, la note maximum de l'élève, concernant le pôle compétence sociale, est de 1.5 points.

ROLES & RESPONSABILITES	Note attribuée : 0	Note attribuée : 0.25	Note attribuée : 0.5
En tant que <i>partenaire</i>	N'accepte pas de jouer avec un/des partenaire(s) donné(s)	Accepte de jouer avec un/des partenaire(s) donné(s), MAIS ne coopère pas toujours pour offrir de bons volants à son partenaire	Accepte de jouer avec tous les partenaires donnés ET coopère en offrant le plus souvent de bons volants à son partenaire
En tant qu' <i>adversaire</i>	Souvent peu respectueux de son adversaire et/ou de l'arbitre (conteste, se moque, refuse de finir le match, ...)	S'énervé parfois sur le terrain et peut contester l'arbitrage	Respecte son adversaire et accepte la décision de l'arbitre
En tant qu' <i>arbitre</i>	Ne connaît pas les règles liées à l'arbitrage et/ou ne les applique pas (pas d'annonces à voix haute)	Connaît les règles liées à l'arbitrage, MAIS ne les applique pas toujours (arbitre peu attentif et peu concerné par le match)	Connaît les règles liées à l'arbitrage ET impose sa décision en tant qu'arbitre, tout au long du match
TOTAL de points : / 1.5			

b- Recueillir des informations (sur 2 points)

Il s'agit là du 1^{er} volet de la compétence méthodologique.

2 élèves identifiés avec un profil différent (1 placeur et 1 smacheur) s'affrontent en situation de match. Les élèves de la classe sont répartis en 2 groupes et chaque groupe observe un des élèves joueurs, en utilisant la fiche d'observation présentée lors de l'évaluation du critère de maîtrise, celle permettant de comptabiliser le nombre d'actions positives. Les élèves sont ensuite répartis autour du terrain et intercalés de la façon suivante : 1 observateur du joueur A (profil placeur), suivi d'1 observateur du joueur B (profil smacheur), suivi d'1 observateur du joueur A (profil placeur), ...

Les élèves sont ainsi repérés dans la compétence à savoir recueillir des informations, lors de la 8^{ème} leçon (d'une durée de 1H30), ce qui permet de leur valider ou non cette compétence. Cette étape est fondamentale, dans la mesure où les observateurs participent à l'évaluation finale de leurs camarades en fin de cycle. Cela permet entre autres de relativiser les résultats obtenus, voire de doubler une observation par des observateurs estimés plus fiables. D'où l'intérêt de pouvoir disposer de plusieurs observations établies par différents observateurs.

Le résultat des observations des élèves est ensuite interprété, par l'enseignant, de la façon suivante :

Ecart / à l'évaluation de l'enseignant	NOTE / 2
Exactitude du profil dominant & +/- 2 par rapport au nombre total d'actions positives (+)	2
Exactitude du profil dominant & +/- 4 par rapport au nombre total d'actions positives (+)	1.5
Exactitude du profil dominant & +/- > à 6 par rapport au nombre total d'actions positives (+)	1
Erreur du profil dominant & +/- > à 4 par rapport au nombre total d'actions positives (+)	0.5
Erreur du profil dominant & +/- > à 4 par rapport au nombre total d'actions positives (+)	0

c- Se mettre en projet (sur 2.5 points)

Il s'agit là du 2^{ème} volet de la compétence méthodologique.

A l'issue du cycle d'enseignement, les élèves ont réalisé des observations de joueurs et ont, en retour, été observés par d'autres joueurs, de sorte qu'ils ont pu identifier leur profil de joueur : régulier, placé, vite & fort. Ils connaissent donc la façon dont ils marquent le plus communément leurs points. Ceci étant, lors des 2 dernières leçons (9 & 10), ils doivent annoncer, avant leur match, face à un adversaire qu'ils ont déjà rencontré, leur profil de jeu et donc la manière dont ils pensent, de manière majoritaire, marquer leurs points.

L'observateur, à travers sa fiche d'observation, va valider ou infirmer l'annonce du joueur. Le résultat de l'observation réalisée, va permettre d'attribuer une note au joueur, tout en attestant du niveau de maîtrise de sa compétence méthodologique, à savoir celle d'être capable de se mettre en projet.

Le tableau ci-dessous permet d'attribuer une note à l'élève qui se met en projet :

La validation du profil annoncé par le joueur	NOTE / 2.5
La majorité + 3 au moins des points a été marquée selon le profil annoncé par le joueur	2.5
Il y a égalité (jusqu'à +/- 2) entre 2 profils dont celui annoncé	2
Un autre profil est dominant, mais quelques points ont été marqués dans le profil annoncé	1
Un autre profil est dominant et aucun point n'a été marqué selon le profil annoncé	0

Bibliographie

BRAU-ANTHONY S. et CLEUZIOU J.P « L'évaluation en EPS », éditions Actio 2005

CLAPAREDE E. « L'éducation fonctionnelle », Delachaux et Niestlé, Lausanne, 1931

GOMMET D. »De l'élève débutant au joueur de compétition » Editions Vigot

LEVEAU C. « France badminton »

LIMOUSIN P. et WRIGHT I. (« Badminton vers le haut niveau » INSEP 2000)

Les documents académiques de GUILLEMET I. et de VENTOU P.