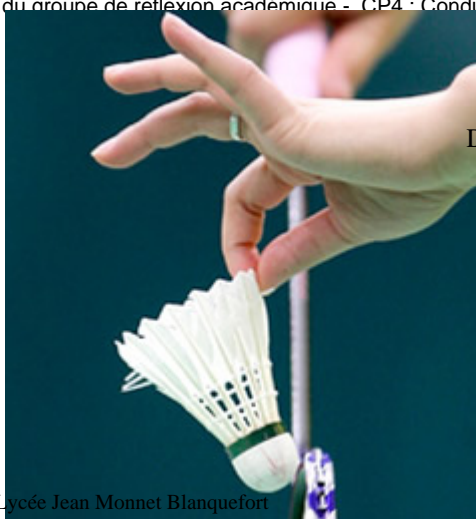


Extrait du Education Physique et Sportive

<http://webetab.ac-bordeaux.fr/Pedagogie/EPS/spip/spip.php?article549>

Exemple de Situation complexe en Badminton Niveau 3 : « Allume les cibles »

- Ressources pour l'enseignant - Ressources didactiques et pédagogiques - La Situation Complexe : Lieu d'acquisition des compétences - Les
Productions du groupe de reflexion académique - CP4 : Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif -



Date de mise en ligne : jeudi 30 octobre 2014

Description :

Auteur : Valérie Lamarque, Lycée Jean Monnet Blanquefort

Copyright © Education Physique et Sportive - Tous droits réservés

Elements de mise en oeuvre de la situation complexe

[Compétence attendue](#)

[Cadre de conception de la SC](#)

[Descriptif de la situation complexe](#)

[Les paramètres](#)

[Conseils de mise en oeuvre](#)

[Repères du cycle](#)

[Questions-réponses](#)

[Situations Ciblées](#)

[Evaluation](#)

[Documents annexes](#)

Auteur : Valérie Lamarque, Lycée Jean Monnet Blanquefort

L'Inspection Pédagogique Régionale, pour aider à la mise en oeuvre d'un enseignement finalisé par l'acquisition de la compétence attendue, a créé un groupe de productions pédagogiques. Les travaux réalisés par ce collectif ont pour objet de proposer des exemples de situations complexes en EPS.

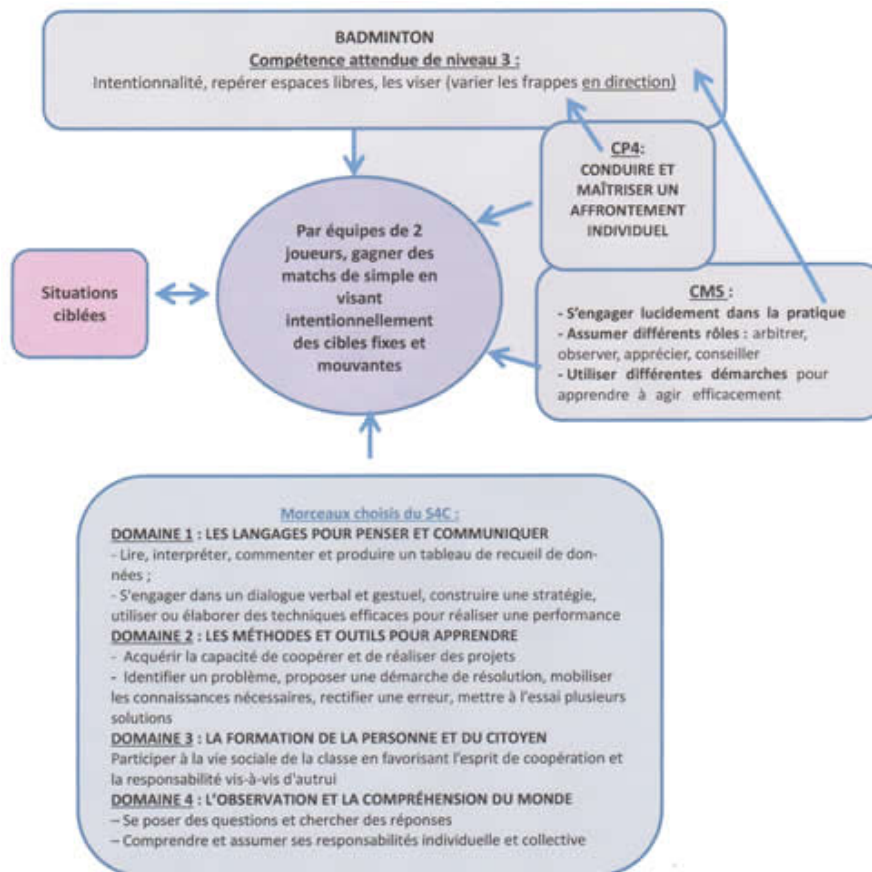
•

La compétence attendue

Pour gagner le match, s'investir et produire volontairement des trajectoires variées en identifiant et utilisant les espaces libres pour mettre son adversaire en situation défavorable.

•

Cadre de conception de la SC



Description de la situation complexe

DESCRIPTION DE CETTE SITUATION COMPLEXE DE NIVEAU 3 (ÉTAPE 1) :

PRODUIRE VOLONTAIREMENT DES TRAJECTOIRES VARIEES POUR METTRE L'ADVERSAIRE EN DIFFICULTE, PUIS REPERER LA POSITION DE L'ADVERSAIRE ET LES ESPACES LAISSÉS LIBRES POUR MARQUER UN POINT DIRECT.

Match en 1c/1, 2 équipes de 2 joueurs (A-A' et B-B') s'affrontent en score acquis (le partenaire démarre son match avec le score acquis par son binôme) ;

Les dyades sont homogènes en leur sein (les 2 joueurs font partie de la même équipe de tutorat*). Les niveaux des 4 joueurs sont donc sensiblement équivalents.

Le match se déroule en 4 manches de 4' : 2 manches consécutives pour les joueurs A et B (avec une pause de régulation de 2'), puis 2 manches pour les joueurs A' et B'

Exemple de Situation complexe en Badminton Niveau 3 : « Allume les cibles »

- Les 2 élèves qui ne jouent pas :
- Arbitrent et jugent (attribution des points)
- Coachent

(2 élèves inaptes peuvent chacun être associés à un joueur valide pour former une dyade, à la condition que les 2 joueurs soient de niveau homogène)

* Dès la 3ème leçon, des équipes composées de joueurs de niveaux différents (groupes de tutorat) sont constituées à partir des niveaux observés lors des 2 premières leçons. Au cours de certaines leçons, les élèves « experts » mettent leurs compétences au service de leurs camarades lors de situations ciblées. En fin de chaque leçon, après les matchs de classement et/ou les défis, le terrain sur lequel le joueur est arrivé lui donne un certain nombre de points (terrain 1 : 1 pt, terrain 2 : 2 points, ..., le terrain 1 étant le moins élaboré). Les équipes, composées de joueurs de niveaux différents, sont donc de niveau équilibré dans l'affrontement, l'affrontement consistant ici, lorsque l'on cumule les points marqués par tous les joueurs d'une même équipe, à marquer plus de points que les autres équipes.

De plus, quand un élève ne joue pas, il va coacher ou encourager un joueur de son équipe.

AMENAGEMENT MATERIEL



- Le terrain adverse est divisé en 6 zones. Les 7 cibles visées (à « allumer » par un coup gagnant) sont ces 6 zones fixes + l'adversaire (zone mouvante)
- On considère qu'un coup est gagnant lorsque le volant touche directement la cible (sans que l'adversaire ne parvienne à le toucher avec sa raquette)

Exemple de Situation complexe en Badminton Niveau 3 : « Allume les cibles »

CONSIGNES POUR LES JOUEURS

•

A et B s'affrontent dans un match de 2 séquences de 4', (2' de pause de régulation entre les 2 séquences) avec les règles du badminton en simple ;

•

But : « allumer » chacune des 7 cibles **par un coup gagnant**, c'est-à-dire sans que l'adversaire ne parvienne à le toucher avec sa raquette, et ceci dans l'ordre de son choix.

•

Comment marquer des points ?

•

Chaque nouvelle cible touchée par un coup gagnant rapporte **5 points** au joueur ;

•

Une cible atteinte une 2ème fois au cours d'une même série ne vaut qu'un **point** normal ;

•

Mais dès qu'il a allumé 5 cibles, il a le droit de commencer la série suivante. (pour éviter les stratégies de protection de cible)

•

Le joueur peut « **acheter** » **une cible** s'il a réussi à faire 3 coups gagnants consécutifs quelle que soit la cible touchée ;

•

Lorsque les 7 zones d'une série sont validées, le joueur marque un **bonus de 10 points**. Puis le joueur tente de valider une nouvelle série de 7 cibles.

•

À la pause de régulation, l'observateur, en s'appuyant sur la fiche d'observation, renseigne le joueur sur ses productions : cibles facilement/difficilement/jamais atteintes, et, s'il le peut, le conseille sur les possibles mises en oeuvre de validation des cibles non encore atteintes.

•

Au terme des 2 x 4', **changement de joueur** : A' hérite du score de A, ainsi que des cibles déjà atteintes. A' joue donc en score acquis, et doit allumer les cibles non touchées par son partenaire.

•

En fin de match : On compare les points cumulés de A-A' et B-B'. L'équipe victorieuse est celle qui obtient le plus gros score.

Exemple de Situation complexe en Badminton Niveau 3 : « Allume les cibles »

CONSIGNES POUR LES OBSERVATEURS (Fiche en Annexe 1)

- Chaque observateur dispose d'une Feuille de match/observation des cibles atteintes (chaque observateur, s'il le peut, note les prestations des 2 joueurs = forme de « contrôle »)
- Il note les points marqués, et reste vigilant pour accorder les bonus éventuels
- Les cases sur la fiche d'observation sont numérotées, les observateurs entourent le numéro de la cible atteinte ;
- Au changement de joueur, l'observateur utilise un autre code (ou une autre couleur) pour remplir la fiche, afin de distinguer ce qui a été réalisé par un joueur, puis par l'autre.

EN FIN DE SEANCE

Conjointement, les 2 joueurs de la dyade remplissent **la Fiche de bilan** (points faibles, points forts, solutions éventuellement envisagées/proposées), **en Annexe 2**.

Ce bilan servira de point d'appui à la proposition par l'enseignant de **situations ciblées** (voir plus bas) lors de la leçon suivante.

ÉTAPE 2 :

SUR UN TEMPS DE JEU PLUS LONG, PRODUIRE VOLONTAIREMENT DES TRAJECTOIRES VARIEES POUR METTRE L'ADVERSAIRE EN DIFFICULTE, PUIS REPERER LA POSITION DE L'ADVERSAIRE ET LES ESPACES LAISSÉS LIBRES POUR MARQUER UN POINT DIRECT.

COMMENCER À JOUER EN FONCTION DE SES POINTS FORTS.

FAVORISER LE TUTORAT

Ce qui change par rapport à l'étape précédente :

-

Exemple de Situation complexe en Badminton Niveau 3 : « Allume les cibles »

Temps de jeu : 6' par manche, pause de régulation de 2' ;

•

Les dyades sont dissymétriques, les 2 joueurs sont toujours du même groupe de tutorat mais de niveau différent ;

•

Les cases sur la fiche d'observation ne sont plus numérotées, les observateurs notent dans la case atteinte « 1 » pour la case atteinte en premier, « 2 » pour la case atteinte en deuxième, etc.. Cela donne une indication supplémentaire au joueur lors de la pause de régulation.

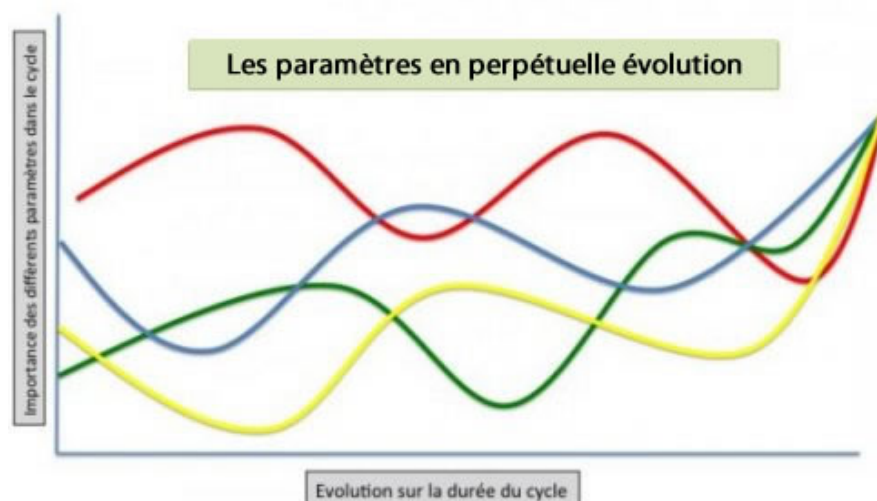
à Fiches d'observation et de Bilan de l'étape 1 en Annexes 1 et 2

à Fiches d'observation de l'étape 2 en Annexe 3

•

Les paramètres de la situation complexe

Ils résultent d'un processus de combinatoire qui fait système, où chaque élément est modifié par les autres. L'activité de l'élève procède de l'intégration de ressources pour mettre en place la compétence attendue qui n'est pas constituée d'une addition de ressources. Le moteur interagit avec le social qui interagit avec le méthodologique....il n'y a pas de prédominance d'un paramètre. La compétence à réaliser provient d'une dynamique interactionnelle entre ces éléments.



Exemple de Situation complexe en Badminton Niveau 3 : « Allume les cibles »

Paramètres moteurs	Paramètres sociaux	Paramètres methodologiques	Paramètres langagiers
<p>En situation de confort, déplacer l'adversaire pour libérer des espaces</p> <p>Produire une attaque ciblée avec une trajectoire adaptée</p> <p>Effectuer des déplacements spécifiques (fentes et pas chassés) efficaces</p> <p>Tenir physiquement l'échange</p> <p>.. et ceci en continu sur une période de jeu donnée</p>	<p>Assumer le rôle de partenaire d'entraînement</p> <p>S'investir dans le rôle d'observateur puis de conseiller</p> <p>Négocier la répartition des rôles sur la 1ère séquence, décider ensemble quel adversaire chacun rencontre ;</p> <p>... au service de l'efficacité du binôme</p> <p>... en dyades symétriques ou dissymétriques</p>	<p>Assurer le bon déroulement de la séquence de jeu (mise en oeuvre des consignes et du règlement)</p> <p>Identifier les points forts et les points faibles de l'adversaire.</p> <p>Prélever sur l'adversaire les informations permettant d'identifier des situations favorables de marque : position sur le terrain, déséquilibre, crise de temps, ... et donc :</p> <p>- d'alterner VOLONTAIREMENT les frappes ;</p> <p>À la pause de régulation, exploitation de la fiche d'observation au service de la 2ème séquence de jeu.</p>	<p>Annoncer les scores à voix haute</p> <p>Verbaliser les points forts et les points faibles : les miens, ceux de mon adversaire</p> <p>Utiliser le vocabulaire spécifique relatif aux coups techniques étudiés à ce niveau (contre amorti, dégagement, amorti et smash)</p> <p>Au cours du jeu, informer et conseiller son adversaire en utilisant les codes spécifiques à la situation (« Il te manque la cible 2 », « Tu as déjà telle cible », « Tu peux acheter une cible », ...)</p> <p>En fin de situation, exprimer les difficultés rencontrées avant de les retranscrire par écrit sur la fiche de bilan</p>

</media1561|embed|center|taille=550>

Conseils pour la mise en oeuvre

- Prérequis : Cette Situation Complexe s'adresse à des élèves qui parviennent à faire sortir leur adversaire de la zone de confort centrale.
- Elle nécessite d'avoir au préalable **identifié les niveaux des élèves** au sein de la classe pour constituer les binômes. (Au moins 2 leçons)
- Pour favoriser l'entraide, on peut à l'issue de L2 constituer des **équipes de partenaires de travail** (Équipes de tutorat). Chaque équipe est stable au cours du cycle, hétérogène en son sein, et constituée d'élèves suffisamment nombreux (6 à 8) pour que, lorsque c'est nécessaire, 2 élèves de niveau sensiblement égal puissent travailler ensemble.

Repères du cycle



Situations ciblées

Le bilan réalisé par les élèves en fin de séance permet à l'enseignant de mieux identifier les difficultés rencontrées par les élèves. Pour tenter d'y remédier, des situations ciblées seront proposées à la leçon suivante :

- Placement, déplacement, remplacement
- Stabilisation de deux alternatives au service, selon la position de l'adversaire : service long et profond ou court et tendu
- Trouver des solutions pour créer des espaces libres dans le terrain adverse (exploiter le revers de fond de court adverse, allonger les trajectoires, varier les frappes)

Ces situations ciblées seront travaillées au sein des équipes de tutorat.

Questions- Réponses

Evaluation

Cette situation Complexe n'est initialement pas une situation d'évaluation, mais une situation mobilisatrice de compétences représentatives du niveau 3 en Badminton.

On pourra pour évaluer la maîtrise de ce niveau mettre en place un tournoi par poules de niveaux :

- **Observation ciblée sur :**

- « Volontairement » (repérer l'intention même si elle n'est pas efficace)

- « Trajectoires variées » (en lien avec le positionnement et les points faibles de l'adversaire)

- Placement, déplacement, remplacement

- Exploitation des situations favorables : espaces libres, déséquilibre ou crise de temps du joueur adverse,... (ratio nombres de situations favorables/nombres de points gagnants)

- **Efficacité individuelle** : classement au sein de la poule/de la classe

- **Analyse du 1er set** : **Pertinence** (ai-je identifié mes points forts/faibles et ceux de mon adversaire ?), **Cohérence** de mes intentions pour agir sur le rapport de force, au regard des constats précédents, et **Mise en oeuvre** (est-ce que, lors du set suivant, je tente d'appliquer mes intentions de jeu ?)

Pour obtenir des éclaircissements, des fiches ou pour observer une classe « à l'oeuvre »,

à **Contact** : Valerie.Lamarque@ac-bordeaux.fr

Documents annexes

Annexe 1 : FICHE D'OBSERVATION SC Niveau 3 Étape 1

FEUILLE DE MATCH SITUATION « Allume les cibles » Niveau 3 Étape 1

Date : 22/9

Binômes: Adile + Mehdi Contre Paul + Antonie

SCORE (Entourer les points marqués d'affilée chaque fois que l'adversaire reprend le service)

<p>58</p>	<p>87</p>
-----------	-----------

B

CIBLES VALIDÉES

3	4	3	4	3	4	3	4
2	5	2	5	2	5	2	5
1	6	1	6	1	6	1	6
3	4	3	4	3	4	3	4
2	5	2	5	2	5	2	5
1	6	1	6	1	6	1	6
3	4	3	4	3	4	3	4
2	5	2	5	2	5	2	5
1	6	1	6	1	6	1	6

TOTAL DES POINTS MARQUÉS

58	87
----	----

3

Annexe 2 : FICHE DE BILAN SC Niveau 3 Étape 1 et Étape 2

Exemple de Situation complexe en Badminton Niveau 3 : « Allume les cibles »

BILAN DE SEANCE Étape 1 (À rédiger à 2)		
Joueur : <u>Petsy Fontaine</u>		
Points forts	Points faibles	Solutions envisagées
les zones du milieu et le service.	la zone avant et le joueur	Me positionner plus loin s'arrêter pour toucher le joueur.
Joueur : <u>Nisson Matthias</u>		
Points forts	Points faibles	Solutions envisagées
Force, bon placement, bonne stratégie, vif	quelques batter out ?	* Contrôle la force

Annexe 3 : Fiche d'observation SC Niveau 3 Étape 2

Exemple de Situation complexe en Badminton Niveau 3 : « Allume les cibles »

FEUILLE DE MATCH SITUATION « Allume les cibles » Niveau 3 Étape 2			
Date :			
Binômes :	+	Contre	+
SCORE (Entourer les points marqués d'affilée chaque fois que l'adversaire reprend le service)			
[Grid for score recording]			
CIBLES VALIDÉES			
[Blue smiley icons]		[Pink smiley icons]	
TOTAL DES POINTS MARQUÉS			