Journées d'étude du CEDREPS

Lyon 1er et 2 Février 2014

CADRE D'INTERVENTION

1. AVANT-PROPOS
2. PRESENTATION DE NOTRE F.P.S
3. LES ELEMENTS JUSTIFICATIFS
4. LES INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT
5. LIMITES ET PERSPECTIVES
6. POUR CONCLURE

1. AVANT-PROPOS

3 éléments sont organisateurs de notre démarche :

- La FPS au cœur d'une démarche (*travaux du CEDREPS*)
- La compétence attendue (*ici niveau 2 Badminton*)
- Nos conceptions de l'enseignement des sports de raquettes

LA FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE, au cœur d'une démarche

CA
- **ANALYSER** et **CRITIQUER** la compétence attendue

OE
- **CIBLER**- Choisir **UN** (deux) objets d'enseignement prioritaires

FPS
- **HABILLER**- Quelles sont les contraintes emblématiques pour transformer l'élève, pour permettre le ciblage ?

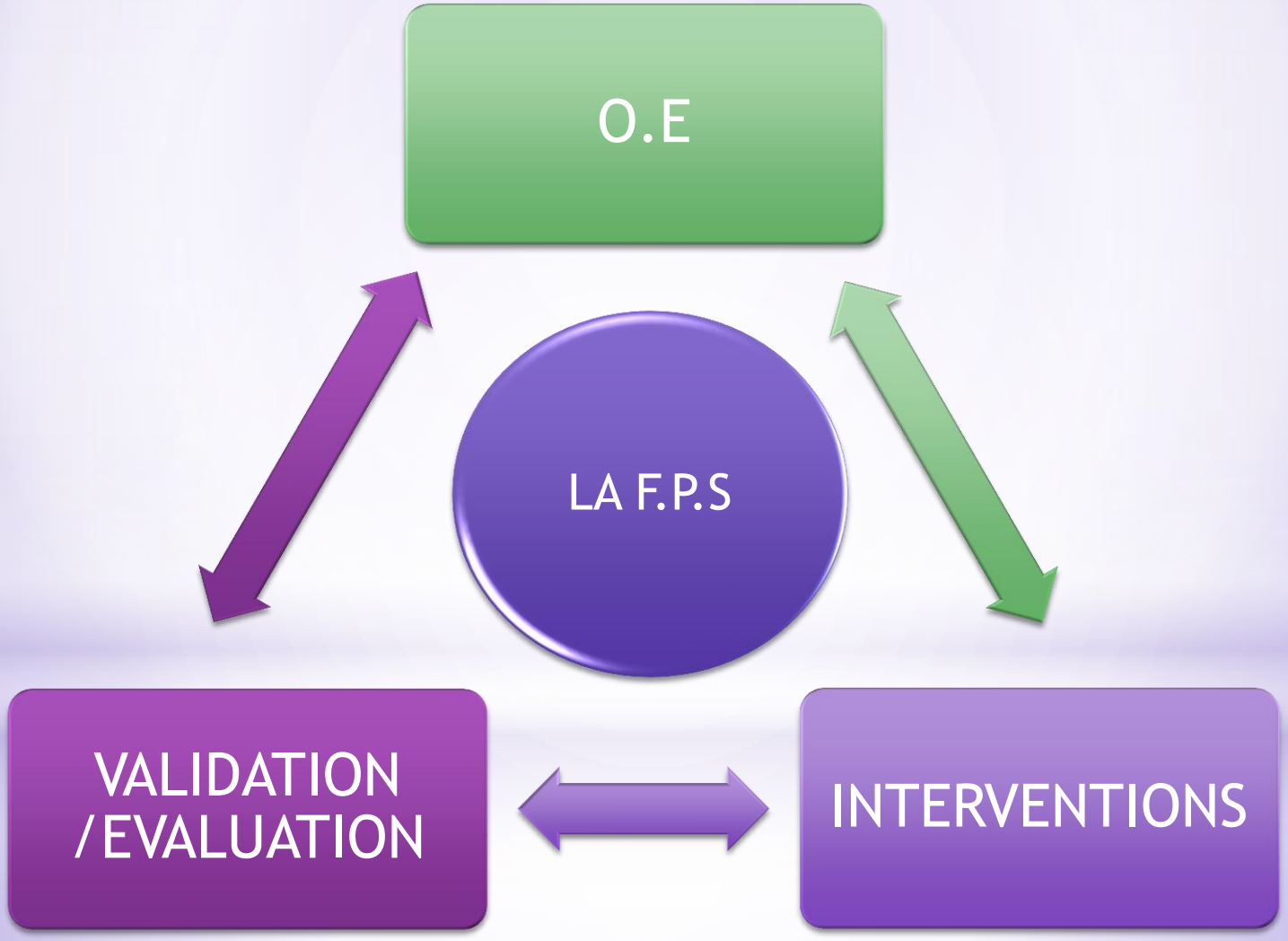
EVALUER
- **CHOISIR** les critères- indicateurs- fils rouges

SOCLE
- **VALIDER** des items du socle

Cette formalisation a été élaborée par C. Patinet dans le cadre de la formation continue de l'Académie d'Amiens (inspirée par les travaux de l'académie de Créteil et du CEDREPS).

B. Bachelart et P. Perrin, Axe 1: avant-propos ; Journées d'étude du CEDREPS, 2014

LA FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE, au cœur d'une démarche



B. Bachelart et P. Perrin, Axe 1: avant-propos ; Journées d'étude du CEDREPS, 2014

LA C.A NIV. 2 BADMINTON

« *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.* »

Programme EPS, Bulletin officiel spécial n° 6 du 28 août 2008

B. Bachelart et P. Perrin, Axe 1: avant-propos ; Journées d'étude du CEDREPS, 2014

NOS CONCEPTIONS DE L'ENSEIGNEMENT DES SPORTS DE RAQUETTES

CURRICULUM DE FORMATION DU JOUEUR EN SPORTS DE RAQUETTES (M. CAPPELLETTI et E. LOUIS, 1996)

LOGIQUE TRANSVERSALE

LOGIQUE D'ATTAQUE

« Produire des trajectoires pour créer de l'incertitude chez l'adversaire tout en limitant la sienne »

LA TECHNIQUE EST AU SERVICE DE LA TACTIQUE ET N'EST JAMAIS PREMIERE

B. Bachelart et P. Perrin, Axe 1: avant-propos ; Journées d'étude du CEDREPS, 2014

NOS CONCEPTIONS DE L'ENSEIGNEMENT DES SPORTS DE RAQUETTES

N1: Le débutant, ou L'ENVOI-RENVOI

LE JOUEUR EST CAPABLE D'EFFECTUER UN ENVOI, UN RENVOI DANS LE TERRAIN ADVERSE EN ASSURANT DE TEMPS EN TEMPS LA CONTINUITE DE L'ECHANGE.

N2: L'ECHANGE

LE JOUEUR CHERCHE A NE PAS PERDRE LE POINT EN JOUANT L'ECHANGE, IL ATTEND LA FAUTE DE L'ADVERSAIRE (difficulté à exploiter le volant facile).

N3: LA RUPTURE DIRECTE

LE JOUEUR ROMPT L'ECHANGE EN EXPLOITANT UN VOLANT FACILE, NON PROVOQUE, DÛ LE PLUS SOUVENT A UNE OPPORTUNITE.

Compétence attendue de Niveau 1

N4: LA RUPTURE DIFFEREE

LE JOUEUR ROMPT L'ECHANGE GRÂCE à UN ENCHAÎNEMENT DE COUPS. IL EXPLOITE UNE CIBLE QU'IL A CREEE AU PREALABLE.

Compétence attendue de Niveau 2

B. Bachelart et P. Perrin, Axe 1: avant-propos ; Journées d'étude du CEDREPS, 2014

2. PRESENTATION DE NOTRE FPS

LA F. P. S. : LE 5-4-3-2-1

« Servir mieux pour gagner plus »

2. PRESENTATION DE NOTRE FPS

LA F. P. S. : LE 5-4-3-2-1

« *Servir mieux pour gagner plus* »

Que doivent faire les élèves ?

Cliquez sur les bulles pour observer les vidéos

Comment est organisé le groupe ?

Le système de score

LA FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE, au cœur d'une démarche

CA	• **ANALYSER** et **CRITIQUER** la compétence attendue	- INTENTION DUEL - NIVEAU RUPTURE DIFFEREE - SERVICE = PREMIERE ARME D'ATTAQUE - TRAJECTOIRES VARIEES (JOUER PLACE ET FORT) - ROLE DE COACH ET DE JUGE ARBITRE
OE	• **CIBLER**-Choisir **UN** (deux) objets d'enseignement prioritaires	- LE SERVICE = PREMIERE ARME D'ATTAQUE - CONSEILLER UN CAMARADE
FPS	• **HABILLER**- Quelles sont les contraintes emblématiques pour transformer l'élève, pour permettre le ciblage ?	FPS BAD NIVEAU 2 = ''5-4-3-2-1'' ''Servir mieux pour gagner plus''
EVALUER	• **CHOISIR** les critères- indicateurs- fils rouges	- LES TRAJECTOIRES PRODUITES, LE SERVICE ET L'INDICE D'EFFICACITE - LE ROLE : CONSEILLER UN CAMARADE
SOCLE	• **VALIDER** des items du socle	- ASSUMER DES ROLES, PRENDRE DES INITIATIVES ET DES DECISIONS - S'ENGAGER DANS UN PROJET INDIVIDUEL - S'INTEGRER ET COOPERER DANS UN PROJET COLLECTIF

B. Bachelart et P. Perrin, Axe 2: présentation de notre FPS; Journées d'étude du CEDREPS, 2014

2. PRESENTATION DE NOTRE FPS

Notre CIBLAGE, notre OBJET D'ENSEIGNEMENT :

AFIN DE gagner l'échange le plus vite possible JE DOIS anticiper et construire la succession de mes frappes.

POUR CELA JE DOIS mettre en œuvre des schémas tactiques en produisant au service des trajectoires déstabilisantes en orientant le plan de frappe et en variant la vitesse de la tête de raquette ET JE DOIS exploiter la situation favorable en produisant une trajectoire placée et/ou accélérée.

3.JUSTICATIONS DE CETTE FPS

FPS

• **HABILLER-** Quelles sont les contraintes emblématiques pour transformer l'élève, pour permettre le ciblage ?

Cliquez sur les bulles pour obtenir plus d'informations

4. LES INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT

LA FPS est au cœur de notre démarche, c'est la clé de voûte du cycle

LE 5-4-3-2-1 : UNE EVOLUTION PROGRESSIVE

NOS REGULATIONS AU TRAVERS DE LA NOTION DE ''TRIPLE BOUCLE'' POUR DONNER DU SENS AUX APPRENTISSAGES

DES REGULATIONS INDIVIDUELLES (verbalisation, FB, démonstration)

L'EVALUATION (VALIDATION) COMME REPERE PRINCIPAL (''FIL ROUGE'') POUR LE PROJET DE L'ELEVE

5. LIMITES ET PERSPECTIVES

Limites :

La réussite dépend évidemment des joueurs mais aussi de la rigueur des arbitres/observateurs/coachs.

Les élèves qui « passent à côté » en prenant beaucoup trop de risques pour gagner 5 ou 4 points et ceux qui prennent des risques inconsidérés en retour et « donnent » 5 points au serveur.

L'indice d'efficacité peut varier selon la forme du joueur, selon la constitution des groupes et donc sa note aussi...

Perspectives:

Simplifier l'outil d'évaluation

Créer une application sur Tablette Numérique (développement Eric Panassier et Pierre Pezelier)

6. POUR CONCLURE

Nous recherchons au travers de notre FPS, ‘’deux pas en avant’’ prioritaires :

1. Le service est la première arme d’attaque. C’est une arme tactique pour construire le point.
« *L’attitude reflète l’intention* »
(M. CAPPELLETTI, 2001)

2. Favoriser les interactions pour amener nos élèves vers le coaching.
Aider un partenaire sera envisagé avec une grande modestie.

6. POUR CONCLURE

Nos éléments organisateurs pour construire une FPS.

B. Bachelart et P. Perrin, Nos organisateurs pour construire une FPS; Journées d'étude du CEDREPS, 2014

6. POUR CONCLURE

Si vous voulez plus d'informations pour compléter la compréhension de cette intervention, nous vous renvoyons à l'article que nous avons publié (B. Bachelart et P. Perrin, Servir mieux pour gagner plus : le 5-4-3-2-1, Cahiers du CEDREPS n°13, 2013)

Merci de votre attention

‘’LE 5-4-3-2-1’’: UNE EVOLUTION PROGRESSIVE

GROUPE DE 3 : SITUATION 5-4-3-2-1

JOUEURS	NOM PRENOM	V+	V	D+	D	POINTS	CLASSEMENT
1							
2							
3							

VICTOIRE AVEC LA MANIERE V+ = 3 POINTS
DEFAITE AVEC LA MANIERE D+ = 1 POINT
VICTOIRE SANS LA MANIERE V = 2 POINTS
DEFAITE SANS LA MANIERE D = 0 POINT

GAGNER OU PERDRE AVEC LA MANIERE = MARQUER PLUS DE 20 POINTS

1er MATCH — SECRETARIAT : JOUEUR 2 — ARBITRE : JOUEUR 2

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	TOTAL	INDICE
JOUEUR 1																						
JOUEUR 3																						

2ème MATCH — SECRETARIAT : JOUEUR 1 — ARBITRE : JOUEUR 1

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	TOTAL	INDICE
JOUEUR 2																						
JOUEUR 3																						

3ème MATCH — SECRETARIAT : JOUEUR 3 — ARBITRE : JOUEUR 3

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	TOTAL	INDICE
JOUEUR 1																						
JOUEUR 2																						

Les élèves ne sont pas immédiatement confrontés à la FPS. Nous les confrontons d’abord à la compréhension du système de score.

B. Bachelart et P. Perrin, Axe 4: les interventions de l’enseignant ; Journées d’étude du CEDREPS, 2014

‘’LA TRIPLE BOUCLE’’… UN EXEMPLE

LA GRANDE BOUCLE :

F.P.S. LE “5-4-3-2-1”

Constat avec les élèves : le service est une simple mise en jeu

LA MOYENNE BOUCLE (S.A.C.):

‘’Relanceurs à vos plots”

LA PETITE BOUCLE (S.A.D.):

‘’Bien visé, c’est gagné”

Aucune intention

Problème technique

B. Bachelart et P. Perrin, Axe 4: les interventions de l’enseignant ; Journées d’étude du CEDREPS, 2014

2. PRESENTATION DE NOTRE FPS

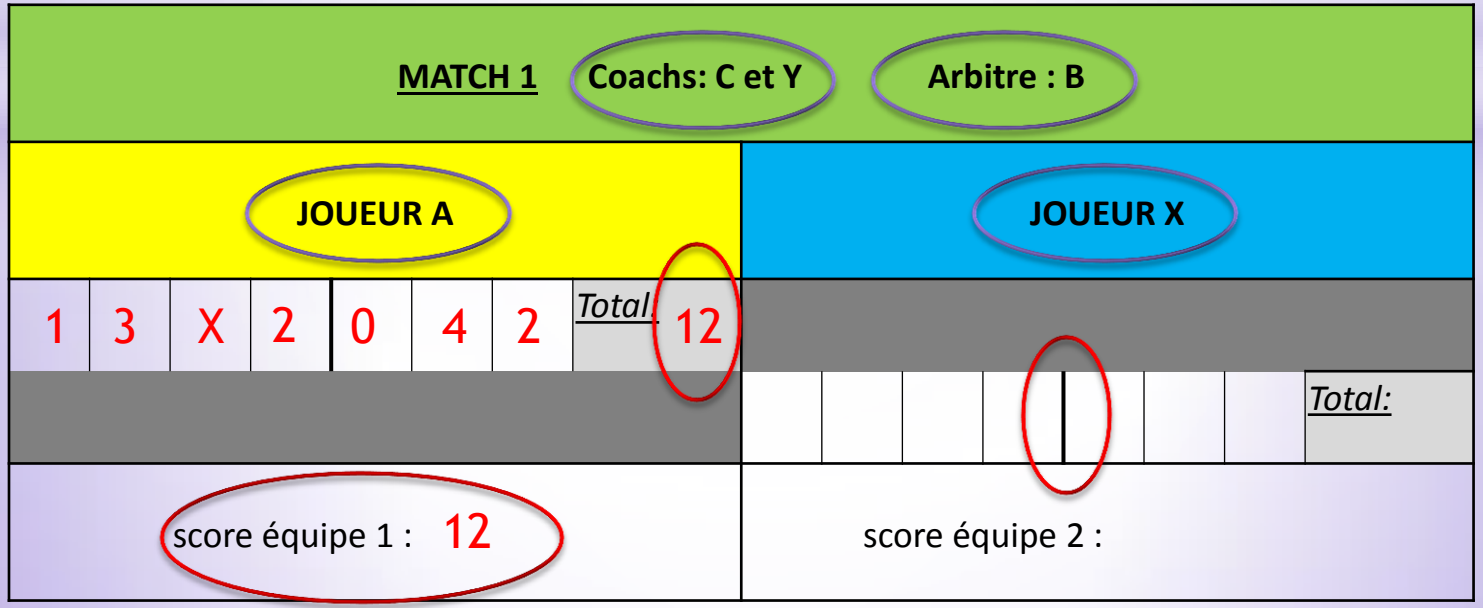
2. PRESENTATION DE NOTRE FPS

2. PRESENTATION DE NOTRE FPS

3.JUSTICATIONS DE CETTE FPS

Une fiche destinée aux élèves organise le déroulement de l'épreuve.

- **Cette fiche organise le score**
- **Cette fiche organise les rôles de chacun**
- **Cette fiche donne des repères aux élèves**



3.JUSTICATIONS DE CETTE FPS

MATCH 1 Coachs: C et Y Arbitre : B															
JOUEUR A								JOUEUR X							
1	3	X	2	0	4	2	Total: 12								
															Total:
score équipe 1 : 12								score équipe 2 :							

Nombre de points marqués = 12

Nombre de services = 7

Indice d'efficacité (12/7) = 1,7 /5

Confronté à la FPS, l'élève oriente son activité vers un but à atteindre, vers une cible déterminée en fonction de l'objet d'enseignement. Cette cible est caractérisée par un critère de réussite, choisi pour déterminer de manière signifiante à l'élève comme à l'enseignant si la situation est réussie.

B. Bachelart et P. Perrin, Axe 3: justificatifs de cette FPS; Journées d'étude du CEDREPS, 2014

3.JUSTICATIONS DE CETTE FPS

Groupes homogènes de 6 joueurs.

« *Nous recherchons au cours des premières leçons du cycle à former des groupes d'élèves de niveaux proches, car nous estimons que, dans toutes les APSA composant la Compétence Propre n° 4 (CP 4), l'opposition doit être raisonnée. La combinaison de la chance raisonnable de gagner et du risque acceptable de perdre permettent à la fois l'intérêt des élèves et la qualité du travail de ces derniers.* » (B. Bachelart et P. Perrin, Cahiers du CEDREPS n°13, 2013)

3.JUSTICATIONS DE CETTE FPS

Dans chaque groupe, 2 équipes de 3 joueurs.

« *Cette organisation permet une application en acte des Compétences Méthodologiques et Sociales (CMS), et donc une prise en compte globale de la Compétence Attendue. Durant la pratique de la FPS chaque élève occupe systématiquement à chaque match le statut de joueur, arbitre, observateur ou coach.* (…) *former des équipes composées de joueurs qui ne seront jamais opposés les uns aux autres (…) ils s'investiront davantage dans le coaching (N. Mascret (2009)*» (B. Bachelart et P. Perrin, ibid.)

3.JUSTICATIONS DE CETTE FPS

Chacun fait 3 matchs durant lesquels il servira puis relancera 7 fois

« *L'expérience nous conduit à faire ce choix de 7 services par pragmatisme, pour permettre la réalisation de la FPS pendant un cours de 2 heures.*» (B. Bachelart et P. Perrin, ibid.)

« *Les 7 services sont consécutifs, la répétition facilitant la régulation et les apprentissages. (…) De plus, l'enchainement des services permet aux élèves de bien se centrer sur leur rôle de serveur et il en est de même pour le relanceur.* » (B. Bachelart et P. Perrin, ibid.)

3.JUSTICATIONS DE CETTE FPS

Seul le joueur au service marque des points

« *Fidèle à la logique de « ciblage » mise en évidence par l'utilisation des FPS, nous recherchons à valider uniquement l'utilisation tactique que fait l'élève du service, notre objet d'enseignement prioritaire.*» (B. Bachelart et P. Perrin, ibid.)

3.JUSTICATIONS DE CETTE FPS

Si la 5ème frappe est renvoyée, le jeu s'arrête.

« Nous défendons l'idée que cette variable contraint le serveur à s'organiser différemment afin de marquer des points. Chaque coup de raquette est « précieux » et sert à attaquer le camp adverse. De plus, le fait de vouloir éviter la « frustration » d'arrêter l'échange est une contrainte qui pousse l'élève, en complément du système de comptage dégressif, à chercher la rupture avant son 6ème coup de raquette. Nous cherchons par ce biais à renforcer l'intérêt tactique du service, à en faire le point de départ réfléchi de toute intention.» (B. Bachelart et P. Perrin, ibid.)

3.JUSTICATIONS DE CETTE FPS

Les équipes s'opposent en « ronde à l'italienne »…tous les scores se cumulent.

« *Les scores de tous les équipiers de la même formation se cumulent match après match. Le score final d'une équipe sera donc la somme de tous les matchs qui se sont succédés. Cette forme d'affrontement collectif, utilisée notamment pour les compétitions par équipes en escrime renforce l'aspect collectif et crée une émulation particulière, supérieure à celle que l'on retrouve dans les rencontres « classiques » où les matchs s'enchaînent et où le joueur gagne seul et perd seul.*» (B. Bachelart et P. Perrin, ibid.)

3.JUSTICATIONS DE CETTE FPS

‘’LA MOYENNE BOUCLE’’… UN EXEMPLE

‘’LA PETITE BOUCLE’’… UN EXEMPLE