

# **Intervention de Nicolas Mascret**

**Maître de Conférences à l'IUFM Aix-Marseille**

**Membre du CEDREPS**

**(Collectif d'Etude Disciplinaire pour la Rénovation de l'EPS)**

**Le CEDREPS est un groupe – ressource de l'AEEPS**

**[nico.mascret@free.fr](mailto:nico.mascret@free.fr)**

## **« Deux formes de pratique scolaires en badminton »**

*Dans un cycle de 10h de pratique effective, quels choix effectuer en badminton pour que les élèves puissent réellement se transformer ? Deux exemples pour viser le Niveau 1 de compétence attendue des programmes*

Pour aller plus loin :

- Mascret, N. (2011). Pour une réhabilitation du critère de réussite en EPS. *Les Cahiers du CEDREPS*, 11, 27-37.
- Mascret, N., & Dhellemmes, R. (2011). Culture sportive et culture scolaire. In M. Travert & N. Mascret (Eds.), *La culture sportive* (pp.99-116). Paris : Editions EPS
- Mascret, N. (2010). Une première expérience en badminton. In M. Travert, N. Mascret & O. Rey (Eds.), *L'élève débutant en EPS. Vivre une première expérience dans 20 APSA* (pp.231-240). Dossier EPS n°78. Paris : Editions EPS.
- Mascret, N. (2007). Acquisitions attendues, motivation, évaluation : la place du score. *Les cahiers du CEDRE*, 7, 43-52.
- Mascret, N. (2006). Badminton scolaire : gagner ou perdre « avec la manière ». *Les Cahiers du CEDRE*, 6, 44-57.

# SITUATION D'APPRENTISSAGE : "LA MORT SUBITE"

## Description

Les élèves sont trois par terrain, deux élèves jouent et le troisième arbitre le match. Trois zones sont matérialisées sur chaque demi-terrain (zone avant, zone centrale, zone arrière). Les élèves jouent plusieurs matches de 5 points, pendant 30 minutes.

Trois façons différentes permettent de remporter le match :

1°) Arriver le premier à 5 points,

2°) Marquer un point direct dans la zone avant ou dans la zone arrière. Cela entraîne la fin immédiate du match et la victoire pour le joueur qui a marqué ce point, quelque soit le score en cours,

3°) Marquer deux points touchés dans la zone avant ou la zone arrière, ces deux points n'étant pas forcément consécutifs. Le volant est frappé au-dessus de la zone avant ou de la zone arrière et entraîne une faute du joueur qui envoie le volant dehors ou dans le filet. Cette modalité entraîne également l'arrêt immédiat du match et la victoire du joueur.

## Animation

Le joueur qui remporte le match (peu importe la modalité) reste sur le terrain, le perdant sort et est remplacé par l'arbitre. Cette situation peut également se dérouler à quatre joueurs.

Une victoire selon la modalité n°1 rapporte au joueur un point, une victoire selon la modalité n°2 ou n°3 lui rapporte deux points. Une défaite ne rapporte aucun point. A la fin des 30 minutes, le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

L'arbitre a à sa disposition trois plots. Lorsqu'un des deux joueurs marque un point selon la modalité n°3, l'arbitre place de son côté un plot qui matérialise le fait que le joueur a déjà marqué un point selon cette modalité. Il ne lui reste donc plus qu'à marquer un point selon cette modalité pour qu'il y ait « mort subite ». Cette modalité de comptage permet de limiter les contestations.

**Le critère de réussite de la situation est le suivant : avoir remporté à la fin des 20 minutes davantage de matches selon les modalités n°2 et n°3 que selon la modalité n°1.**

A chaque match, le résultat est noté sur la fiche suivante, pour laquelle nous proposons une illustration.

	JOUEUR n°1		JOUEUR n°2		JOUEUR n°3	
	Fabrice		Frédéric		André	
Match n°1	2 points		0 point		XXXXXXXXXXXXXX	
Match n°2	1 point		XXXXXXXXXXXXXX		0 point	
Match n°3	0 point		2 points		XXXXXXXXXXXXXX	
Match n°4	XXXXXXXXXXXXXX		0 point		1 point	
Match n°5	2 points		XXXXXXXXXXXXXX		0 point	
...	...		...		...	
<b>Total de points</b>	14 (1 <sup>er</sup> )		12 (2 <sup>ème</sup> )		8 (3 <sup>ème</sup> )	
<b>Matches gagnés en 5 points</b>	2		2		4	
<b>Matches gagnés par « mort subite »</b>	6		5		2	
<b>Objectif atteint</b>	<input checked="" type="radio"/> OUI	<input type="radio"/> NON	<input checked="" type="radio"/> OUI	<input type="radio"/> NON	<input type="radio"/> OUI	<input checked="" type="radio"/> NON

La situation d'apprentissage peut permettre de travailler le smash => Mort subite « directe » par smash non touché, mort subite « différée » par deux smashes touchés par l'adversaire mais non renvoyés

# SITUATION D'APPRENTISSAGE : "LA MORT SUBITE"

	JOUEUR n°1		JOUEUR n°2		JOUEUR n°3	
Match n°1						
Match n°2						
Match n°3						
Match n°4						
Match n°5						
Match n°6						
Match n°7						
Match n°8						
Match n°9						
Match n°10						
Match n°11						
Match n°12						
Match n°13						
Match n°14						
Match n°15						
Match n°16						
Match n°17						
Match n°18						
Match n°19						
Match n°20						
Match n°21						
Match n°22						
Match n°23						
Match n°24						
Match n°25						
Match n°26						
Match n°27						
Match n°28						
Match n°29						
Match n°30						

<b>Total de points</b>			
<b>Classement</b>			

<b>Nombre de matches gagnés en 5 points</b>			
<b>Nombre de matches gagnés par mort subite</b>			
<b>Objectif atteint</b>	<b>OUI</b>	<b>NON</b>	<b>OUI</b>   <b>NON</b>   <b>OUI</b>   <b>NON</b>

# SITUATION D'APPRENTISSAGE : "LA MORT SUBITE"

	JOUEUR n°1	JOUEUR n°2	JOUEUR n°3	JOUEUR n°4
Match n°1				
Match n°2				
Match n°3				
Match n°4				
Match n°5				
Match n°6				
Match n°7				
Match n°8				
Match n°9				
Match n°10				
Match n°11				
Match n°12				
Match n°13				
Match n°14				
Match n°15				
Match n°16				
Match n°17				
Match n°18				
Match n°19				
Match n°20				
Match n°21				
Match n°22				
Match n°23				
Match n°24				
Match n°25				
Match n°26				
Match n°27				
Match n°28				
Match n°29				
Match n°30				

<b>Total de points</b>				
<b>Classement</b>				

<b>Nombre de matches gagnés en 5 points</b>								
<b>Nombre de matches gagnés par mort subite</b>								
<b>Objectif atteint</b>	<b>OUI</b>	<b>NON</b>	<b>OUI</b>	<b>NON</b>	<b>OUI</b>	<b>NON</b>	<b>OUI</b>	<b>NON</b>

POULE	JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3

Victoire en entrant dans la zone VERTE	<b>4 points</b>
Victoire en entrant dans la zone ROUGE	<b>3 points</b>
Défaite en entrant dans la zone VERTE	<b>2 points</b>
Défaite sans entrer dans une zone, mais en marquant plus de points dans la zone VERTE que dans la zone ROUGE (ou le même nombre de points)	<b>1 point</b>
Dans tous les autres cas	<b>0 point</b>

	MATCH 1	MATCH 2	MATCH 3	MATCH 4	MATCH 5	MATCH 6	TOTAL	CLASS.
JOUEUR 1								
JOUEUR 2								
JOUEUR 3								

POULE	JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3	JOUEUR 4

Victoire en entrant dans la zone VERTE	<b>4 points</b>
Victoire en entrant dans la zone ROUGE	<b>3 points</b>
Défaite en entrant dans la zone VERTE	<b>2 points</b>
Défaite sans entrer dans une zone, mais en marquant plus de points dans la zone VERTE que dans la zone ROUGE (ou le même nombre de points)	<b>1 point</b>
Dans tous les autres cas	<b>0 point</b>

	MATCH 1	MATCH 2	MATCH 3	MATCH 4	MATCH 5	MATCH 6	TOTAL	CLASS.
JOUEUR 1								
JOUEUR 2								
JOUEUR 3								
JOUEUR 4								

« ZONES DANGEREUSES » FICHE POUR L'ARBITRE / POULE DE 3 JOUEURS

MATCH n°1 = JOUEUR 2 contre JOUEUR 3, ARBITRE = JOUEUR 1

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale														Score	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale														Score	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

MATCH n°2 = JOUEUR 1 contre JOUEUR 3, ARBITRE = JOUEUR 2

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale														Score	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale														Score	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

MATCH n°3 = JOUEUR 1 contre JOUEUR 2, ARBITRE = JOUEUR 3

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale														Score	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale														Score	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

MATCH n°4 = JOUEUR 2 contre JOUEUR 3, ARBITRE = JOUEUR 1

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale														Score	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale														Score	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

MATCH n°5 = JOUEUR 1 contre JOUEUR 3, ARBITRE = JOUEUR 2

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale														Score	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale														Score	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

MATCH n°6 = JOUEUR 1 contre JOUEUR 2, ARBITRE = JOUEUR 3

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale														Score	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale														Score	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

**« ZONES DANGEREUSES » FICHE POUR L'ARBITRE / POULE DE 4 JOUEURS**

**MATCH n°1 = JOUEUR 1 contre JOUEUR 2, ARBITRES = JOUEURS 3 ET 4**

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale														Score	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale														Score	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

**MATCH n°2 = JOUEUR 3 contre JOUEUR 4, ARBITRES = JOUEURS 1 ET 2**

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale														Score	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale														Score	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

**MATCH n°3 = JOUEUR 2 contre JOUEUR 3, ARBITRES = JOUEURS 1 ET 4**

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale														Score	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale														Score	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

**MATCH n°4 = JOUEUR 1 contre JOUEUR 4, ARBITRES = JOUEURS 2 ET 3**

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale														Score	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale														Score	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

**MATCH n°5 = JOUEUR 1 contre JOUEUR 3, ARBITRES = JOUEURS 2 ET 4**

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale														Score	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale														Score	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

**MATCH n°6 = JOUEUR 2 contre JOUEUR 4, ARBITRES = JOUEURS 1 ET 3**

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale														Score	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale														Score	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	