

Dorian DEMEER - PRAG, UFR STAPS Paris Descartes, Université de Paris.

Antoine SCHWARTZ - Professeur agrégé d'EPS, Collège d'Achenheim, Académie de Strasbourg

Mots clés : speedminton - didactique - pédagogie - innovation - formes de pratiques

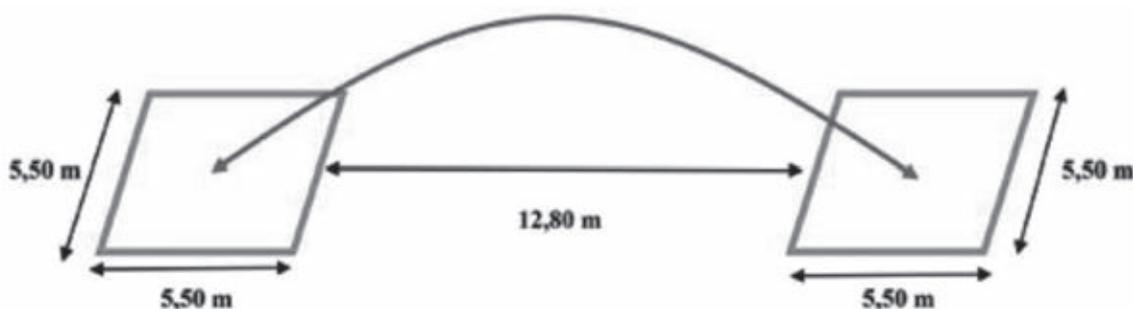
# Le speedminton : une alternative pour l'enseignement des activités de raquette en EPS

## 1. Le speedminton : une activité accessible et fonctionnelle

Nouvelle pratique alternative dans le champ des activités de raquette (Lesage, 2020), le speedminton (encore appelé crossminton) constitue une APSA complémentaire vis-à-vis du badminton et du tennis de table (Demeer & Schwartz, 2020). En effet, bien qu'encore peu démocratisé en EPS, il n'en possède pas moins des caractéristiques singulières encore peu exploitées, mais qui méritent pourtant d'être explorées. A travers sa logique interne, le speedminton reprend tous les traceurs essentiels des activités de raquette (Lesage, 2020). Le but du jeu est de marquer le point, soit en faisant tomber le volant dans la cible (le terrain adverse), soit en faisant commettre une

faute à son adversaire (lorsque le volant tombe dans la rivière, c'est-à-dire, dans l'espace séparant les deux terrains ou hors des limites du jeu). Il s'agit donc bien, dans la même action, de défendre son camp tout en attaquant le camp adverse. Le speedminton reprend les grands principes réglementaires du badminton en s'affranchissant de certaines de ses contraintes : absence de côtés pairs ou impairs, pas de filet, marquage au sol simplifié. L'accessibilité dans l'organisation de son espace de jeu en fait sa caractéristique première. En effet, le terrain se compose de deux carrés de 5,5 mètres de côté (environ 25 m<sup>2</sup>) espacés par une « rivière » de 12,8 mètres (Figure 1).

Figure 1 : Le terrain de Speedminton



Toutefois, il n'est pas rare de voir les dimensions de ce terrain être modulées par l'enseignant au regard de l'espace de pratique à disposition et de ses choix didactiques et pédagogiques. La diversité des espaces dans lesquels les élèves peuvent jouer (gymnase, plage, terrain de football, cour de récréation, etc.) mais également son adaptation aux contraintes disciplinaires (effectif, temps limité, matériel, etc.) confère au speedminton son caractère adaptable et permet l'exploitation de nouveaux espaces possibles en EPS

lorsque certaines installations sont prises d'assaut (Demeer & Schwartz, 2020). Enfin, les raquettes de squash, ainsi que les volants en plastique plus denses avec des jupes raccourcies à mailles plus serrées associés à cette activité, constituent du matériel plus robuste et plus rigide qui permet d'entrevoir un investissement à plus long terme comparativement à celui utilisé en tennis de table ou en badminton.

## 2. Enjeux de formation et formes de pratiques scolaires du speedminton

Lire, intercepter et produire une trajectoire dans un temps contraint constituent un des fondamentaux transversal des activités raquette au sein desquelles le speedminton prend ancrage. Autrement dit, le problème majeur est bien la nécessité pour l'élève, sous pression temporelle d'assurer la continuité de l'échange tout en recherchant la rupture. La richesse du

speedminton réside à la fois dans la liberté pédagogique et didactique laissée à l'enseignant et à l'apparente méconnaissance des élèves vis-à-vis de l'activité sur le plan culturel et réglementaire. Ces aspects conduisent selon nous à une pluralité d'enjeux de formation pouvant faire l'objet de son enseignement.

En effet, l'ensemble des ressources des élèves sont sollicitées afin d'intercepter et produire une trajectoire (ressources motrices), de lire, analyser et décider dans chaque situation (ressources cognitives), de gérer la crise temporelle et ses émotions en fonction du score (ressources perceptives et affectives), d'interpréter et s'organiser en fonction d'un adversaire identifié (ressources méthodologiques), ou encore d'assurer et assumer des responsabilités et des rôles sociaux signifiants dans les activités d'opposition (Boulday, Cottinet, Tanguy, 2002).

Plus précisément, lorsqu'il s'agit pour l'élève de mobiliser conjointement ses ressources motrices, cognitives mais également méthodologiques afin de faire « réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe », il va pouvoir s'appuyer sur les paramètres du jeu suivant : le placement du volant ; l'espace de jeu ; la trajectoire du volant ; la vitesse du volant. Tout en conservant une signification sociale et culturelle dans le champ des activités raquette, le speedminton est en mesure de s'inscrire pleinement dans le plan éducatif et institutionnel de l'EPS et de l'École (figure 2). En effet le speed-

minton « peut prendre plusieurs formes et peut être associé à diverses intentions en fonction du traitement didactique qu'on lui applique » (BO spécial n° 5 du 11 avril 2019). De fait, la forme de pratique scolaire construite sera fonction de la capacité de l'enseignant à délimiter l'objet d'enseignement prioritaire (Mascret, 2013 ; Testevuide, 2015). Autrement dit, il y aurait pour chaque nature d'apprentissage identifié en speedminton, une forme de pratique scolaire associée et constituant un levier favorable à l'émergence de ces derniers. Ainsi élaborée, elle devra d'elle-même être significative et inductive pour que l'élève puisse aisément comprendre dans quelle direction les apprentissages le guident. En plus de l'adaptation aux contextes d'enseignement rencontrés (espaces parfois insolites, effectifs, etc.), les ajustements didactiques (règlements, matériels, etc.) (Portes, 1999) sont autant de moyens à disposition de l'enseignant pour répondre à l'hétérogénéité des élèves. L'enjeu devient alors de viser la construction de formes de pratiques scolaires du speedminton, associée à des contenus d'enseignement identifiés.

### 3. Traitement didactique de l'APSA

Il convient en premier lieu de préciser la proximité de cette activité avec le badminton dont il constitue selon nous un dérivé. De ce fait, toute démarche de construction de contenus d'enseignement, s'appuie au moins partiellement sur cette activité scolaire bien plus connue des enseignants. Le traitement didactique du speedminton doit ainsi répondre à trois dimensions « curriculaires », spatiale-temporelle-contextuelle (Visioli, 2020), à la fois distinctes et associées. La première étape est de construire l'espace de jeu et le placement du volant dans ce dernier. La deuxième induit la construction de la vitesse et de la trajectoire du volant. La troisième enfin vise à organiser une stratégie optimale favorable à l'adaptation permanente aux comportements adverses et à l'identification de stratégies simples pouvant participer à la construction du rapport de force. Dès lors, nous faisons le choix de présenter ci-après, diverses modulations favorables à conduire les élèves vers des transformations souhaitées.

#### 3.1. Espaces de jeu et placement du volant

L'une des modulations originales permises par le speedminton réside par exemple dans la possibilité laissée à l'enseignant d'augmenter ou de raccourcir la rivière centrale. Cette variable induisant une distance évolutive entre les deux zones de jeu a des répercussions sur l'activité des élèves, puisqu'elle conduirait ou non à l'accès facilité de la zone arrière. Aussi, la variation de la zone à défendre pour chaque joueur, en termes de superficie ou de réorganisation permet de diversifier les possibilités offertes à l'élève. Cette alternative pourra par exemple constituer le moyen de favoriser le déplacement en profondeur de l'adversaire dans le cas d'une zone rectangulaire dans le sens de la longueur. Dans le même esprit, la mise en place d'une zone rectangulaire dans le sens de la largeur valoriserait l'exploitation de la latéralité. Dans ce cadre, c'est bel et bien l'enseignant qui construit l'espace de jeu de la manière qu'il souhaite afin de favoriser l'apparition des comportements visés. Cela semble à titre de comparaison moins prégnant en tennis de table avec une table hautement limitante de ce point de vue-là. En badminton, bien que l'espace de jeu apparaisse modulable (Kuehn, 2019), l'ajout de délimitations supplémentaires pourrait rendre l'espace de jeu plus confus. Dès lors, le speedminton semble offrir à l'enseignant une liberté accrue.

#### 3.2. Vitesse de jeu et trajectoire du volant

Les particularités du speedminton permettent à notre sens d'organiser le progrès des élèves dans la construction d'une réelle vitesse de jeu, associée à une variété effective dans les trajectoires construites ou induites par la frappe du mobile. L'absence de filet permet de favoriser ces dimensions en encourageant la production de trajectoires descendantes, en limitant régulièrement la taille de la rivière séparant les deux zones de jeu, notamment pour les élèves n'utilisant pas tous les « leviers biomécaniques » à leur disposition. Il s'agit de considérer davantage le jeu comme une rivière à franchir nécessairement, plutôt qu'une cible adverse à attaquer vite et fort. Cette modulation favorise l'accès à la zone de marque, et suggère à l'élève d'y associer cette dimension de vitesse. À l'inverse, encourager la production de trajectoires longues et en cloche peut résider dans l'augmentation de la taille de cette rivière. Enfin, bien que d'autres possibilités soient également envisagées en badminton ou en tennis de table, la singularité du speedminton réside aussi dans la modulation régulière des caractéristiques du mobile. Les différents volants utilisés dans la pratique scolaire du speedminton induisent de réels changements quant à la vitesse et aux trajectoires de jeu pouvant être mises en œuvre par les élèves. A titre d'illustration, il existe deux types de volants : le volant rouge convient naturellement aux débutants dans la mesure où son poids (7 grammes) entraîne une portée (17 mètres) et une vitesse réduite par rapport au volant jaune plus lourd (environ 9 grammes), qui est plus approprié pour des élèves confirmés dans la mesure où sa portée (20 mètres) et sa vitesse s'avèrent bien plus élevées.

#### 3.3. Construction stratégique

La singularité du speedminton doit également s'entrevoir au prisme d'une organisation stratégique réfléchie, construite par les élèves, jusque dans l'adaptation tactique aux particularités adverses qu'il conviendra de traiter ultérieurement. Il apparaît plus aisé de réaliser un service court au speedminton. En effet, au même titre qu'en badminton, ce type de service implique une trajectoire légèrement montante, mais qui semble à notre sens moins contraignante puisqu'elle se libère du franchissement attendu du filet au sein des activités plus « traditionnelles ». De ce fait, ce service court peut pleinement participer à la construction du rapport de force, dans la mesure où en ayant fait avancer l'adversaire vers la rivière, l'espace arrière devient une zone potentiellement exploitable. Dans cette même perspective

stratégique et/ou tactique, le speedminton implique une zone profonde en revers particulièrement sensible. L'importance de cet espace « hautement stratégique » doit pouvoir faire l'objet d'une bonification éventuelle afin de conscientiser une approche tactique de l'activité des élèves de niveaux « intermédiaires » à « avancé ». Enfin, la construction de schèmes de jeu simples favorisant des routines et visant à placer l'adversaire en situation de crise temporelle doit faire l'objet d'une prise en charge toute particulière de

la part de l'enseignant. La construction d'un jeu court dans le prolongement d'un dégagé long, ou inversement d'un dégagé suivant un service particulièrement court, pourrait conduire l'élève à gagner en efficacité dans ses duels. Ces principes génériques de création d'espaces libres grâce au service s'entreviennent également sur la latéralité de l'espace de jeu, auxquels l'élève peut tout naturellement y associer les dimensions relatives à la vitesse.

## 4. Le speedminton sur la voie d'une pédagogie de la mobilisation

En plus des choix didactiques de l'enseignant, la manière dont il va pouvoir intervenir et les réguler pourra orienter l'enseignement du speedminton sur la voie d'une pédagogie de la mobilisation (Belhouchat, Gagnaire, Morizur & Mougenot, 2017). Cette dernière peut se caractériser par la valorisation fréquente (voire permanente) des ressentis de plaisir, susceptible de faire accepter les efforts par les élèves, et ainsi les mener sur la voie du progrès (Belhouchat, M., Gagnaire, P., Guinot, J., Lavie, F. & Mougenot, L., 2020). De ce fait, il s'agit par le biais des objectifs visés par les élèves, de les orienter sur la voie du plaisir de s'engager, mais aussi et surtout du plaisir d'apprendre, afin qu'ils puissent développer leur puissance d'agir et d'exister. En veillant à ce que le sens profond que l'élève attribue à chacune de ses actions fasse l'objet d'un traitement didactique et pédagogique particulier, l'enseignant identifie leurs préoccupations pour construire la première forme de pratique, véritable point de départ du plaisir d'agir de l'élève, facilitant l'émergence de nouvelles possibilités d'agir. Dans cette perspective, Lavie et Gagnaire (2014) ont proposé des pistes de réflexion que nous allons tenter de mettre à contribution de ce traitement pédagogique et didactique du speedminton.

### 4.1. Tisser des relations humaines bienveillantes et émancipatrices

A travers la suggestion d'un tissage de relations humaines bienveillantes et émancipatrices, il convient pour l'enseignant de construire une activité de partenariat, privilégiant notamment l'activité de double, ou tout du moins en doublette par le biais d'un travail commun. En effet, le travail de double avec un partage nécessaire d'un espace de jeu qu'il est possible d'augmenter ou de réduire selon les besoins, peut constituer une réponse à l'émergence d'une coopération enrichissante par et pour la pratique du speedminton. De ce point de vue, il sera possible de proposer une règle de frappe d'alternance comme cela est le cas au tennis de table ou selon l'espace défendu par son positionnement comme cela est le cas au badminton ou au tennis.

La bienveillance volontairement défendue par la pédagogie de la mobilisation devra conduire à une juste répartition des rôles et des tâches au regard des possibilités de chacun au sein d'une même équipe. L'activité collective et collaborative pourrait alors être au cœur des interventions de l'enseignant souhaitant la rendre opérante et levier d'apprentissages. À cet égard, bien que les conditions de ce travail collectif ne soient en rien spécifiques au speedminton, mais davantage transversales à l'ensemble des activités de raquette, l'enseignant devra mettre en exergue certaines conditions de placement et/ou de communications favorables à une coopération optimale et constructive. Autrement dit, la prise en considération de l'élève en tant que personne capable de faire et partager des choix (placement, espace, stratégie, etc. dans notre cas) invitera davantage l'enseignant à guider, à suggérer les solutions potentielles à ses élèves comme source d'émancipation au travers de feedbacks positifs mettant en lumière les réussites de chacun.

### 4.2. Favoriser une réussite quasi-immédiate pour entretenir en permanence un espoir de réussir

À des fins d'engagement dans l'activité, la réussite exacerbée peut se concrétiser en speedminton par le rapprochement des zones de chaque joueur en cas de difficultés majeures liées à la distance réglementaire. Cet ajustement permet de construire une forme de pratique scolaire encourageant l'élève à identifier progressivement ses progrès ; témoins ici, de sa capacité à jouer vers un espace de plus en plus éloigné. De plus, la suppression du filet comme une réalité de cette pratique sportive de raquette constitue également une piste de réponse à la réussite des élèves, dans la mesure où l'obstacle vertical, parfois vécu comme « une barrière symbolique », pourrait avoir un impact notable sur l'affect des apprenants. Plus concrètement, le plaisir initié par les possibilités d'assurer la continuité de l'échange met en avant une forme de réussite grâce à la diminution de certaines contraintes. En effet, se déplacer et jouer un volant atteignant la rivière est envisageable, contrairement au badminton où l'échange se voit stoppé net par le filet. De la même manière, il est également possible d'assurer la continuité du jeu lorsque le volant sort des limites du terrain alors même qu'au tennis de table, une balle ne rebondissant pas sur la table met un terme à l'échange.

### 4.3. Ajuster l'enjeu du jeu à ses élèves

Proposer tantôt des buts de maîtrise, tantôt des buts de performances, accompagnera l'enseignant dans l'identification des motivations et des besoins de ses élèves. Ceci afin de pouvoir ajuster l'enjeu du jeu aux significations attribuées par l'élève à la situation. L'aspect duel ou bien l'aspect collaboratif, les critères de réussite qualitatif ou bien quantitatif à privilégier sont autant d'alternatives disponibles pour l'enseignant. Mais plus encore, à l'instar des propositions formulées par Kuehn (2019), le speedminton a lui aussi la capacité à pouvoir atténuer la distinction de niveau de jeu et rééquilibrer le rapport de force grâce à la modulation de la surface de jeu à défendre. Cette proposition facilite l'organisation d'un match avec deux élèves de niveaux hétérogènes en jouant sur la taille des surfaces à défendre par chacun. Nous défendons la possibilité d'une opposition où deux joueurs de niveaux différents auraient deux espaces de jeu de tailles différents. Les caractéristiques techniques offertes par les deux types de volants évoqués précédemment nourrissent également la thèse d'un rapport de force plus équilibré. Cela permettrait d'ajuster l'enjeu du jeu, c'est-à-dire d'aménager les règles afin que chacun puisse jouer, tout en diminuant la charge émotionnelle et informationnelle chez certains élèves par le biais de cet espace restreint et de cette vitesse régulée, limitant donc les possibilités adverses.

#### 4.4. Aborder l'activité en prenant en compte les préoccupations des élèves

En s'appuyant sur les préoccupations, c'est-à-dire, en partant de ce que sait faire l'élève et de l'intention qu'il mobilise dans son activité, il convient d'explicitier quatre instants clés de l'évolution d'un élève au sein des activités de raquette (Bui-Xuan, 1993). Une première étape « émotionnelle » conduit à la construction du contact volant/raquette autrement dit, développer la capacité à lire et intercepter une trajectoire témoignant la mise en œuvre d'un jeu de « sauve qui peut ». Une deuxième étape « fonctionnelle » reflète une intention de l'élève de ne pas faire de faute en assurant une certaine continuité par un renvoi du mobile dans le terrain adverse. Une troisième étape « technique », plus avancée, témoigne de la volonté de l'élève d'aller vers une rupture instinctive du jeu toutefois encore peu maîtrisée et trop aléatoire. Une quatrième étape « contextuelle » atteste quant à elle, le sens associé à la recherche d'une rupture construite. Chacune de ces étapes témoigne de comportements typiques, de conduites visées et de caractéristiques particulières du jeu (Demeer & Schwartz, 2020) pouvant être associés aux repères de progressivité assignés au champ d'apprentissage 4 (Figure 2). Il s'agit dès lors pour l'enseignant d'ajuster le choix des situations et d'orienter ses feedbacks sur ce qui fait sens pour l'élève dans sa pratique actuelle au regard des apprentissages visés. Autrement dit, il conviendra de guider l'élève dans sa pratique du speedminton en lui donnant des retours qui contribueraient à une évolution du jeu : partir d'éléments qu'il dispose déjà, pour aller vers quelque chose de nouveau. A juste titre, il ne sera par exemple pas nécessaire, ni même cohérent, de donner des feedbacks ou proposer des situations sur la vitesse de jeu si la préoccupation majeure de l'élève en présence réside encore dans le jeu de « sauve qui peut ».

#### 4.5. Valoriser aussi bien l'autodétermination que l'interdépendance positive

L'autodétermination induit un lien direct avec le traitement didactique, notamment en laissant à l'élève le choix des modalités de comptage pour réussir (plusieurs formes de pratiques scolaires du speedminton), le choix des paramètres du jeu, le choix de la zone défendue, le choix de la forme du terrain. Ces alternatives didactiques doivent toujours se faire en lien avec ce que l'apprenant sait faire, ainsi que de la conscience qu'il a de ses compétences. À titre d'illustration, il est tout à fait envisageable de laisser le choix à l'élève quant à la modulation de son espace de jeu. Il s'agirait alors d'un accord tacite entre les deux adversaires quant à la taille de la rivière ou construction de la forme de la cible à défendre par l'adversaire. Par ce biais-là, l'autodétermination de l'élève est valorisée grâce à un guidage vers la connaissance qu'il a de lui et sur les procédés qu'il va mettre en œuvre en situation : par exemple « *la force n'est pas mon point fort mais j'arrive bien à jouer droite-gauche ; je vais donc construire un rectangle très large à défendre par mon adversaire* ».

Cette piste de réflexion nous amène également à considérer l'interdépendance positive qui implique un travail collaboratif complexe imbriquant les besoins et les savoirs des deux élèves. Concrètement : « *j'ai quelque chose que toi tu n'as pas, et inversement, tu as quelque chose que je n'ai pas, mais nous avons besoin de rassembler nos compétences et nos savoirs pour réussir* ». De ce point de vue, la situation du « bingo », peut s'avérer pertinente. Dans cette situation de double (ou en simple avec des rôles

distincts joueur / coach), l'élève doit identifier le volant favorable sur lequel il est possible, pour son partenaire de rompre l'échange et de réaliser un coup gagnant. Une fois identifié, il s'agit pour lui d'annoncer audiblement « bingo » pour son partenaire offrant ainsi la possibilité d'une bonification à la paire de double (ou à l'équipe). De ce fait, l'interdépendance positive apparaît ici largement sollicitée tant la réussite collective passe par une collaboration active et valorisante des deux partis.

#### 4.6. Faire vivre des expériences marquantes

La volonté de faire vivre aux élèves des expériences variées et marquantes pourrait constituer un leitmotiv important. Les textes institutionnels en vigueur soulignent le besoin de « vivre de nouvelles expériences » (BO n° 31 du 30 juillet 2020). En speedminton, la multitude et la variété des espaces de pratiques envisageables induisent des expériences plurielles notamment vis-à-vis de l'environnement d'évolution. Il est ainsi possible de le pratiquer à l'extérieur ou à l'intérieur, sur des surfaces dures (gymnase, cour de récréation, etc.), sur du gazon et même sur la plage comme c'est régulièrement le cas dans l'Académie de Mayotte par exemple (Schwartz & Demeer, 2020). Les possibilités offertes par le speedminton en matière d'espaces moins normés, moins stéréotypés qu'à l'accoutumé, permettent à l'élève de vivre et d'associer ces expériences spatiales plurielles à des émotions positives (Lavie & Gagnaire, 2014).

Par ailleurs, des modalités de comptage différentes à l'image de compétitions à double score semblent être en mesure de faire vivre aux pratiquants des émotions distinctes. Aussi, l'organisation même des oppositions dans ses mises en œuvre (tableau à éliminations directes, matchs de repêchages, poules avec oppositions plurielles, matchs par équipe, double score, bonification, etc.) peut représenter une source variée d'expériences diversifiées. Plus encore, l'accessibilité technique que suggère le speedminton nous invite à mettre en avant le smash. En effet, de par l'absence de filet, la trajectoire à produire pouvant être « plus horizontale » viendrait encourager l'usage de ce dernier (Demeer & Schwartz, 2020). L'accès facilité à ce paramètre du jeu et à ce coup technique moins complexe qu'en badminton, nous conduirait à penser que l'élève puisse vivre une expérience marquante et significative des activités raquette grâce au speedminton, à savoir accélérer et smasher !

#### 4.7. L'usage de contenus en phase avec le niveau d'adaptation de l'élève en lui permettant de repérer et de capitaliser ses progrès

Pour finir, nous choisissons de traiter conjointement les deux dernières pistes évoquées par la pédagogie de la mobilisation, puisqu'elles sont à notre avis largement complémentaires dans l'organisation et l'enseignement du speedminton en milieu scolaire. Ainsi, la proposition de contenus en phase avec le niveau d'adaptation des élèves peut nécessairement être mis en synergie avec la construction de repères d'évolutions et des progrès visés de chacun. Au-delà des ajustements didactiques évoqués précédemment, il apparaît important pour un enseignant d'être capable d'identifier avec précision les différentes étapes d'évolution que nous proposerons ci-après (Figure 3). Dans cette perspective, il convient pour l'enseignant d'objectiver le progrès de chaque élève en le plaçant à un niveau précis du continuum, après chaque leçon et dans le cadre de chaque rôle associé à l'activité.

Figure 2 - Enjeux de formation du speedminton au sein du champ d'apprentissage 4 au cycle 4

	<b>LE JOUEUR</b>	<b>LE PARTENAIRE</b>	<b>L'OBSERVATEUR - CONSEILLER</b>	<b>L'ARBITRE</b>
	- AFC1 : S'organiser tactiquement pour réaliser des actions décisives et identifier les situations favorables - AFC3 : Respect (partenaires, adversaire arbitre) - AFC5 : Accepter le résultat et l'analyser	- AFC2 : Adapter son engagement moteur en fonction du rapport de force - AFC3 : Etre solidaire de ses partenaires (accepter de collaborer)	- AFC1 : Aider identifier la situation favorable - AFC3 : Observer et aider - AFC5 : Commenter et analyser un résultat	- AFC1 : Co-arbitrer
	<b>Exprimer avec son corps</b>	<b>meinues et les outils pour apprendre</b>	<b>et des responsabilités</b>	<b>activité physique régulière</b>
	- Développer une motricité corporelle spécifique à l'activité - Prendre des informations et identifier des critères pour lire et intercepter et produire une trajectoire (crise temporelle, anticipation coïncidence) - Maitriser son engagement corporel (contrôle de l'action sur le volant, motricité fine)	- Répéter, observer, analyser en action pour apprendre - Utiliser des outils avec des critères simples pour relever des données - Utiliser un recueil pour objectiver son point fort (et ceux de ses adversaires) - Organiser collectivement un tournoi	- Accepter d'investir les différents rôles inhérents à l'activité - S'approprier les règles, les faire appliquer et les appliquer - Fair play et loyauté (accepter le résultat, impartialité, respect)	- Adapter sa pratique à son statut (adversaire, partenaire) - S'engager en fonction de ses ressources personnelles (points forts) - Contrôler son engagement malgré les émotions éprouvées pour essayer de rester efficace
				<b>un regard lucide sur le monde</b>
				- Travail en partenariat pour (aider à) progresser et (aider à) gagner - Vocabulaire spécifique à l'activité et connaissance des principes tactiques - Culture de l'activité et objectivité des résultats et des données pour un regard lucide sur sa pratique - Comportements et valeurs sportives (combativité, loyauté, respect)

Figure 3 - Repères de progressivité en speedminton au cycle 4

	<b>Le joueur</b>	<b>Le partenaire</b>	<b>L'observateur et le conseiller</b>	<b>L'arbitre</b>
<b>Etape 1 : Objectifs non atteints</b>	Recherche l'alignement œil, tamis, volant Se représente dans l'espace frontal Utilise des déplacements usuels Prépare sa frappe devant soit avec un geste court Engage le volant avec difficulté en raison de la longueur du manche S'engage dans une logique ludique et ne remporte que peu de matchs	Sélectionne ses partenaires et n'attribue que peu d'intérêt à la logique coopérative	Prend en considération certains critères de réussite mais peine à identifier les raisons des erreurs commises. Donne des conseils manquants d'objectivité	Connait des règles simples liés grâce à un travail collaboratif Est davantage spectateur plus qu'acteur du jeu.
<b>Etape 2 : Objectifs partiellement atteints</b>	Assure la continuité de l'échange à partir de la zone de confort. Attend la faute de l'adversaire Maitrise partiellement le service Essaye d'utiliser un paramètre du jeu (placement ou vitesse) S'énervé et durant le match, n'accepte pas la défaite Remporte quelques matchs	Tente d'appliquer les consignes quand le professeur regarde mais se dissipe Fait jouer l'autre sans implication Accepte de jouer avec tout le monde	Se concentre sur la tâche mais ne recueille pas toutes les données possibles. Donne un conseil encore aléatoire ne reposant pas suffisamment sur des observations fiables	Est attentif mais hésitant manquant encore connaissances relatives à certaines règles Maitrise un des attendus (debout)
<b>Etape 3 : Objectifs atteints</b>	Assure la continuité de l'échange et exploite une balle favorable avec son point fort Maitrise le service d'un point de vue réglementaire Utilise de manière prégnante un paramètre du jeu (placement ou vitesse) Accepte la défaite, reste correct dans la victoire. Sert la main de l'adversaire et de l'arbitre à la demande de l'enseignant Remporte plusieurs matchs	Applique les consignes et reste concentré durant la tâche, quel que soit le partenaire	Est concentré et recueille les données efficacement. Est capable de donner un conseil grâce à des données fiables et analysées.	Prend des décisions justes et sûres. Maitrise les attendus (debout, score à haute voix et gestuelle).
<b>Etape 4 : Objectifs dépassés</b>	Construit le point autour de son point fort et du point faible de son adversaire pour se procurer des balles favorables et les exploite. Utilise le service comme première mise en danger de l'adversaire Combine deux paramètres du jeu dans l'échange Joue chaque match à fond, accepte la défaite, encourage le perdant. Sert la main de l'adversaire et de l'arbitre spontanément Remporte la majorité de ses matchs	Applique les consignes et reste concentré durant la tâche Donne quelques feed back ponctuels	Est concentré et recueille les données efficacement. Est capable de donner des conseils précis suite à une analyse complète des données qu'il a recueilli.	Maitrise l'ensemble des attendus (debout, score à haute voix, gestuelle), gère le match et prends des décisions fermes et impartiales en cas de litige.

## 5. Conclusion

L'usage du speedminton comme activité support aux enseignements d'éducation physique et sportive constitue une réelle piste d'innovation dans le domaine des activités de raquette et plus généralement au sein du champ d'apprentissage n° 4. Véritable plus-value culturelle auprès d'un public généralement non initié à cette activité encore peu connue du grand public, le speedminton représente une véritable alternative au tennis de table, ainsi qu'au badminton dont il forme une activité dérivée.

L'enseignant, à travers des possibilités simplifiées de modulation des espaces de jeu, telles que la réorganisation des terrains de chaque élève ainsi que la variation de la distance séparant ces deux zones, peut suggérer

l'apparition d'une nouvelle forme d'activité de l'élève largement favorable aux apprentissages et à la progression de chacun d'entre eux. Aussi, l'éloignement accrue, ainsi que l'absence de filet, peuvent conduire à la diminution de la charge affective existante au sein des activités raquette et particulièrement prégnante dans les autres activités du champ d'apprentissage 4. Finalement, la grande liberté d'ajustement permise par l'activité, encourage bel et bien l'enseignant à construire sa propre forme de pratique scolaire du speedminton. Cette dernière s'élabore à partir de sa propre sensibilité en matière de traitement didactique, et lui permet ainsi de répondre au mieux aux caractéristiques et aux attentes exprimées par ses élèves.

## BIBLIOGRAPHIE

- Belhouchat, M., Gagnaire, P., Morizur, Y. & Mougnot, L. (2017). EPS, Plaisir et pédagogie de la mobilisation. *Enseigner l'EPS*, 273, 26-30.
- Belhouchat, M., Gagnaire, P., Guinot, J., Lavie, F. & Mougnot, L. (2020). Pédagogie de la mobilisation. Du plaisir de pratiquer à l'envie durable de progresser. *Enseigner l'EPS*, 282, 24-25.
- Boulday, C., Cottinet, C. & Tanguy, P. (2002). Des indicateurs comportementaux aux ressources sollicitées, trois illustrations. *Cahiers d'EPS de l'académie de Nantes*, 27.
- Bui-Xuan, G. (1993). Une modélisation du procès pédagogique. In G. Bui-Xuân & J. Gleyse, J. (Eds), *Enseigner l'éducation physique et sportive*. 77-90. Clermont-Ferrand : Éditions AFRAPS.
- Demeer, D. & Schwartz, A. (2020). Le speedminton : une alternative pédagogique dans le champ des activités de raquette. *Enseigner l'EPS*, 280, 21-25.
- Gagnaire, P. & Lavie, F. (2014). *Plaisir et processus éducatif en EPS : Une pédagogie de la mobilisation*. Saint-Mandé, Editions AE-EPS.
- Kuehn, T. (2019). Pour une EPS adaptative et équitable au collège. *Les dossiers «Enseigner l'EPS»*, 5, 44-48.
- Lesage, T. (2020). Les activités de raquette, des origines aux nouvelles pratiques : quels déterminants culturels ? In Visioli, J. & Petiot, O. (Eds.), *Regards croisés sur les activités de raquette*. 13-23. AFRAPS.
- Mascret, N. (2007). L'élaboration d'une forme de pratique d'APSA en EPS : un geste professionnel complexe, *Actes du colloque AE-EPS : Analyse des pratiques en EPS ; expériences marquantes et gestes professionnels*, Clermont-Ferrand
- Mascret, N. (2013). Introduction. Forme de pratique scolaire, objet d'enseignement et intervention. *Les cahiers du CEDREPS*, 13, 11-12.
- Portes, M. (1999). Nouveaux programmes EPS et rénovation des pratiques, *Revue EP&S*, 278, 27-30.
- Schwartz, A. & Demeer, D. (2020), *Enseigner l'EPS à Mayotte, une pratique d'équilibristes*, *Revue EP&S*, 387, 19-21.
- Testevuide, S. (2015). Introduction. Forme de pratique scolaire, objet d'enseignement et discipline EPS. *Les cahiers du CEDREPS*, 14, 9-11.
- Visioli, J. (2020). La tactique dans les leçons de badminton en EPS : d'un enseignement implicite à un enseignement explicite ? In Visioli, J. & Petiot, O. (Eds), *Regards croisés sur les activités de raquette*, 301-311. Montpellier : AFRAPS.