

2ème rencontres AE-EPS
CLERMONT-FERRAND – 13 Octobre 2018

**Pour que tous les élèves apprennent en
e.p.s!
Quels repères et quels parcours de
formation?**

**POINT DE VUE DU GROUPE
« PLAISIR EN EPS »**



*Du « gentil bad » aux « plumes colorées ».
Des formes de jeu scolaire pour passer d'une
mobilisation à une autre en réussissant et en
apprenant.*

Karen Croizier
Lycée Professionnel Amédée Gasquet
Clermont-Ferrand

POINT DE VUE DU GROUPE
« PLAISIR EN EPS »



La pédagogie de la mobilisation

« Pour que les élèves apprennent,
ils doivent avant tout être mobilisés »

Partir des besoins et des intérêts des élèves

Les placer en situation de réussite dès la première séance
et les accompagner

En badminton: face à la lassitude fréquente ...

...des pistes pédagogiques privilégiées:

- Favoriser une réussite quasi immédiate
- Ajuster l'enjeu du jeu au niveau des élèves
- Valoriser l'autodétermination et l'interdépendance positive

Des signes de démobilisation...

Des raisons...

Un postulat de départ:

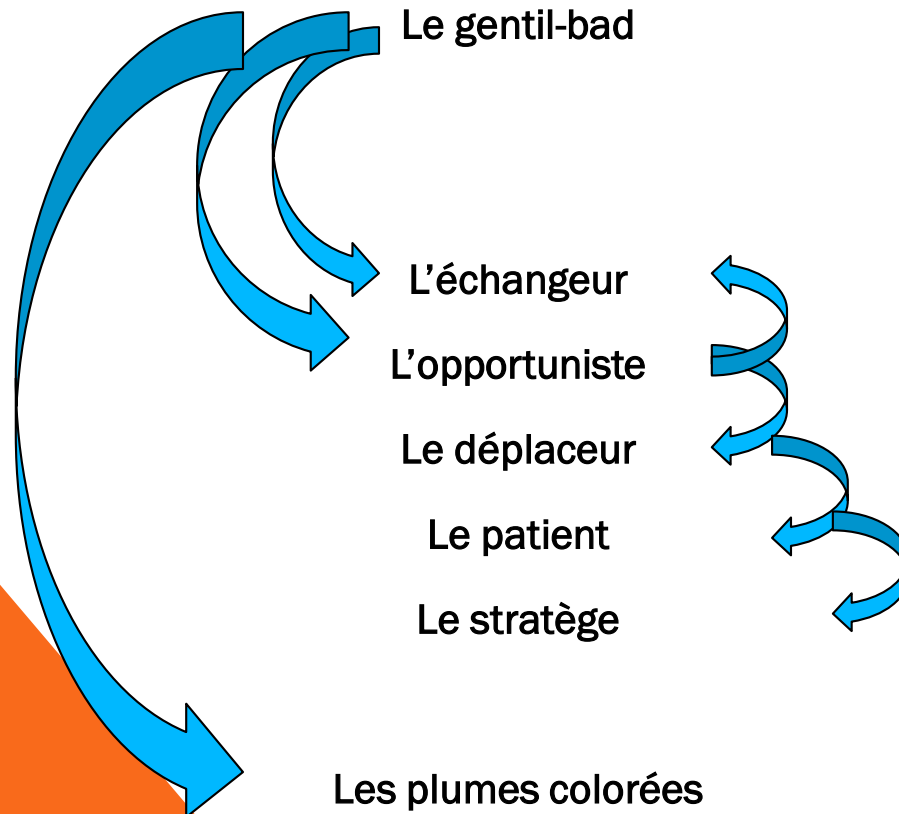
Des questions émergentes, une problématique:

Comment faire naître le plaisir et le conserver en cours de cycle afin que tous les élèves apprennent?

Quel curriculum de mobiles d'action? Quelles situations mobilisatrices évolutives, adaptées et emboîtées en phase avec ces mobiles d'action?

Des « modules » pédagogiques pour baliser l'itinéraire d'un élève en badminton

- un jeu embryonnaire,
- un curriculum de formes scolaires de jeu,
- une forme de pratique « capacitante »...



Le « gentil bad »: de la réussite quasi immédiate à la mobilisation

« Créer les conditions de l'adhésion de tous les élèves » (Le Meur)

Objectifs: trouver le joueur le plus gentil de la classe

Les 2 joueurs marquent ...

Obligation de changer de partenaire à l'issue des 3 passages obligatoires

Fin du jeu, avant le 1^{er} bilan

Variables

Extrait vidéo: le gentil bad 1

Extrait vidéo: le gentil bad 2



« Le gentil bad »

Un jeu **d'échauffement**, en partenariat:

Progressif en intensité,

Spécifique où la régularité avec tous est visée

Un jeu **mobilisateur**:

Qui favorise une **réussite quasi immédiate** (jeu d'échange), répandue car **abordable par tous mais relative à chacun**.

Qui aborde l'activité en prenant en compte les **préoccupations des élèves**

Qui valorise aussi bien l'**autodétermination** que la mutualisation

Qui permet à chacun de **repérer et capitaliser ses progrès**

Un jeu **embryonnaire** de la 1^{ère} FSP: passage du duo au duel:
« l'échangeur » ou..... « l'opportuniste »

Du joueur à l'apprenant: une succession de mobiles

1 ^{er} mobile	Renvoyer de l'autre côté du filet puis attendre la faute de l'adversaire
2 ^{ème} mobile	Saisir les occasions favorables pour faire déplacer l'adversaire ou le prendre de vitesse (exploiter son volant sur le plan spatial ou temporel: placer ou piquer (smasher))
3 ^{ème} mobile	Ne plus donner d'initiative de marque à l'adversaire même après un déplacement
4 ^{ème} mobile	Préparer un coup gagnant, construire le point pour forcer l'adversaire à me donner une situation favorable pour conclure l'échange
5 ^{ème} mobile	Imposer son style : l'élève construit son point grâce à un système de jeu basé sur la création d'incertitude personnalisé et adapté à celui de son adversaire

Un plaisir évolutif, une mobilisation évolutive

Pour les élèves: **un plaisir évolutif:**

- du duo au duel avec un enchaînement de mobiles d'action et de plaisirs différents

Pour l'enseignant:

Cibler le mobile d'action des élèves et ...

identifier le moment opportun pour proposer une nouvelle forme scolaire de jeu...

...signifiante car en consonance avec le mobile d'action des élèves ce qui va lui conférer son **pouvoir mobilisateur.**

Il s'agit bien d'ajuster l'enjeu du jeu au niveau de l'élève.

Suite au gentil bad, on pourra proposer soit **le jeu de l'échangeur**, soit **le jeu de l'opportuniste** en fonction du degré de réussite des élèves.

1^{ère} FSJ: l'échangeur

Conduite observée: l'élève n'arrive pas ou peu à échanger

Mobile: renvoyer de l'autre côté du filet

But du jeu: remporter l'échange après avoir réalisé 5 passages du volant au-dessus du filet

Durée du jeu: 4 minutes ou 15 services alternés

Règlement: mise en jeu derrière sa ligne de service et au-delà de la ligne de service adverse, possibilité de frapper le volant au-dessus de la tête, suite à un jingle, en revers ou à la cuillère

Décompte des points:

je marque 3 points si je gagne après les 5 passages du volant

Je marque 1 point si je gagne avant les 5 passages

- Indicateurs de réussite dans l'étape

Quantitatifs: Marquer plus de 3 points que de 1 point contre au moins 2 adversaires différents (+ de 50 % de 3 points)

- Indicateurs de fin d'étape

Quantitatifs: avoir + de 70% de 3 points.

1^{ère} FSJ: l'échangeur: Les savoirs signifiants

Verbalisation/co-construction en début de FSJ pour favoriser l'optimisation:

Quelles solutions avez-vous trouvées pour faire beaucoup d'échanges ?

A quelle hauteur frapper le volant? Comment placer les appuis au sol?

Où doit-on placer le volant pour que l'adversaire ne soit pas en difficulté ? À quelle vitesse?

Fait-on plus d'échanges en tant que partenaire ou en tant qu'adversaire?

Quelles solutions trouvées au cours du jeu pour gagner le point?

Des savoirs qui s'appuient sur 4 indicateurs moteurs:

Intentions tactiques : différencier jouer avec et jouer contre; renvoyer plusieurs fois de suite et une fois de plus que l'adversaire

Actions sur le volant : aligner œil /tamis/ volant pour contacter le volant au-dessus de la tête

Déplacement/équilibre : en restant sur place, en faisant un ou 2 pas pour se placer sous le volant, avoir les 2 pieds au sol au cours de la frappe

Trajectoires : haute, en cloche, au centre, sur l'adversaire

Questionnement en fin d'étape pour favoriser l'émergence d'un nouveau mobile:

Maintenant que vous savez faire durer l'échange, volontairement, est-il possible de gagner le point autrement que grâce à la faute de l'adversaire?

Quand est-ce que l'adversaire commet une faute? Quelles solutions pour que le volant soit difficile à renvoyer?

2^{ème} FSJ: l'opportuniste

Conduite observée: L'élève assure la continuité mais attend la faute de l'adversaire

Mobile: Saisir les occasions favorables et les exploiter sur le plan spatial ou temporel

But du jeu: remporter l'échange après avoir placé le volant loin de l'adversaire ou après l'avoir piqué (tendu, vers le bas)

Durée du jeu: idem

Règlement: mise en jeu derrière sa ligne de service et au-delà de la ligne de service adverse

Décompte des points:

Je marque 3 points si je remporte l'échange en jouant loin de l'adversaire et qu'il n'a pas réussi à le renvoyer

Je marque 3 points si je remporte l'échange « en piquant » mon volant et que l'adversaire n'a pas réussi à le renvoyer correctement

Je marque 1 point si je joue sur l'adversaire en cloche et qu'il fait une faute

- Indicateurs de réussite dans l'étape

Quantitatifs: Marquer plus de 3 points que de 1 point contre au moins 2 adversaires différents (+50%)

- Indicateurs de fin d'étape

Quantitatifs: avoir + de 70% de 3 points.

2^{ème} FSJ: l'opportuniste: les savoirs signifiants

Verbalisation/co-construction en début de FSJ pour favoriser l'optimisation:

Comment faire pour réussir à gagner l'échange en mettant de la vitesse dans le volant?

Sur quel volant déclencher une attaque, ou renvoyer sans prise de risque?

Comment faire pour atteindre la zone avant, pour atteindre les zones latérales?

Où frapper le volant?

Quelle est ma position avant la frappe? Pendant, après?

Des savoirs qui s'appuient sur 4 indicateurs moteurs:

Intentions tactiques : chercher à différencier les volants renvoyés (en profondeur et en vitesse) pour faire commettre des erreurs à l'adversaire, pour le **faire déplacer**

Actions sur le volant : doser et maîtriser **l'orientation et la vitesse de son plan de frappe**

Déplacement/équilibre : **se déplacer, se placer en se stabilisant** et en orientant ses appuis et renvoyer

Trajectoires: **sur un volant facile**, différencie ses trajectoires (en largeur, en profondeur et en vitesse)

Questionnement en fin d'étape pour favoriser l'émergence d'un nouveau mobile:

Quelles sont les situations dans lesquelles vous perdez des points?

Quand est ce que vous pensez au cours du jeu: « aie » je suis perdu(e)?

Extrait vidéo: l'opportuniste

3^{ème} FSJ: Le déplaceur

Conduite observée: L'élève crée la difficulté et marque le point sur un volant favorable donné par l'adversaire

Mobile: Ne plus donner d'initiative de marque à l'adversaire même après un déplacement

But du jeu: remporter le point sans donner, même après un déplacement, de situation favorable d'attaque à l'adversaire

Durée du jeu: idem, ou 15 services non alternés

Règlement: services en diagonale, réglementaires

Décompte des points:

Je marque 3 points si je remporte l'échange en ayant jamais « donné » de volant cadeau à l'adversaire au cours du point joué (du service jusqu'à la fin du point)

Je marque 1 point si je gagne le point et qu'il y a eu au moins un volant facile au cours de l'échange.

- Indicateurs de réussite dans l'étape

Quantitatifs: Marquer plus de 3 points que de 1 point contre au moins 2 adversaires différents (+5°%)

- Indicateurs de fin d'étape

Quantitatifs: avoir + de 70% de 3 points.

3^{ème} FSJ: le déplaceur: les savoirs signifiants

Verbalisation/co-construction en début de FSJ pour favoriser l'optimisation:

- Quelles sont les trajectoires à éviter au cours du jeu ? Comment faire pour renvoyer avec précision après un déplacement?
- Quel placement du corps à la frappe/ volant?
- Quels types de déplacements privilégiés pour aller vers le fond, en zone avant?
- Quelle préparation de frappe pour dégager, amortir?

Quels sont les placements privilégiés au service et en retour de service?

Quelle intention avoir au service, en retour?

Des savoirs qui s'appuient sur 4 indicateurs moteurs:

Intentions tactiques : ne jamais faire de cadeau, soit faire déplacer, soit accélérer

Actions sur le volant : commencer à armer son geste pour faire varier la puissance

Déplacement/équilibre : fentes ou pas chassés, + écarter les appuis pour se stabiliser après déplacement; pivot+ rotation centrale pour mieux se replacer

Trajectoires: droites ou en diagonales, ralenties ou accélérées

Questionnement en fin d'étape pour favoriser l'émergence d'un nouveau mobile:

Quelles sont les situations dans lesquelles vous perdez des points?

Quand est ce que vous pensez au cours du jeu: « aie » je suis perdu(e)?

Badminton: feuille de match

TERRAIN N° :

N° :

N1 L'échangeur

Quand je remporte le point après avoir réalisé 5 échanges, je marque 3 points. Si je gagne avant les 5 échanges, je ne remporte qu'1 point

NOMS:

A	
B	
C	
D	

Tous les services ratés sont à refaire.
Services alternés

contre				
3pts	1pt		3pts	1pt
		à		

contre				
3pts	1pt		3pts	1pt
		à		

contre				
3pts	1pt		3pts	1pt
		à		

contre				
3pts	1pt		3pts	1pt
		à		

contre				
3pts	1pt		3pts	1pt
		à		

contre				
3pts	1pt		3pts	1pt
		à		

Classement 1 :

2:

3:

4:

Contrat réussi: A: oui non

B: oui non

C: oui non

D: oui non

Feuille d'observation

Badminton: feuille de match

L'opportuniste:

TERRAIN N° :

--

indiquer pour chaque 3 points
si c'est un P ou un S

NOMS:

A	
B	
C	
D	

N2 placeur

Je marque 3 points si j'ai envoyé le volant "méchant" loin de l'adversaire et qu'il n'a pas réussi à le renvoyer.

N3 smasheur

Je marque 3 points si j'ai piqué mon volant et que l'adversaire n'a pas réussi à le renvoyer correctement.

		contre		
3pts	1pt		3pts	1pt
service faute adverse			service faute adverse	
		à		

		contre		
3pts	1pt		3pts	1pt
service faute adverse			service faute adverse	
		à		

		contre		
3pts	1pt		3pts	1pt
service faute adverse			service faute adverse	
		à		

		contre		
3pts	1pt		3pts	1pt
service faute adverse			service faute adverse	
		à		

		contre		
3pts	1pt		3pts	1pt
service faute adverse			service faute adverse	
		à		

		contre		
3pts	1pt		3pts	1pt
service faute adverse			service faute adverse	
		à		

Classement:

1 :
2 :
3 :
4 :

Contrat réussi:

A: oui non
B: oui non
C: oui non
D: oui non

Badminton feuille de match

TERRAIN N° : 1

NOMS : A: [Signature] B: [Signature] C: [Signature] D: [Signature]

Le déplaceur

Quand je remporte l'échange, je marque 3 points si je n'ai jamais renvoyé de volant "cadeau" au cours du volant joué.

Si non je marque 1 point.

Service fautes adverses

à 31

15 à 17

47 à 30

23 à 25

16 à 16

Contrat réussi:

A: oui non
B: oui non
C: oui non
D: oui non

4^{ème} FSJ: Le patient

Conduites observées: L'élève marque le point même suite à un déplacement

Mobile: Préparer un coup gagnant, construire le point pour forcer l'adversaire à me donner une situation favorable pour conclure l'échange

But du jeu: remporter le point sans donner, même après un déplacement, de situation favorable d'attaque à l'adversaire **et après minimum 3 frappes du volant**

Durée du jeu: idem

Règlement: services en diagonale, réglementaires

Décompte des points:

Je marque 3 points si je remporte l'échange en ayant jamais « donné » de volant cadeau à l'adversaire **et si j'ai touché au minimum 3 fois le volant au cours du point joué**

Je marque 1 point si je gagne le point et qu'il y a eu soit un cadeau soit moins de 3 frappes

- Indicateurs de réussite dans l'étape

Quantitatifs: Marquer plus de 3 points que de 1 point contre au moins 2 adversaires différents (+5°%)

- Indicateurs de fin d'étape

Quantitatifs: avoir + de 70% de 3 points.

4^{ème} FSJ: le patient: les savoirs significants

Verbalisation/co-construction en début de FSJ pour favoriser l' optimisation:

- Comment faire pour déstabiliser l'adversaire?
- Comment faire pour envoyer loin depuis sa propre zone du fond ou en zone avant?
- Avez-vous déclenché l'attaque au moment opportun? Quelles solutions?

Des savoirs qui s'appuient sur 4 indicateurs moteurs:

Intentions tactiques : pousser l'adversaire à me donner une situation d'attaque, faire déplacer très au fond ou très en avant pour construire une tactique sur plusieurs coups, être patient : construire le point pour déclencher l'attaque au bon moment.

Actions sur le volant : combiner l'armer du geste loin derrière pour jouer sur la puissance et l'orientation du tamis. Améliorer sa précision.

Déplacement/équilibre : se replacer en cours de frappe grâce à la rotation centrale ou à repousser de la jambe raquette en zone avant

Trajectoires: de plus en plus variées et loin de l'adversaire

Questionnement en fin d'étape pour favoriser l' émergence d'un nouveau mobile:

Quelles sont les situations dans lesquelles vous perdez des points?

Quand est ce que vous pensez au cours du jeu: « aie » je suis perdu(e)?

5^{ème} FSJ: le stratège

Conduites observée: L'élève marque le point suite à un enchaînement de coups

Mobile: Imposer son style : l'élève construit son point grâce à un système de jeu basé sur la création d'incertitude personnalisé et adapté à celui de son adversaire

But du jeu: remporter le point sans donner, même après un déplacement, de situation favorable d'attaque à l'adversaire et jouer à la fois précisément et avec du rythme

Durée du jeu: idem

Règlement: services en diagonale, réglementaires

Décompte des points:

Je marque 3 points si je remporte l'échange en ayant jamais « donné » de volant cadeau à l'adversaire et si au moment de l'action de marque, l'adversaire ne peut pas toucher le volant (ou s'il le touche en bout de course ou s'il est lui-même touché par le volant).

Je marque 1 point si je gagne le point et qu'il y a eu soit un cadeau ou suite à une faute de l'adversaire.

Indicateurs de réussite dans l'étape

Quantitatifs: Marquer plus de 3 points que de 1 point contre au moins 2 adversaires différents (+50%)

Indicateurs de fin d'étape

Quantitatifs: avoir + de 70% de 3 points

5^{ème} FSJ: le stratège: les savoirs signifiants

Verbalisation/co-construction en début de FSJ pour favoriser l'optimisation:

- Quels sont tes points forts/faibles, ceux de tel ou tel adversaire?
- Comment faire pour tromper l'adversaire? Pour le prendre à contre pied?
- Comment faire pour varier le rythme au cours du jeu?

Des savoirs qui s'appuient sur 4 indicateurs moteurs:

Intentions tactiques : trouver quelle tactique convient le mieux à l'adversaire rencontré, le tromper par des contre informations, retarder la lecture de son jeu

Actions sur le volant : combiner l'armement du geste loin derrière pour accélérer ou ralentir et l'orientation du tamis, feinter

Déplacement/équilibre : fentes ou pas chassés, + écarter les appuis pour se stabiliser après déplacement; pivot+ rotation centrale pour mieux se replacer

Trajectoires: droites ou en diagonales, ralenties ou accélérées

Formes Scolaire de Jeu, pistes pédagogiques et mobilisation

Piste 3 - Ajuster l'enjeu du jeu au niveau des élèves

Aménager l'activité tout en conservant son sens, sa signification, son fond culturel.

Piste 4 - Aborder l'activité en prenant en compte les préoccupations des élèves

Partir de ce que les élèves sont et de ce qu'ils font et non de ce que l'on voudrait qu'ils soient ou qu'ils fassent.

Piste 7 - Proposer des contenus en phase avec le niveau d'adaptation de l'élève

Stabiliser et optimiser les réussites en cours.

Piste 8 - Permettre à l'élève de repérer et capitaliser ses progrès

Jalonner la pratique d'indicateurs qui renseignent l'élève en direct sur la nature et le degré de sa mobilisation et de sa réussite.

Ne pas brûler les étapes pour obtenir la mobilisation optimale grâce à la confrontation des élèves avec des savoirs signifiants en consonance avec leur mobile d'action

On fait vivre aux élèves un curriculum de FSJ proposées au gré de l'évolution de leurs mobiles d'action et des apprentissages signifiants effectués.

Les plumes colorées: une nouvelle dynamique

Dispositif

Durée du match : 2 x 4 minutes

Cocher une croix à chaque point gagné dans la colonne contrainte correspondante

Pour valider un niveau, il faut marquer 3 fois sur la même contrainte.

Plume blanche	Plume jaune	Plume orange	Plume verte	Plume bleue	Plume marron	Plume noire
1 niveau validé	2 niveaux validés	3 niveaux validés	4 niveaux validés	5 niveaux validés	6 niveaux validés	7 niveaux validés

7 contraintes possibles :

LIB	Marquer 3 x librement
DROIT	Marquer 3 x sur déplacement à droite
GAUCHE	Marquer 3 x sur déplacement à gauche
SMA	Marquer 3 x en smash ou volant piqué
ARR	Marquer 3 x sur déplacement en zone arrière
AVT	Marquer 3 x sur déplacement en zone avant
7ème	marquer 3 x sans que l'adversaire ne touche le volant

Les plumes colorées: une nouvelle dynamique

Dispositif et extrait de feuille d'observation

1er match :

[illegible]

Extrait plumes colorée, abordée pour la 1^{ère} fois avec les élèves





Plumes colorées: extrait vidéo : abordée pour la 2^{ème} fois



Variables

Varier les coups

7 autres contraintes possibles:

LIB	Marquer 3 x librement
AM	Marquer 3 x suite à amorti
DEG	Marquer 3 x suite à dégagement
SMA	Marquer 3 x suite à smash ou volant piqué
LOB	Marquer 3 x suite à lob
CA	Marquer 3 x suite à contre-amorti
KILL	marquer 3 x suite à kill

Choix des élèves de l'ordre préférentiel dans les modalités de marque

[illegible]

Plumes colorées, pistes pédagogiques et mobilisations

Piste 2 - Favoriser une réussite quasi immédiate pour entretenir en permanence un espoir de réussite

Piste 4 - Aborder l'activité en prenant en compte les préoccupations des élèves

Piste 5 - Valoriser aussi bien l'autodétermination que l'interdépendance positive

Multiplier les possibilités d'interaction avec le milieu et avec les autres dans un cadre laissant de l'autonomie.

Piste 7 - Proposer des contenus en phase avec le niveau d'adaptation de l'élève

Piste 8 - Permettre à l'élève de repérer et capitaliser ses progrès

Jalonner la pratique d'indicateurs qui renseignent l'élève en direct sur la nature et le degré de sa mobilisation.

Des effets positifs sur la mobilisation et sur les apprentissages

Une **réussite accessible** sur chaque terrain

La durée des matches (2x4minutes) permet la **communication** entre le joueur et son observateur. Les uns essaient d'atteindre un objectif qui évolue au fil du jeu et les autres prennent conscience des critères pour réussir.

L'**interdépendance** entre les élèves, leur **coopération** sont sources d'effets positifs sur leurs apprentissages avec un **observateur /coach sans lequel l'atteinte de l'objectif n'est pas possible.**

L'**autodétermination** rendu possible grâce aux choix exercés par les élèves eux même sur leur propre manière de marquer.

A l'issue de chaque match ressort:

- Le **profil des 2 adversaires**
- Un **niveau de réussite** relatif à chacun

A large orange triangle is positioned in the bottom-left corner of the slide, pointing towards the center.

Merci pour votre attention