

# Badminton : c'est l'élève qui décide de faire des exercices... ou pas !

**Pierrick Gaillard** enseigne au collège de Bayeux. Il n'impose jamais d'exercices à ses élèves mais fait en sorte qu'ils en demandent. Ce compte rendu de pratique est issu du n°26 « Quand est-ce qu'on joue ? » et renvoie à la tension en EPS entre jeu et exercice.



Je propose pour la durée du cycle une situation de jeu, un match avec contraintes. Ce jeu pose un problème ciblé à l'élève, il est stable pendant toute la durée du cycle. Dès le départ, les élèves vont jouer, mais ne vont pas réussir. Je fais même tout pour qu'ils ratent. C'est l'inverse de la pédagogie de la réussite ! C'est indispensable qu'ils ratent parce que c'est à partir de leurs erreurs ou insuffisances qu'ils vont accepter de se poser des questions du type : « Pourquoi je rate, qu'est-ce qu'il faut changer pour que je réussisse ? » et qu'ils vont donner du sens aux exercices. J'utilise cette démarche dite de dévolution<sup>(1)</sup> dans toutes les APSA.

## Montrez moi ce que vous savez faire

À la première séance, je leur propose de faire des matches avec le règlement habituel (ou proche) pour les confronter au problème fondamental de l'activité. À la première séance, je leur demande : « Montrez moi ce que vous savez faire ». Je leur présente les deux niveaux de compétence des programmes pour qu'ils sachent ce que je vais attendre d'eux. J'en profite pour introduire le vocabulaire spécifique (continuité, rupture...). En 5<sup>e</sup>, je leur dis : « Je vais regarder comment vous essayez de marquer le point ». En 3<sup>e</sup>, je précise : « Quels gestes spécifiques utilisez-vous pour marquer ? »

## Une situation étalon par niveau

Il faut une ou deux séances pour que tout le monde soit dans le jeu, intègre les règles de jeu, les rôles sociaux, la façon de travailler et surtout que moi, j'ai le temps de voir l'ensemble des élèves (en tout cas la grande majorité).

Quand tout le monde est dans le jeu et que j'ai suffisamment observé les élèves, je fais des groupes de niveaux.

En badminton, c'est souvent 3 niveaux. Chaque niveau va avoir une nouvelle situation de jeu, plus contraignante que la première. Cette situation va leur servir d'étalon. « Vous saurez si vous êtes loin ou près du but à atteindre. Si vous réussissez, vous changez de groupe, c'est que je me suis trompé de niveau ». À chaque séance, ils font cette situation avec en dernière partie de séance (au moins 45 mn) un championnat.

## Jouer avec des contraintes et des critères de réussite précis

La situation est différente pour chaque niveau.

### Pour le niveau 1

Ce sont des élèves qui rencontrent le volant. L'objectif est d'être capable de passer de la continuité à la rupture. Pour cela, il faut qu'ils prennent des informations sur l'adversaire, notamment pour viser les espaces libres. Matches de 5 mn. 2 points si j'arrive à mettre le volant par terre directement.

1 point si l'adversaire le touche. Critères de réussite : marquer plus de 21 points en 5 mn. (Ce score compte même en ayant perdu).

Pour renforcer la possibilité de marquer un point directement, le service se fait derrière la ligne réglementaire, mais ils peuvent viser tout le terrain, et pas seulement en diagonale.

Résultats : s'ils sont dans la continuité,

ils marquent moins de 21 points ; s'ils sont dans la rupture, plus de 21 points. Ils sont au niveau 2.

### Pour le niveau 2

L'objectif est la construction du point dès la mise en jeu.

Matches de 5mn.

2 points si je marque le point avant 3 coups après le service.

1 point si je dépasse 3 coups.

Critères de réussite : marquer plus de 21 points en 5mn. (Ce score compte même en ayant perdu).

Pour leur faciliter la tâche, le serveur fait 4 services de suite et impose à l'adversaire de toucher une ligne du terrain au moment du service. Cela crée un décalage et un déplacement de l'adversaire qui permet de faire un service intentionnel (prise d'information sur le sens de la course, centration sur la qualité du service).

### Pour le niveau 3

Il n'y a pas toujours de 3<sup>e</sup> niveau.

S'il est plus faible (encore sur la rencontre avec le volant), on aménage le règlement du niveau 1 : l'adversaire ne doit pas marquer plus de 12 points (Ils doivent faire l'effort de se déplacer pour éviter au maximum les points qui comptent double). Si le 3<sup>e</sup> niveau est plus fort : suppression de la contrainte de déplacement.

## Est-ce que je réussis ou pas ?

Avec des élèves de 5<sup>e</sup>, il faut du temps pour qu'ils jouent avec une intention. Au début, ils disent : « On a gagné ». Moi : « Combien de points ? » Les élèves : « 9 à 7 » (parfois même

ils disent juste leur score : « J'ai gagné 9 »).  
Moi : « Tu as gagné le match mais tu n'as pas marqué 21 points, que faudrait-il faire ? » Les élèves : « Il vaut mieux marquer deux points ».  
Moi : « Comment ? » Eux : « Là où il n'est pas ».  
Moi : « Qu'est-ce qu'il faut faire ? » Eux : « Le regarder, aller vite ».

Pour le niveau 1, je propose ensuite une fiche d'observation avec un schéma : mettre une croix là où le volant tombe. Au début, il y a 2 croix maximum. Je prends la fiche d'un élève et je discute avec eux : « Toi, qu'as-tu fait ? » Il y a différents cas : soit il n'a pas compris ce qu'il fallait faire, soit il a compris mais n'y arrive pas, soit – c'est très courant – il sait le faire, mais il a joué sans penser à la consigne. Il n'est pas dans un jeu de réflexion mais dans un jeu où il tape dans un volant.

#### **Pourquoi je ne réussis pas ? Que changer pour réussir ?**

Ensuite, on fait des hypothèses. « Pourquoi tu rates ? » L'élève : « Je n'arrive pas à rabattre le volant » et on ébauche des solutions : prendre le volant par en haut, etc.

#### **À ce moment, j'introduis les exercices**

Pour certains, le fait de parler suffit pour qu'ils se posent des questions. Pour ceux qui ont un problème moteur ou un manque d'habiletés, il faut un travail spécifique. C'est seulement à ce moment là que j'introduis les exercices, quand les élèves ont donné des solutions pour y arriver et qu'ils ont essayé mais qu'ils n'arrivent pas à le faire.

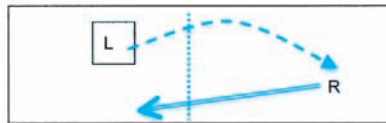
#### **Je fais des exercices quand j'estime que j'en ai besoin**

Ce sont eux qui décident de faire ou non des exercices. Je n'impose rien. Je leur dis : « Ceux qui sont persuadés qu'ils ne savent pas le faire, venez apprendre à le faire ». Si on n'a pas conclu ensemble qu'il fallait travailler tel aspect pour y arriver, je ne leur dis jamais : « Tu vas travailler ça parce que j'ai vu que... » Je leur dis clairement : « Si je vous dis de le faire, vous n'allez pas le faire, ou faire semblant, ou râler ». Je ne cache pas mes intentions. C'est quand le travail technique leur apparaît nécessaire qu'ils donnent du sens à la précision et à la répétition.

#### **Un exercice très contraignant**

Je propose alors une situation très contraignante.

Un Lanceur partenaire statique – un Renvoyeur qui doit réussir à faire tomber le volant directement.



Le Lanceur L envoie le volant pour aider R. Pour aider, et non pas tenter de rompre l'échange (ce qui est impossible à obtenir s'ils ne donnent pas de sens à l'exercice). Il ne doit pas sortir d'une zone (1m x 1m). Il défend le mieux possible (ne fait pas semblant). Au début, c'est moi qui lance, ensuite, je fais souvent appel à des joueurs du niveau supérieur parce que s'ils restent entre joueurs du même niveau, ce n'est pas toujours productif. Personne ne rechigne parce qu'ils ont l'habitude de travailler comme ça dans toutes les APSA. Cela ne va pas de soi au début. Pendant 15-20 mn, ils se concentrent là-dessus.

#### **Je prends des nouveaux repères pour un travail technique**

À partir de ce moment là, on entre dans le détail technique.

Avant de commencer, on a fait émerger des questions : « Pour taper à droite, que dois-je faire ? »

On regarde la prise de raquette (prise au bout ou pas, doigt en haut ou pas, la flexion du poignet permise ou pas), leur orientation au moment de taper, l'orientation du tamis. L'endroit de rencontre du volant (s'il est dessus de ma tête ou en dessous, je dois changer ma façon de frapper). Pour smasher, l'armé du bras, etc. On construit ainsi les critères qui permettent telle trajectoire, d'envoyer à tel endroit. Ensuite, il faut qu'ils répètent pour stabiliser ce qu'ils viennent d'apprendre.

Suivant les séances, on revient à la situation de jeu avec contraintes pour évaluer les progrès ou on passe directement au championnat.

#### **Apprendre à se poser des questions tout en jouant**

Cette démarche qui consiste à proposer des exercices techniques seulement quand les élèves en ressentent le besoin et le décident permet à beaucoup d'élèves de progresser, sans faire trop d'exercices. Ils font beaucoup de matches. Cette démarche est surtout

nécessaire pour les élèves qui sont en difficulté sur le plan moteur et ceux qui ne réfléchissent pas tous seuls, ceux qui ne sont pas scolaires. Au début, certains ne viennent jamais faire les exercices, mais ils finissent par comprendre où est leur intérêt.

Le plus long, c'est d'arriver au moment où ils disent eux-mêmes : « Il faut que je travaille ça parce que je n'y arrive pas ». Il faut au moins 5 séances pour qu'ils jouent, que tu les amènes à se poser des questions, que ce soit les élèves qui répondent... Souvent, il ne reste que deux séances avant l'évaluation ! Par contre l'évaluation est facile, je prends les résultats du championnat, sachant que je donne des bonus s'ils perdent mais qu'ils ont bien réussi la situation d'apprentissage.

#### **Poser les bonnes questions**

La difficulté pour l'enseignant est de poser les bonnes questions. Les élèves discutent peu entre eux, c'est moi qui pilote la discussion. Pour que ça les intéresse, il faut bien construire la situation, si j'ai mal évalué, ça ne marche pas. Notamment pour l'observateur : si j'ai bien observé, ce que je lui demande d'observer... en observant, ça lui saute aux yeux. Il progresse aussi en observant. Il a peu d'influence sur celui qui joue, mais il progresse dans sa propre prise d'indices.

#### **Le championnat**

À toutes les séances, les élèves des trois niveaux jouent ensemble pour le championnat (règlement classique sans la contrainte du service). Pendant la séance il faut rencontrer au moins tous les niveaux, avec un système de handicap : 2-0 pour un niveau d'écart, 4-0 pour 2 niveaux d'écart. Le premier arrivé à 11 a gagné et marque des points (match gagné 11/8 je marque 3 points). Le perdant perd des points (match perdu 11/6 je perds 5 points). Ils peuvent faire plus de matches que je n'en demande. Dans ce cas, seuls les meilleurs résultats sont pris en compte, ce qui les incite à faire beaucoup de matches, ce qui est nécessaire pour progresser. Le classement se fait par niveau. ♦

(1) Démarche préconisée par Brousseau, reprise en EPS par l'INRP. Voir, sur le site, l'article de Claire Pontais : *Situation de pratique et dévolution : articuler sens et apprentissage*, CP n°26.