

Echauffement

1) Jeu des Pirates¹

Matériel : 5 sautoirs – 5 balles mousses – 6 tapis – 6 raquettes + 10 volants

Comment ? Les 5 pirates essaient de faire prisonniers les matelots en lançant leur balle.

Lorsqu'un joueur est touché, il part sur l'île des pirates (rond central). Il peut être libéré si un autre joueur se rend sur un bateau (tapis) et arrive à envoyer un volant sur l'île. Attention, si un joueur libéré se refait toucher avec le volant en main le pirate récupère le volant et enlève donc une possibilité à l'équipe des matelots de se libérer. En 2 minutes : combien de volants récupérés ? combien de matelots prisonniers ?



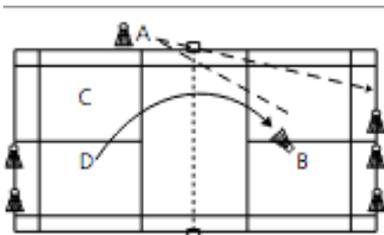
2) Défi avec raquettes

Matériel : 2 raquettes par terrain de badminton + 1 volant

Comment ? A et B jouent avec B et C. Chaque paire ne dispose que d'une seule raquette.

Un joueur la transmet à son partenaire après chaque coup joué. Quel record en 2 minutes ?

3) Double Indien²



Matériel : 1 raquette par élève + 6 volants par terrain

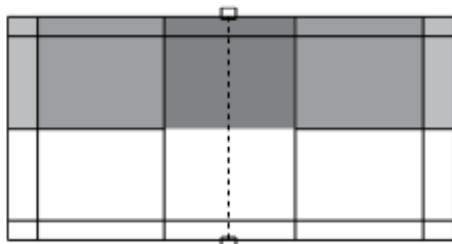
Comment ? Quatre élèves jouent en double (A/B contre C/D). Chaque duo dispose d'un stock de trois volants sur sa ligne de fond. Le joueur qui commet une faute (A dans le dessin ci-contre) récupère au plus vite le volant «fautif», le dépose sur sa ligne de fond et revient rapidement en jeu. L'équipe qui a gagné l'échange (C/D) prend un nouveau volant sur sa propre ligne de fond et le met en jeu. Quelle équipe vide le plus rapidement son réservoir?

Approche par le jeu

1) Le puzzle gagnant

Matériel : 1 raquette par élève + 1 volant – éventuellement assiettes de démarcation

Comment ? Match 1 contre 1 sur demi-terrain en 2min30



Remporter au moins un échange dans chacune des zones avant son adversaire. Le terrain est découpé en 3 zones (zone avant, zone centrale, zone arrière). Pour valider une zone il faut remporter un échange soit en y faisant tomber directement le volant, soit en faisant perdre l'adversaire alors qu'il a un pied dedans. Match au temps en version « mort subite » : le match prend fin avant la fin du temps si 3 zones sont validées.

Variante :

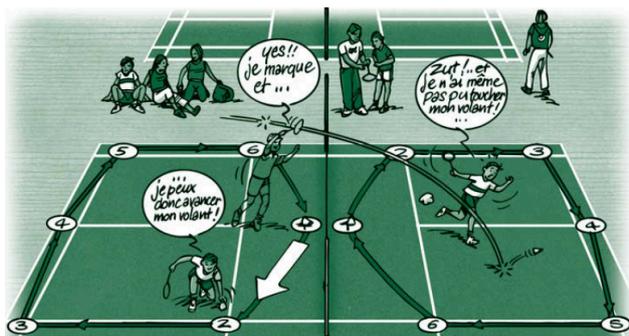
- La zone n'est validée que si le volant y chute directement.
- Il faut respecter un ordre de validation préétabli.

¹ <https://www.mobilesport.ch/fr/>

² <https://shuttletime.ch/fr/materiel-et-supports-pedagogiques/>

2) « Le tour de suisse »¹

Matériel : 12 assiettes de démarcation + 3 volants par terrain



Sur chaque demi-terrain, des « maisons » sont placées à l'intersection de certaines lignes. Au départ, un volant est posé à la maison 1, debout sur la jupe. Lorsque le joueur A renverse avec sa raquette le volant placé à la première maison et qu'il remporte l'échange en cours, il marque 1 point. L'échange fini, il place son volant au poste 2. Pour sa part, le joueur B, qui a perdu l'échange, laisse son volant là où il était. Lors de l'échange suivant, A va donc essayer de renverser le volant posé en 2, tandis que B réessaie avec le volant soit en 1, soit en 2. Au début de l'échange, le serveur ne peut pas éjecter son volant au sol avant que le receveur n'ait renvoyé le volant de jeu. Par la suite, les deux joueurs attendent le moment opportun. Le match se termine quand le volant a fait le tour des 6 maisons. En dehors de la contrainte du volant à renverser, le jeu se déroule suivant les règles normales.

3) Cartabad

Matériel : Cartes à imprimer depuis le site : <https://cartaping.fr/nos-jeux/cartabad/>

Comment ? Match 1 contre 1 en 11 points avec 3 cartes <https://cartaping.fr/nos-jeux/cartabad/>

Au début de la partie, chaque joueur reçoit 3 cartes.



- Les cartes **ROUGES** imposent une contrainte particulière à l'adversaires
- Les cartes **VERTES** augmentent les possibilités de leur possesseur
- Les cartes **ORANGES** interviennent sur les cartes ou sur le score

Pour utiliser une carte, le joueur, avant son service, la pose au sol près du filet de son côté et annonce à son adversaire l'effet de la carte et sa durée. Lorsqu'une carte n'a plus d'effet (délai expiré, annulation temporaire ou totale...), on la retourne face contre le sol. Les élèves qui ne jouent pas coachent leur partenaire.

Variante possible :

- Les élèves de niveau 1 tirent une seule carte parmi les rouges et vertes. La carte est valable pendant toute la durée de leur rencontre

Challenges inter-équipes

Constituer 6 équipes. Les joueurs observateurs utilisent un ipad ou une feuille d'observation en papier pour mener l'enquête sur le profil de son joueur.

Forme challenge : ronde italienne **Le match se joue en 3 parties et chaque joueur reprend le score de son partenaire à chaque 7 points.** 1^{er} simple → 7 points puis 2^{ème} simple → 14 points puis 3^{ème} simple → 21 points

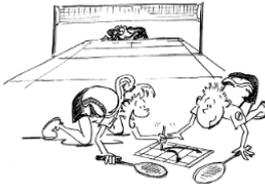
Applications :



StatEPS Profil technique (le joueur et l'éventail de ses frappes efficaces)

EPS impacts Profil spatial (le joueur et les zones du terrain atteintes)

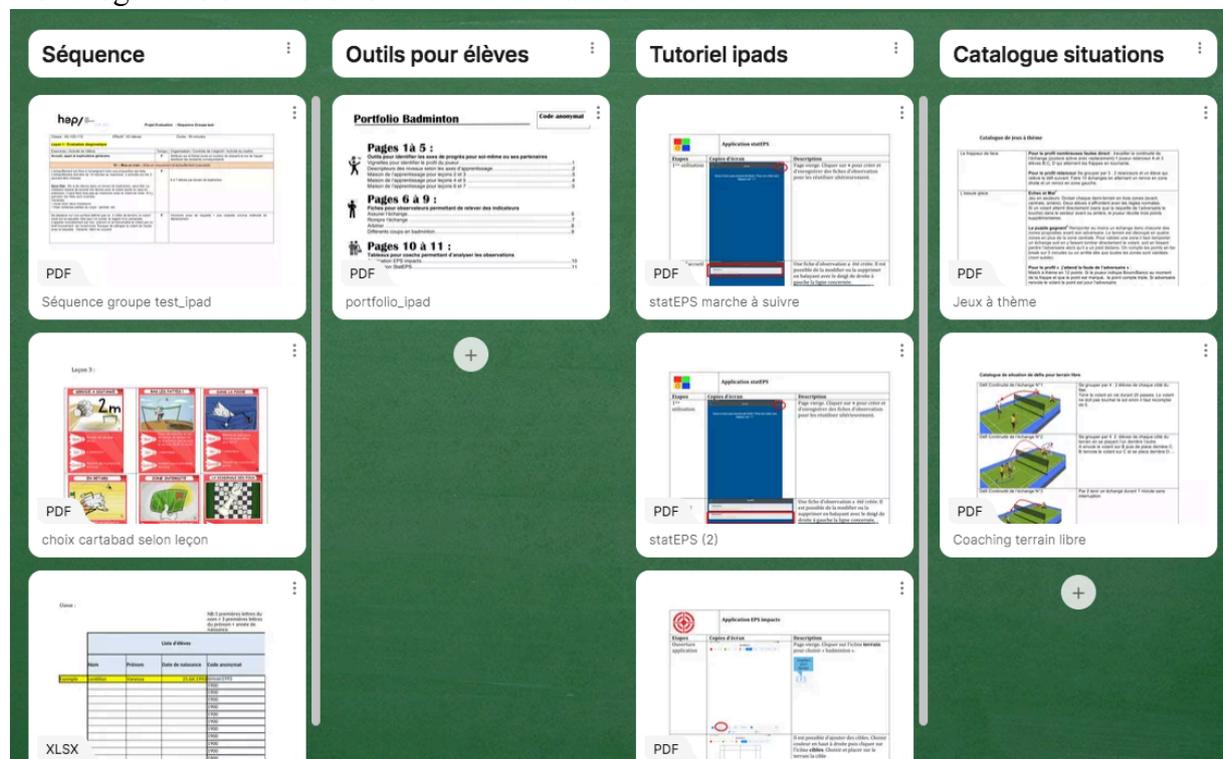
¹ *Le Badminton en situation*, Claude Leveau, Revue EPS

1ère série : A x B C x D E x F	Concertation entre joueurs de la même équipe. Définition du point « bonus » 	2 ^{ème} serie : A x B C x D E x F
---	---	---

Etude en cours **Projet EVAL EPS : recherche de volontaires**

Les participants recevront un accès aux documents :

- 8 leçons détaillées
- Sélection des cartes « cartabad » selon les objectifs de leçon
- Portfolio : carnet de l'élève pour l'auto-évaluation et la co-évaluation
- Tutoriels des fiches d'observation (ipad et papier)
- Catalogue des situations : 3 niveaux de matchs à thème



The screenshot shows a digital workspace with four main columns:

- Séquence:** Contains a PDF document titled 'Séquence groupe test_ipad' and a PDF titled 'choix cartabad selon leçon' which displays several colorful cards with badminton-related images and text.
- Outils pour élèves:** Contains a 'Portfolio Badminton' document with sections for 'Pages 1 à 5', 'Pages 6 à 9', and 'Pages 10 à 11'. It also includes a PDF titled 'portfolio_ipad' and an XLSX spreadsheet titled 'Livre d'élèves' with columns for 'Nom', 'Prénoms', 'Date de naissance', and 'Date anniversaire'.
- Tutoriel ipads:** Contains two PDF documents titled 'statEPS marche à suivre' and 'statEPS (2)', each accompanied by a screenshot of an iPad application interface.
- Catalogue situations:** Contains two PDF documents titled 'Jeux à thème' and 'Coaching terrain libre', each with a small diagram illustrating a badminton court setup.

Badminton: une évaluation pour les apprentissages

Vanessa Lentillon-Kaestner & Magali Bovas, UER-EPS, HEP VAUD

1

Introduction Présentation du projet EVAL_EPS

Groupe de travail

Patrick F, Nicolas T, Annabelle G, Magali B, Océane D, Vanessa LK

Objectifs

- Développer des séquences d'enseignement « évaluation pour les apprentissages »
 - avec implication des élèves dans le processus d'évaluation (*Leirhaug et MacPhail, 2015 ; Sach, 2012 ; Tolgfors, 2018*)
 - Avec un alignement curriculaire entre le PER, les évaluations cantonales et les méthodes pédagogiques (*Penney et al, 1999*)
- Tester les effets sur les élèves
- Analyser les effets sur les conceptions enseignantes

2

Contexte vaudois

- Pas de note : conceptions enseignants (*Lentillon-Kaestner, Deriaz, Voisard, & Allain, 2018*)
- Contexte favorable pour les « évaluations pour les apprentissages » (*Leirhaug & MacPhail, 2015*)



3

3

Introduction

Une séquence badminton avec implication des élèves dans le processus d'évaluation

Objectifs de cet atelier

- Présenter des outils pédagogiques et situations d'apprentissage
- Echanger autour des outils utilisés en classe

4

4

1ème Partie pratique

- Echauffement
- Matches à thèmes
- Cartabad

5

5

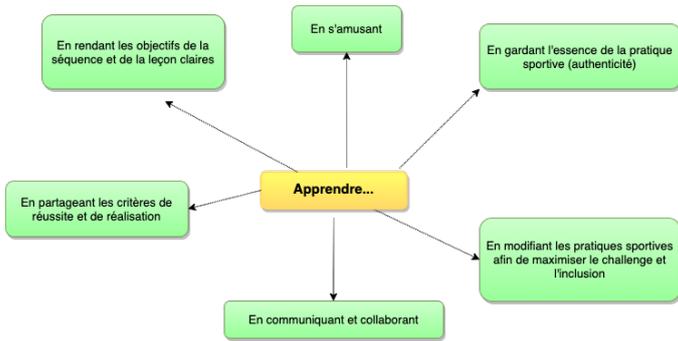
Vignettes profil joueur

<p>Le trappeur de face</p> <p>Je renvoie de l'autre côté du filet. Pas de différenciation entre statut d'attaquant et défenseur.</p>	<p>L'essuie glace</p> <p>Je dirige le volant dans l'espace libre. Je varie les trajectoires droite/gauche ou court/long et mon adversaire court après le volant.</p>	<p>Le placeur : gauche/droite et court/long</p> <p>Je dirige le volant dans l'espace libre. Je varie les trajectoires et place mon volant dans 4 zones du terrain. Trajectoires gauche/droite et court/long</p>
<p>L'attaquant compulsif</p> <p>Je place un coup gagnant sans me replacer pour le coup suivant. J'observe le résultat de mon action. J'utilise le dégagement et le smash en attaque.</p>	<p>Le joueur réfléchi, le tacticien</p> <p>J'enchaîne les actions, je construis le point. Je me replace après chaque frappe selon mon coup.</p>	<p>L'expert</p> <p>J'impose mon style de jeu.</p>

6 Sources images : MikielSport - Cartabad

6

Apprendre en jouant « Game sense approach »



7

2ème Partie pratique

Challenges inter-équipes et présentation des outils d'observation

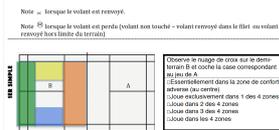
8

Applications ou fiches papier



EPS_impacts

Enregistrer l'endroit où se produit une action.
une tape : point rouge, double tape : point vert



Observations pour les points gagnants

	1	2	3	4	5	6	7
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

4 points gagnants: Déjà, 2 points, 1 point, 0 point.

Fautes directes: le joueur responsable du point que le joueur de l'adversaire n'a pas créé de danger chez son adversaire.

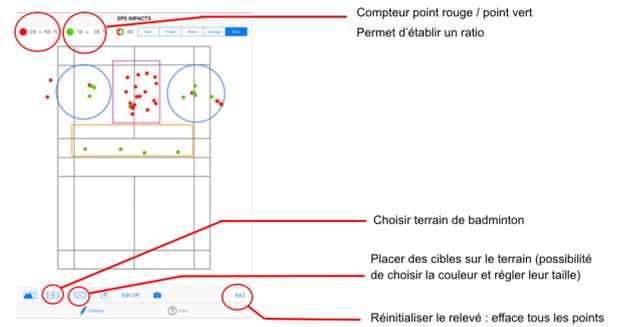


EPS_Stat

Réaliser observation de 2 à 6 critères
- Types de frappes utilisés : Déjà, amorti, smash
- Nombre de points "contrat" / Nombre de points gagnants
- Nombre de points gagnants / Fautes directes

9

EPS_impacts

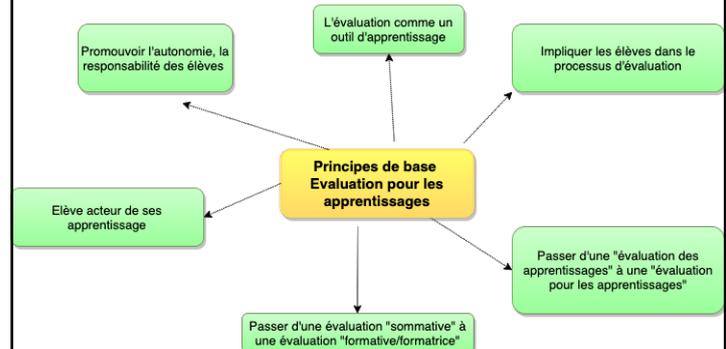


10

StatEPS

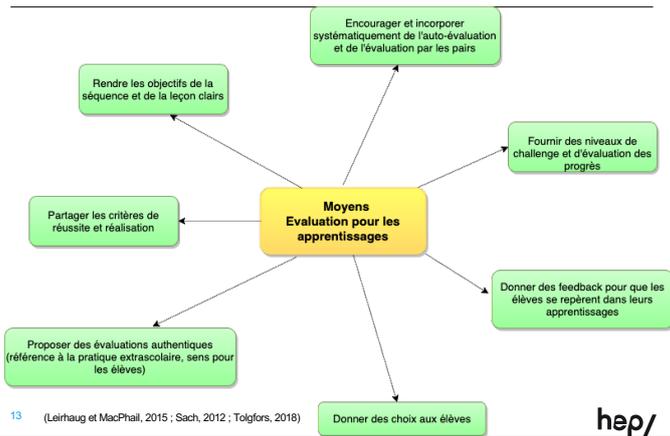
11

« Evaluation pour les apprentissages »



12

« Evaluation pour les apprentissages »



13

Approche globale de l'apprentissage

Objectifs visés dans la séquence

- Adapter ses frappes en fonction du rapport de force
- Connaître et appliquer les règles et principes d'action en badminton
- Se comporter de manière fair-play en situation de jeu
- Être capable de coacher et d'être coaché en badminton (groupe test seulement)
- Être capable d'arbitrer un match (11e)

14

Approche globale de l'apprentissage



Figure. La littéracie physique (Extrait de https://www.sportaus.gov.au/physical_literacy)

15

15

Approche globale de l'apprentissage



16

16

Journées cantonales de formation continue

Penser l'éducation physique autrement VARIANT 2021

Recherche de volontaires
EVAL_EPS

Des questions?

Merci pour votre participation
à cet atelier

Vanessa Lentillon-Kaestner et Magali Bovas



<https://www.2cr2d.ch/portfolio-item/revue-professionnelle-en-ligne-education-physique-en-mouvement/>

17

17