

## **Atelier – Badminton – SOS2**

### **La gamification en éducation physique pour susciter l'intérêt des élèves**

*Cédric Roure – Professeur à l'UER-EPS*

La gamification consiste à utiliser les mécanismes et principes des jeux vidéo dans un contexte différent. Au travers d'une approche par le jeu, l'objectif de cet atelier est de présenter et vivre un cycle en badminton utilisant des principes de gamification. Laissez-vous emporter dans un univers ludique et gamifié permettant d'intéresser les élèves et de construire des apprentissages. La gamification sera utilisée comme un moyen de différenciation pour les élèves et servira de support à des discussions et échanges entre les participant-es.

#### **1. Les références au PER**

##### **CM34**

Adapter son comportement, son rôle et affiner les habiletés spécifiques dans des formes de jeu...

- ... en appliquant les règles, la tactique et la technique des jeux pratiques
- ... en adhérant à l'activité et en promouvant l'entraide et la collaboration
- ... en respectant les règles sportives, l'arbitre, ses pairs et ses adversaires
- ... en gérant son émotion et son agressivité

##### **Progressions des apprentissages au sein de la CM34**

Perfectionnement des aspects tactiques propres aux différents jeux

Développement progressif et application des gestes fondamentaux (passe, tir, dribble...)

Apprentissage et application des principales règles de jeu

Mise en application des règles de fair-play lors de situations propres aux pratiques sportives

##### **Capacité transversale**

Collaboration, stratégie d'apprentissage et Communication

#### **2. La construction d'un cycle de leçons avec l'approche par le jeu**

L'approche par le jeu peut se développer en 5 étapes. La durée de chacune des étapes dépend du nombre de périodes que vous avez planifié. Voici un exemple d'un cycle avec les 5 étapes :

- Étape 1 : Mise en place de la situation de jeu réduit (SJR) et identification des comportements typiques des élèves avec un débat d'idées. SI vous disposez d'une double période, alors la SJR peut être plus complexe pour les élèves.
- Étape 2 : A partir des résultats du débat d'idées, l'enseignant met en place des situations d'apprentissage par résolution de problèmes. Ce sont les élèves qui doivent trouver des solutions avec le guidage de l'enseignant (l'enseignant pose des questions pour orienter la réflexion des élèves).

- Étape 3 ou 4 : Les élèves testent les solutions trouvées lors de l'étape 2 dans la SJR utilisée en étape 1. On refait un débat d'idée pour voir les améliorations et les problèmes qui persistent.
- Étape 3 ou 4 : Affinage des solutions des étudiants grâce à de nouvelles situations d'apprentissage proposées par l'enseignant (soit des situations de répétition d'une solution qui fonctionne pour la renforcer, soit des situations de résolution de problèmes si pas encore de solution qui fonctionne)
- Étape 5 : Évaluation des acquis des élèves dans la SJR utilisée en étape 1 (ou une version légèrement modifiée de la SJR en fonction des progrès des élèves).

### **3. Echauffement**

#### 1) Le jeu du miroir par deux joueurs

Les joueurs se placent par deux. A tour de rôle, un joueur mime des déplacements et frappes du badminton que l'autre joueur doit reproduire (fentes avant et arrière, pas chassés, course, frappe de dégagé, amortie, smash...). Dans un 1<sup>er</sup> temps, les joueurs sont en dispersion dans toute la salle de sport.

Puis, les élèves se dirigent vers un terrain pour être placés sur ½ terrain (4 joueurs par ½ terrain). De chaque côté du filet, on reproduit le principe du miroir sur 4 frappes consécutives (sans volant). Les 2 joueurs qui sont en attente réalisent des pas chassés entre 2 plots placés ( ) en fond de terrain.

#### 2) Record d'échanges en collaboration

On garde la disposition de 4 joueurs par ½ terrain. Les joueurs réalisent des frappes en dégagé en essayant de réaliser le maximum de frappes consécutives. Dès qu'un joueur a frappé, il sort du terrain par le côté et rentre par le fond au niveau de la porte.

### **4. Architecture du cycle avec des élèves**

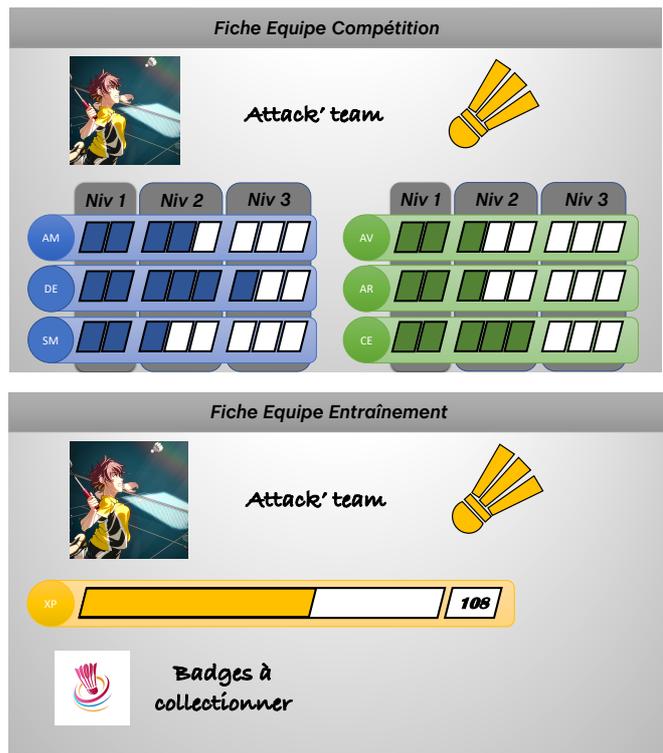
Le cycle de 5 étapes proposé est structuré autour de deux éléments clés :

- 1) Choisir des zones de jeu pour marquer des points
- 2) Maîtriser les gestes du double (service court, amortie, dégagé et smash)

Au début du cycle, des équipes stables de double sont constituées (*possibilité d'organiser des matchs en montante/descendante sur une période simple avant de démarrer le cycle*). Les regroupements des équipes par terrain se feront par niveaux, afin de conserver un rapport de force équilibré.

Chaque équipe reçoit au début du cycle, deux fiches à conserver et à remplir au fil des leçons :

1. Une fiche équipe « Compétition » qui permet de situer le niveau de compétence des joueurs afin d'organiser les matchs
2. Une fiche équipe « Entraînement » qui permet de situer la progression des joueurs, les points gagnés et les badges obtenus.



Les deux fiches suivent les équipes de double pendant tout le cycle et seront utilisées pour l'évaluation sommative de fin de cycle.

Chaque équipe choisit un avatar qui les représente pour tout le cycle + un nom d'équipe (à valider avec l'enseignant)

## 5. Étape 1 : SJR en 2 vs. 2 pour connaître les zones pour marquer

Trois équipes de double par terrain. Deux équipes de double s'affrontent, et une équipe observe.

Les élèves disputent un match en 2 vs. 2 pendant 5 minutes.

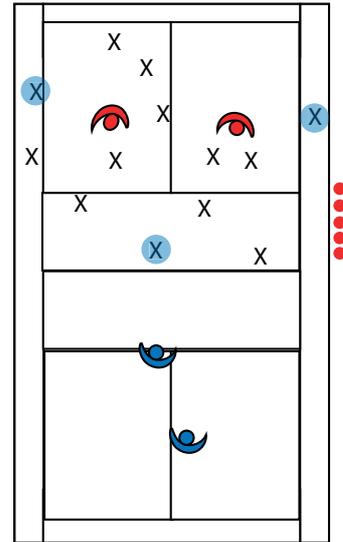
Les observateurs notent l'impact des volants dans le terrain adverse (x = endroit depuis lequel un adversaire a frappé le volant ; x = idem mais point marqué).

A la fin du match, on organise un débat d'idée entre les élèves d'un même terrain pour identifier les zones qui permettent de marquer des points.

**Zones identifiables** : zone courte avec des amorties ; zone arrière pour provoquer une faute ; zone centrale à côté des joueurs ou entre les 2 joueurs.

**Fiche équipe « Compétition »** : En fonction de la répartition dominante des volants, les équipes cochent des cases renvoyant aux 3 zones identifiables. A la fin des 3 matchs sur le terrain, chaque équipe cumule ses scores obtenus (par exemple 7 et 10 points). L'équipe qui a le plus de points peut cocher 4 cases, la 2<sup>ème</sup> équipe peut cocher 3 cases et la dernière équipe peut cocher 2 cases

**Fiche équipe « Entraînement »** : A la fin des 3 matchs sur le terrain, chaque équipe cumule ses scores obtenus (par exemple 7 et 10 points). Le score total obtenu détermine le nombre de points d'XP pour l'équipe. Les points d'XP gagnés s'accumulent dans la fiche entraînement.



## **6. Étape 2 : Situations de résolution de problème pour trouver des solutions**

On conserve l'organisation de trois équipes de double par terrain. Chaque équipe va vivre les 4 ateliers d'entraînement suivants :

1. Pour travailler les zones courtes avec des amorties :
  - jeu en 1 vs. 1 dans la zone avant
  - Une 1<sup>ère</sup> équipe de double s'entraîne pendant 2-3 minutes. Puis, idem pour la 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> équipe.
  - Ajouter des critères de réussite et réalisation. A la fin, toutes les équipes gagnent une case amortie sur leur fiche « Compétition », 1 case amortie = 1 carte amortie.
2. Entraînement des amorties et des dégagés
  - sur ½ terrain, alterner dégagé long et amortie puis installer une routine court-court-long-long.
  - Deux équipes font l'entraînement en même temps. Durant 2-3 minutes (A et B). Puis idem 2-3 minutes (A et C). Et 2-3 minutes (B et C). Chaque équipe passe donc deux fois à cet entraînement.
  - Ajouter des critères de réussite et réalisation. A la fin, toutes les équipes gagnent une case dégagé sur leur fiche « Compétition », 1 case dégagé = 1 carte dégagé
3. Pour travailler la zone arrière avec des dégagés :
  - jeu en 1 vs. 1, sur ½ terrain, collaboration en partant de la ligne de service puis en reculant progressivement vers le fond du terrain (en gardant le volant en jeu) -> arriver à des lignes prédéfinies au fond du terrain.
  - Deux équipes font l'entraînement en même temps. Durant 2-3 minutes (A et B). Puis idem 2-3 minutes (A et C). Et 2-3 minutes (B et C). Chaque équipe passe donc deux fois à cet entraînement.
  - Ajouter des critères de réussite et réalisation. A la fin, les équipes gagnent une case dégagé sur leur fiche « Compétition » si elles atteignent une ligne minimum (ligne à tracer au sol pour les 2 joueurs), 1 case dégagé = 1 carte dégagé
4. Pour travailler la zone centrale avec les smashes :
  - sur ½ terrain, réaliser des smashes sur des volants faciles envoyés par un partenaire, en visant les bonnes zones.
  - Deux équipes font l'entraînement en même temps. Durant 2-3 minutes (A et B). Puis idem 2-3 minutes (A et C). Et 2-3 minutes (B et C). Chaque équipe passe donc deux fois à cet entraînement.
  - Ajouter des critères de réussite et réalisation. A la fin, les équipes gagnent une case smash sur leur fiche « Compétition » si elles ont réussi un nombre minimum de frappes correctes dans la zone indiquée au sol (5 ou 6 frappes correctes), 1 case smash = 1 carte smash

A la fin des 4 ateliers, on organise des petits matchs entre équipes (2 matchs par équipe) pour tester les cartes gagnées. On garde trois équipes par terrain, avec des matchs de 4 minutes. Chaque équipe choisit 3 cartes par match. Les 3 cartes sont posées au fond du terrain et

chaque équipe a la durée du match pour les valider. On a le droit de jouer plusieurs cartes en même temps. L'équipe qui ne joue pas observe au niveau des cartes utilisées par les équipes.

**Fiche équipe « Compétition »** : Les cartes qui ont été bien utilisées (= point gagné) permettent de cocher de nouvelles cases sur la fiche « Compétition ». A la fin de chaque match, pour chaque carte utilisée et qui a permis de marquer le point, l'équipe peut cocher une case correspondante pour le coup et la zone (carte amortie utilisée -> point marqué sur une amortie -> case amortie supplémentaire cochée et case zone avant supplémentaire cochée).

**Fiche équipe « Entraînement »** : A la fin des 3 matchs sur le terrain, chaque équipe cumule ses scores obtenus (par exemple 7 et 10 points). Le score total obtenu est multiplié par 2 et détermine le nombre de points d'XP pour l'équipe. Les points d'XP gagnés s'accumulent dans la fiche entraînement.

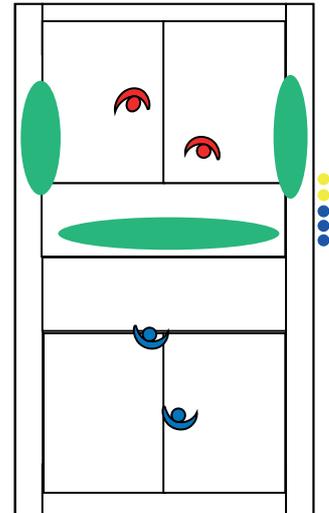
## 7. Étape 3 : SJR en 2 vs. 2 pour choisir les zones pour marquer

Faire 2 matchs de 5 minutes contre des équipes différentes.

Pour chaque match, chaque équipe choisit une zone bonus (zone avant, zones centrale ou zone arrière). La zone centrale doit être expliquée aux élèves, comme étant à côté des joueurs ou entre les joueurs (pas sur les joueurs).

Un observateur comptabilise le nombre de fois où un point est marqué dans la zone bonus (plot jaune). Et aussi les points tentés dans la zone bonus mais avec des fautes (plot bleu) (par exemple une amortie tentée mais qui reste dans le filet).

Après le 1<sup>er</sup> match, une discussion s'opère entre les joueurs et l'observateur pour comprendre son jeu. Puis avant le 2<sup>ème</sup> match, il est possible de changer la zone bonus.



A la fin des 2 matchs, les joueurs d'un même terrain organisent un débat d'idée sur leurs choix de zones pour marquer et discutent de leurs maîtrises des gestes pour atteindre les zones.

**Association de zones avec des gestes** : zone avant et amortie ; zone centrale et smash ; zone arrière et dégagé.

Profiter du débat d'idée pour aborder le placement en défense en double en lien avec ses zones.

**Fiche équipe « Compétition »** : A l'issue du débat d'idée, chaque équipe choisit en fonction de son jeu, 3 cases à cocher au choix parmi les 3 zones. Ici, je ne fais pas intervenir le score car les équipes ont pu tenter une zone pour voir si c'était efficace ou pas, donc le score ne sert que de révélateur sur l'efficacité des zones. Et cela permet à chaque équipe d'apprendre à bien se connaître et de placer leurs forces là où c'est nécessaire.

**Fiche équipe « Entraînement »** : A la fin des 3 matchs sur le terrain, chaque équipe cumule ses scores obtenus (par exemple 7 et 10 points). Le score total obtenu est multiplié par 3 et détermine le nombre de points d'XP pour l'équipe. Les points d'XP gagnés s'accumulent dans la fiche entraînement.

## 8. Étape 4 : Situations de renforcement de gestes techniques en lien avec les zones

On conserve l'organisation de trois équipes de double par terrain. Chaque équipe va vivre les 2 ateliers d'entraînement suivants :

### 1. Match en 1 vs. 1 sur ½ terrain :

Match de 3 minutes avec smash interdit. 4 joueurs par terrain. Ajouter des critères de réussite et réalisation. Deux équipes font le match en même temps. Durant 3 minutes (A vs. B). Puis idem 3 minutes (A vs. C). Et 3 minutes (B vs. C). Chaque équipe joue donc 2 matchs. A la fin des matchs, on cumule les scores des équipes. Pour la 1<sup>ère</sup> équipe, 4 cases à cocher (choix parmi amortie, dégagé, zone avant et zone arrière), 2<sup>ème</sup> équipe a 3 cases à cocher, et la 3<sup>ème</sup> équipe a 2 cases à cocher. Sur la fiche « Compétition », 1 case cochée = 1 carte gagnée.

### 2. Match en 2 vs. 2 avec zone avant interdite :

Match de 4 minutes sans la zone avant. Durant 3 minutes (A vs. B). Puis idem 3 minutes (A vs. C). Et 3 minutes (B vs. C). Chaque équipe joue donc 2 matchs. A la fin des matchs, on cumule les scores des équipes. Pour la 1<sup>ère</sup> équipe, 4 cases à cocher (choix parmi smash, dégagé, zone centrale et zone arrière), 2<sup>ème</sup> équipe a 3 cases à cocher, et la 3<sup>ème</sup> équipe a 2 cases à cocher. Sur la fiche « Compétition », 1 case cochée = 1 carte gagnée.

A la fin des 2 ateliers, on organise des petits matchs entre équipes pour tester les cartes gagnées. On garde trois équipes par terrain, avec des matchs de 4 minutes (2 matchs par équipe minimum). Chaque équipe choisit 4 cartes par match. Les 4 cartes sont posées au fond du terrain et chaque équipe a la durée du match pour les valider niveau des cartes utilisées par les équipes.

**Fiche équipe « Compétition »** : Les cartes qui ont été bien utilisées permettent de cocher de nouvelles cases sur la fiche « Compétition ». A la fin de chaque match, pour chaque carte utilisée et qui a permis de marquer le point, l'équipe peut cocher une case correspondante pour le coup et la zone (carte amortie utilisée -> point marqué sur une amortie -> case amortie supplémentaire cochée et case zone avant supplémentaire cochée).

**Fiche équipe « Entraînement »** : A la fin des 3 matchs sur le terrain, chaque équipe cumule ses scores obtenus (par exemple 7 et 10 points). Le score total obtenu est multiplié par 4 et détermine le nombre de points d'XP pour l'équipe. Les points d'XP gagnés s'accumulent dans la fiche entraînement.

## **9. Étape 5 : SJR en 2 vs. 2 pour évaluer la maîtrise des gestes et le choix de zones pour marquer**

Faire 2 matchs de 5 minutes contre équipes différentes et avec 2 observations différentes.

Pour le 1<sup>er</sup> match, chaque équipe choisit 4 cartes « zones bonus » qui seront utilisées pendant le match. L'observateur note les impacts de volant dans le terrain adverse (comme lors de la 1<sup>ère</sup> étape) + si les cartes « zones bonus » jouées ont permis de marquer le point. Lorsqu'une carte est jouée, elle est posée au sol près du filet face visible. Si le point a été marqué, alors on retourne la carte face cachée.

Pour l'évaluation sommative, l'enseignant peut mettre en rapport les impacts de volants observés et la validation des cartes « zones bonus » avec le profil de jeu des équipes (visible sur leur fiche compétition qui a été complétée au fil des leçons).

Pour le 2<sup>ème</sup> match, chaque équipe choisit 4 cartes « gestes » qui seront utilisées pendant le match. L'observateur regarde lorsqu'une carte est jouée si elle a permis de marquer le point. Lorsqu'une carte est jouée, elle est posée au sol près du filet face visible. Si le point a été marqué, alors on retourne la carte face cachée. De plus, l'observateur note la zone atteinte avec la carte geste jouée.

Pour l'évaluation sommative, l'enseignant peut mettre en rapport l'efficacité des cartes « gestes » jouées avec les zones visées et regarder la cohérence avec le profil de jeu des équipes (visible sur leur fiche compétition qui a été complétée au fil des leçons).

## 10.Exemples de cartes et site internet pour créer vos propres cartes



Site internet pour créer vos cartes :

<https://funcardmaker.thaledric.fr>