

Journées cantonales de formation en éducation physique et sportive

« *Ensemble, vivons l'éducation physique* »

Collaboration - Coopération

10 et 11 septembre 2019

Atelier 1

Badminton

Construire et vivre des situations motivantes

Formateur : Cédric Roure

Bref descriptif

Dans cet atelier, des situations d'apprentissage motivantes pour les élèves seront proposées en jouant sur les trois incertitudes de cette activité (spatiale, temporelle et événementielle). Mêlant situations techniques, ludiques et matchs à thèmes, cet atelier se centrera sur les processus de collaboration et de coopération pouvant être mis en place avec les élèves en EPS. L'atelier sera organisé en alternant les moments de pratique et les moments de réflexion et échanges autour des expériences vécues.

Atelier 1 – Badminton – SOS2

Construire et vivre des situations motivantes – Cédric Roure

Dans cet atelier, des situations d'apprentissage motivantes pour les élèves seront proposées en jouant sur les trois incertitudes de cette activité (spatiale, temporelle et événementielle). Mêlant situations techniques, ludiques et matchs à thèmes, cet atelier se centrera sur les processus de collaboration et de coopération pouvant être mis en place avec les élèves en EPS. L'atelier sera organisé en alternant les moments de pratique et les moments de réflexion et échanges autour des expériences vécues.

Déroulement de l'atelier

Accueil et présentation de l'atelier

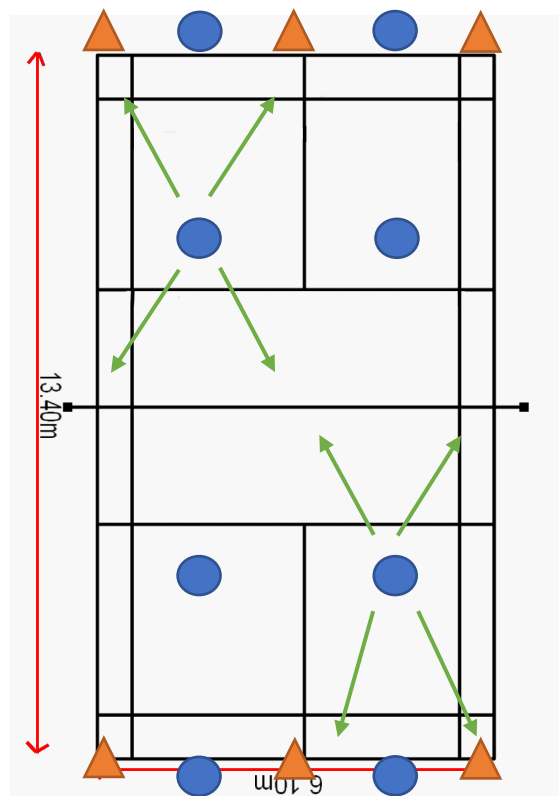
Expliquer l'organisation de l'atelier avec le lien collaboration / coopération. Comment est traitée la collaboration / coopération dans cet atelier de badminton.

Echauffement

1) Le jeu du miroir par deux joueurs

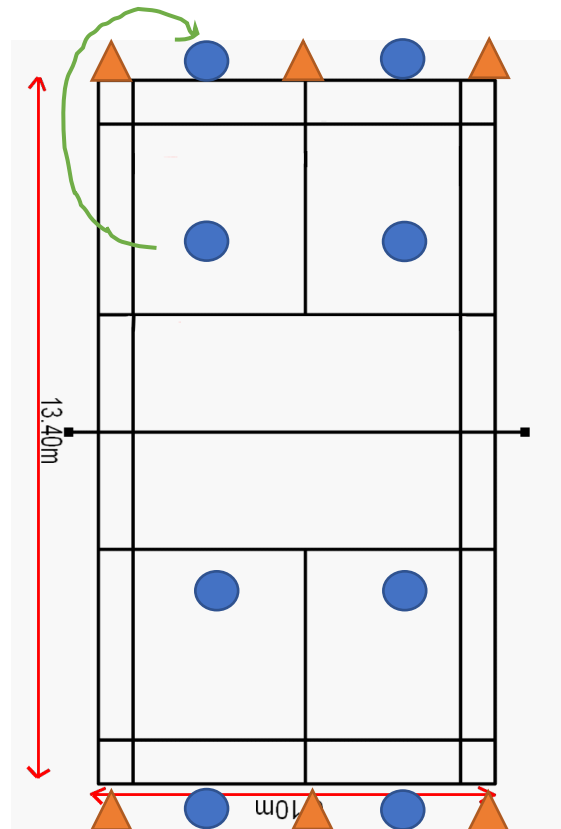
Les joueurs se placent par deux. A tour de rôle, un joueur mime des déplacements et frappes du badminton que l'autre joueur doit reproduire (fentes avant et arrière, pas chassés, course, frappe de dégagé, amortie, smash...). Dans un 1^{er} temps, les joueurs sont en dispersion dans tout le gymnase.

Puis, les élèves se dirigent vers un terrain pour être placé 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 $\frac{1}{2}$ 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.



3) Jeu du « 3 à la suite » en 3 contre 3 sur grand terrain

Match par équipe en 3 contre 3 sur un terrain de simple. Le jeu commence par du 1 contre 1, les autres joueurs étant placés au fond du terrain en attente. Un des deux joueurs engage le point. Ensuite, le gagnant du point reste sur le terrain et le perdant sort le plus rapidement possible. Un des joueurs en attente engage alors le point suivant en visant où il veut dans le terrain adverse. Puis on reproduit le principe du gagnant reste et le perdant sort. A chaque fois qu'un joueur gagne un point, il remporte « un petit point ». Pour apporter « un gros point » à son équipe, il faut gagner successivement 3 « petits points » (face aux 3 joueurs de l'équipe adverse).

Lorsqu'un joueur rentre sur le terrain et engage, il part de 0 point. Lorsqu'un joueur perd et sort du terrain, il doit au minimum faire un aller-retour en pas chassés entre 2 plots placés derrière le terrain. Puis il va récupérer un volant pour être prêt à rentrer sur le terrain lorsque ce sera son tour.

Constitution des équipes hétérogènes et engagement 1^{er} round

Quatre équipes hétérogènes sont constituées de 5 à 6 joueurs (équipe rouge, bleue, jaune et verte). Chaque équipe dispose d'une zone pour se retrouver lors des décisions d'équipes à prendre. La confrontation pour ce 1^{er} round est organisée autour de matchs en simple, double et entraînement. L'ensemble se passe sur 4 terrains. Chaque équipe doit effectuer une composition pour ce 1^{er} round afin de déterminer collectivement les joueurs de simple, de double et ceux qui vont s'entraîner.

ROUND 1		NOMS	
TERRAIN 1	JOUEUR 1		SIMPLE
TERRAIN 2	JOUEUR 2		SIMPLE
TERRAIN 3	JOUEUR 3		DOUBLE
	JOUEUR 4		DOUBLE
TERRAIN 4	JOUEUR 5		TRAINING
	JOUEUR 6		TRAINING

Une fois les compositions effectuées, les joueurs concernés se répartissent sur les 4 terrains. Lors ce 1^{er} round, les matchs sont en 5 points gagnants sans carte bonus. Sur chaque terrain, les joueurs qui ne jouent pas sont arbitres et sont responsables d'inscrire les scores sur les feuilles prévues sur chaque terrain.

Sur chaque terrain, les joueurs ont la possibilité de gagner des cartes bonus pour leur équipe en fonction de leur performance.

Sur les terrains 1, 2 et 3, chaque joueur (simple) ou équipe de 2 joueurs (double) cumulent ses scores pour les 3 matchs disputés (tous les points comptent même si la confrontation a été perdue). En fonction du total obtenu par équipe :

- Si le total > 24 : gain d'une carte amortie.
- Si le total > 32 : gain d'une 2^{ème} carte amortie.

Sur le terrain 4, les joueurs s'entraînent sur des éléments techniques et peuvent dans le même temps remporter des cartes bonus pour leurs équipes. Quatre ateliers sont proposés : service long, service court, dégagé, smash. Sur chaque atelier, une fiche explique les conditions pour remporter une ou plusieurs cartes pour son équipe.

Bilan du 1^{er} round et engagement 2^{ème} round

A la fin des matchs du 1^{er} round, chaque équipe fait un bilan dans sa zone. Ils rassemblent les cartes bonus gagnées et échangent sur leurs ressentis. Ensuite, sur le même principe que le 1^{er} round, chaque équipe doit effectuer une composition pour le 2^{ème} round afin de déterminer collectivement les joueurs de simple, de double et ceux qui vont s'entraîner.

ROUND 2		NOMS	
TERRAIN 1	JOUEUR 1		SIMPLE
TERRAIN 2	JOUEUR 2		SIMPLE
TERRAIN 3	JOUEUR 3		DOUBLE
	JOUEUR 4		DOUBLE
TERRAIN 4	JOUEUR 5		TRAINING
	JOUEUR 6		TRAINING

Une fois les compositions effectuées, les joueurs concernés se répartissent sur les 4 terrains. Lors ce 2^{ème} round, les matchs sont en 7 points gagnants avec une carte bonus. En fonction des cartes disponibles dans l'équipe, chaque joueur de simple ou équipe de double (1 carte pour les 2 joueurs) choisit une carte bonus. Sur chaque terrain, les joueurs qui ne jouent pas sont arbitres et sont responsables d'inscrire les scores sur les feuilles prévues sur chaque terrain.

Pendant les matchs du 2^{ème} round, au moment où le joueur le désire, il peut jouer sa carte bonus. Il en informe alors les arbitres et son adversaire et place sa carte sur le bord du terrain. La carte ne peut être jouée qu'une seule fois. Les 2 joueurs ont le droit de jouer leur carte sur le même point.

Sur le même principe qu'au 1^{er} round, sur les terrains 1, 2 et 3, chaque joueur (simple) ou équipe de 2 joueurs (double) cumulent ses scores pour les 3 matchs disputés (tous les points comptent même si la confrontation a été perdue). En fonction du total obtenu par équipe :

- Si le total > 33 : gain d'une carte au choix.
- Si le total > 42 : gain d'une 2^{ème} carte au choix.

Étant donné que les équipes ont commencé à gagner des cartes au 1^{er} round, les cartes supplémentaires gagnées lors de ce 2^{ème} round sont à cocher sur la feuille qui recense les cartes gagnées pour chaque équipe. Attention, car en prenant plusieurs fois la même carte, il devient alors plus difficile de gagner la même carte sur le terrain d'entraînement.

Sur le terrain 4, les joueurs s'entraînent sur des éléments techniques et peuvent dans le même temps remporter des cartes bonus pour leurs équipes. Quatre ateliers sont proposés : service long, service court, dégagé, smash. Sur chaque atelier, une fiche explique les conditions pour remporter une ou plusieurs cartes pour son équipe.

Bilan du 2^{ème} round et engagement 3^{ème} round

A la fin des matchs du 2^{ème} round, chaque équipe fait un bilan dans sa zone. Ils rassemblent les cartes bonus gagnées et échangent sur leurs ressentis. En fonction des totaux des scores par équipe pour les 2 premiers rounds (tenus par le professeur), des cartes supplémentaires sont données aux équipes afin de rééquilibrer les confrontations pour le 3^{ème} round (4 cartes pour l'équipe qui est en 4^{ème} position, 3 cartes pour l'équipe en 3^{ème} position, et 2 cartes pour les équipes en 1^{ère} et 2^{ème} position).

Ensuite, sur le même principe que les rounds précédents, chaque équipe doit effectuer une composition pour le 3^{ème} round afin de déterminer collectivement les joueurs de simple, de double et ceux qui vont s'entraîner.

ROUND 3		NOMS	
TERRAIN 1	JOUEUR 1		SIMPLE
TERRAIN 2	JOUEUR 2		SIMPLE
TERRAIN 3	JOUEUR 3		DOUBLE
	JOUEUR 4		DOUBLE
TERRAIN 4	JOUEUR 5		TRAINING
	JOUEUR 6		TRAINING

Une fois les compositions effectuées, les joueurs concernés se répartissent sur les 4 terrains. Lors ce 3^{ème} round, les matchs sont en 9 points gagnants avec deux cartes bonus. En fonction des cartes disponibles dans l'équipe, chaque joueur de simple ou équipe de double (2 cartes pour les 2 joueurs) choisit deux cartes bonus. Sur chaque terrain, les joueurs qui ne jouent pas sont arbitres et sont responsables d'inscrire les scores sur les feuilles prévues sur chaque terrain.

Pendant les matchs du 3^{ème} round, au moment où le joueur le désire, il peut jouer ses cartes bonus. Il en informe alors les arbitres et son adversaire et place sa carte sur le bord du terrain. Chaque carte ne peut être jouée qu'une seule fois. Les 2 joueurs ont le droit de jouer une carte sur le même point.

Bilan du 3^{ème} round et classement par points

A la fin des matchs du 3^{ème} round, chaque équipe fait un bilan dans sa zone. Ils rassemblent les cartes bonus gagnées et échangent sur leurs ressentis. En fonction des totaux des scores par équipe pour les 3 premiers rounds (tenus par le professeur), un classement est établi.

Autres situations utilisables

Le « banco »

Objectif: Repérer et exploiter une situation favorable

But: Gagner l'opposition en utilisant le bonus « banco »

Consignes: Dans le cadre d'une opposition en simple ou en double, pendant le point un joueur peut choisir de dire « banco » juste avant de frapper un volant (quand il pense se trouver en situation favorable). Si le joueur marque le point directement après avoir dit « banco », alors il remporte 3 points.

Chaque joueur peut utiliser le « banco » une fois à chaque point.

Variables: Lorsque les élèves usent trop souvent du « banco » sans être en situation favorable (et donc ne marque pas après avoir crié « banco »), alors instaurer le malus « banco ». Quand un joueur annonce « banco » et ne marque pas le point alors il donne 3 points à son adversaire.

Le « jeu des 3 atouts »

Objectif: Établir une tactique de jeu sur la base de 3 coups

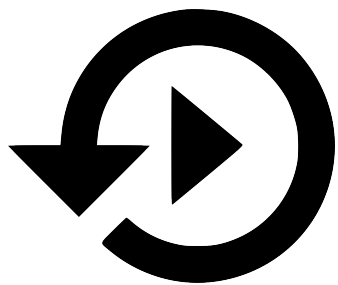
But: Gagner l'opposition en n'utilisant que ses 3 atouts.

Consignes: Dans le cadre d'une opposition en simple ou en double, chaque joueur (ou équipe pour le double), choisit 3 atouts (par exemple le service court, le smash et l'amorti). Ensuite, les joueurs ne doivent jouer qu'avec ses 3 atouts pour marquer le point. Ils n'ont pas le droit d'utiliser les autres coups non choisis.

Variables :

- Si c'est trop difficile, possibilité de dire qu'on doit finir le point avec un des 3 atouts mais on peut utiliser les autres coups pendant le point.
- On peut aussi choisir les 3 atouts de son adversaire.

REJOUER



REJOUER

Annuler et rejouer le dernier point.
Cette carte ne peut pas être utilisée dans la cas d'un point gagnant (volant non touché)

INTERDICTION



INTERDICTION

Lors du prochain point, le joueur peut interdire un coup à son adversaire parmi : smash, amortie, service court ou service long

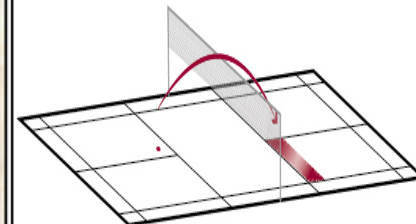
REPRISE SERVICE



REPRISE SERVICE

Le joueur qui joue cette carte reprend le service pour le prochain point.
Le score n'est pas modifié.

SERVICE COURT



SERVICE COURT

Tout point marqué après avoir engagé le point par un service court vaut +2 pts

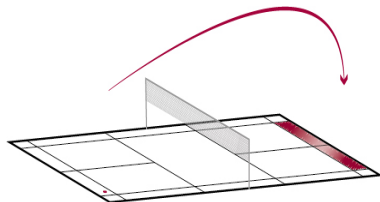
POINT DOUBLE

2X
POINTS

POINT DOUBLE

Lors du prochain point, si le joueur marque, il gagne 2 pts

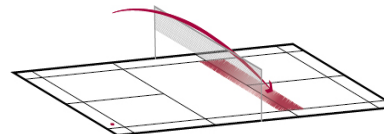
DEGAGE



DEGAGE

Tout point marqué avec un dégagé offensif ou défensif vaut +2 pts

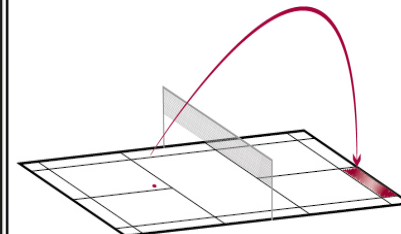
AMORTIE



AMORTIE

Tout point marqué avec une amortie vaut +2 pts

SERVICE LONG



SERVICE LONG

Tout point marqué après avoir engagé le point par un service long vaut +2 pts