 Pour une progression réussie 

1. **Introduction**

Quel que soit le cycle, il ne s’agit pas à l’école primaire de faire pratiquer la « véritable » activité sportive (tennis, badminton, …) mais de proposer une pratique adaptée (règles aménagées, matériel différent, …).

1. **Les enjeux**

## II.1 Les jeux de raquette au service des compétences des programmes 2015.

**Au cycle 1,** ce type d’activités ne peut pas répondre à l’objectif (champ d’apprentissage) « collaborer, coopérer, s'opposer » car les habiletés motrices nécessaires à la manipulation de l’objet, au déplacement dans l’espace ou à l’anticipation des trajectoires des balles ne permettent pas à l’élève d’entrer dans la collaboration, la coopération ou l’opposition. Certains apprentissages peuvent en revanche être travaillés dès la maternelle et constituent des activités préparatoires aux jeux de renvoi. Les programmes de 2015 précisent qu’en maternelle il est nécessaire d’« expérimenter les propriétés, découvrir des utilisations possibles (lancer, attraper, faire rouler...), essayer de reproduire un effet obtenu au hasard des tâtonnements » et de «  progresser dans la perception et l'anticipation de la trajectoire d'un objet dans l'espace ». Nous sommes donc plutôt dans l’objectif (champ d’apprentissage) « Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets ».

Des situations dites d’expérimentations motrices ou de découvertes (apprentissage par tâtonnement) doivent être proposées. Par exemple, lancer, attraper, renvoyer des « objets de tailles, de formes ou de poids différents (balles, ballons, sacs de graines, anneaux... » (Cf. programmes Bulletin officiel spécial n°2 du 26 mars 2015).

**Aux cycles 2 et 3** les jeux de raquette appartiennent au champ d’apprentissage « conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel » des programmes de 2015. Le parti pris n’est pas celui d’une entrée technique dans les activités de tennis et de badminton (ex : coup droit, service, …) mais celui d’une entrée par les compétences communes aux jeux de raquettes, voire plus largement aux jeux de renvoi.

**II.2 Les attendus de fin de cycle**

|  |  |
| --- | --- |
| **Les attendus de fin de cycle 2** | **Les attendus de fin de cycle 3** |
| Dans des situations aménagées et très variées : * S’engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ;
* Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples
* Connaitre le but du jeu
* Reconnaitre ses partenaires et ses adversaires
 | En situation aménagée ou à effectif réduit, * S’organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
* Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
* Respecter les partenaires, les adversaires et l’arbitre.
* Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l’activité et à l’organisation de la classe.
* Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.
 |

## II.3 Quels problèmes spécifiques ont à résoudre les élèves dans ce type d’activités ? Quelles compétences construisent-ils ? (extrait des documents *d’accompagnement des programmes)*

Au cycle 2 comme au cycle 3, il s’agit de permettre à l’élève d’accepter l’affrontement, ce qui constitue un enjeu essentiel de sa formation. Apprendre à conduire et maîtriser un affrontement interindividuel suppose de **comprendre l’impact de ses choix individuels sur le jeu adverse et inversement**. L’enjeu consiste à former l’élève à la **prise en compte permanente de l’autre pour se construire personnellement et faire basculer le rapport de force en sa faveur pour gagner le point ou la rencontre**. C’est une éducation à la socialisation en actes. **L’élève apprend ainsi à exister et à se construire par, avec les autres et pour les autres, à tenir les rôles les plus variés, dans des alternatives de jeu permanentes, dans le respect des règles du jeu et des valeurs de l’école**.

Au cycle 2, les situations proposées devront permettre à l’élève de :

|  |  |
| --- | --- |
| Au cycle 2 | Au cycle 3 |
| * Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
* Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
* Accepter l'opposition et la coopération.
* S'adapter aux actions d'un adversaire.
* Coordonner des actions motrices simples.
* S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
* Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité
 | * Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
* Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
* Coordonner des actions motrices simples.
* Se reconnaitre attaquant / défenseur.
* Coopérer pour attaquer et défendre.
* Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.
* S'informer pour agir.
 |

1. **Eléments de progression :**

Pour progresser l’élève doit construire un jeu de plus en plus complexe dans lequel il devra prendre en compte de plus en plus d’éléments. Cette progression s’inscrit dans la logique interne des activités de renvoi et plus particulièrement des jeux de raquette. Ces éléments, appelés également « fondamentaux de l’activité » sont : **la cible, le camp, la motricité spécifique, les règles et la stratégie.**

## III. 1 Les étapes de la progression

Il est important d’avoir une idée générale du comportement attendu de l’élève à chaque étape de l’apprentissage. Les repères ci-dessous visent donc à donner une idée possible des comportements identifiables de l’élève sans pour autant que ces derniers soient exhaustifs.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| TENNIS |  |  |  |
| BADMINTON |  |  |  |

Ainsi, ces comportements se traduisent en étapes possibles par lesquelles doit passer l’élève au regard des fondamentaux de l’activité.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **CYCLE 1** | **CYCLE 2** | **CYCLE 3** |
|  |  actions interindividuelles 🡪 1 contre 1 🡪 1 contre 1 🡪 2 contre 2 |
| **Action de** l’élève | Envoyer le + possible de balles/objets chez l’adversaire 🡪Eviter la perte de balle dans son camp/se débarrasser du problème 🡪 renvoyer unproblème chez l’adversaire |
| **MON CAMP**Un espace à défendre |  Espace de mon équipe 🡪 un espace où je me déplace 🡪 construire son camp : un espace à défendre 🡪 un espace à défendre à 2 |
| **LA CIBLE**Un espace à attaquer | Vers l’espace adverse (trajectoire aléatoire) 🡪 dans un espace délimité (camp adverse) 🡪 dans des espaces stratégiques  |
| L’objet**LA MOTRICITE**Le corps / le déplacement | Jeter 🡪 lancer🡪 frapper 🡪 renvoyer malgré un obstacle (filet) 🡪 renvoyer (échanges avec l’adversaire) 🡪 renvoyer un problème chez l’adversaireNe se déplace pas 🡪 se déplace vers la balle (n’anticipe pas le rebond) 🡪 anticipe la trajectoire de la balle et se positionne pour la réceptionner 🡪 anticipe la trajectoire de la balle et se positionne par rapport à son adversaire (et son partenaire) |
| **LES REGLES** | Vivre et respecter des règles 🡪 Respecter partenaires, adversaires, arbitre 🡪 Assurer différents rôles (partenaire, arbitre, observateur joueur) |
| **STRATEGIE** |   gagner par la perte de l’autre 🡪 entrer dans l’échange 🡪 provoquer la faute de l’adversaire |

## III. 2 Proposition de progression par étapes au regard des fondamentaux des activités de raquettes

|  |
| --- |
|  |
| **Niveau 1 (débutant)****Comportement typique :** |
| **Situation de référence** | **Fondamentaux travaillés** | **Compétences travaillées***« Etre capable de … »* | *Les observables* | **Pour progresser** |
| **Situations d’apprentissage** |
| **Tennis** | **Bad** |
| **SR****J’ai gagné** | Le camp | Connaître les limites de son camp | Se déplace peu ou à contre temps ou reste figé à l’emplacement où il se trouve  | - l’échange prolongé | - le plus petit score- l’échange prolongé |
| La cible (la cible c’est l’espace de l’autre côté du filet) | Renvoyer la balle vers le camp adverse (malgré le filet) | Renvoie la balle en passant le filet (trajectoires non contrôlée)Renvoie la balle vers l’adversaire pour entrer en échange (l’autre est plus perçu comme un partenaire d’échange qu’un adversaire). | - l’échange prolongé- l’espace gagnant | - le plus petit score- l’échange prolongé |
| Manipulation spécifique | Construire un échange | Est face au filet, statique ou peu de mouvementTape la balle (« se débarrasse du problème comme il peut »).Anticipe mal la trajectoire et/ou la vitesse de la balle (mauvais placement, contre-temps)Tient correctement sa raquette à une ou deux mains | - l’échange prolongé- l’espace gagnant | - le plus petit score- l’échange prolongé |
| Les règles | Respecter quelques règles simples | Renvoie la balle dans les limites du terrainRespecte les règles d’engagement (à la cuillère) | Tous les jeux de cette étape permettent de travailler cette compétence |
| La stratégie | Eviter que la balle tombe dans son camp | L’élève ne gagne pas forcément par son action  | Tous les jeux servent à améliorer cette compétence |
| **Niveau 2 (débrouillé)****Comportement typique :** |
| **Situation de référence** | **Fondamentaux travaillés** | **Compétences travaillées***« Etre capable de … »* | *Les observables* | **Pour progresser** |
| **Situations d’apprentissage** |
| **Tennis** | **Bad** |
| **SR****J’ai gagné** | Le camp | Se déplacer pour défendre son camp | Se déplace pour défendre son terrain mais ne se repositionne pas toujours correctement pour pouvoir couvrir le plus d’espace possible | - En mouvement- la course aux plots- le relai raquette | - le tourne terrain- le plus petit score |
| La cible | Renvoyer la balle dans le camp adverse | Ne tient pas compte du positionnement de l’adversaire | - Les 4 carrés- le service gradué | - le plus petit score - les grands couloirs- la zone- le relai raquette- Lève les yeux |
| Manipulation spécifique | Stabiliser son geste | Anticipe la trajectoire mais joue souvent le même coup et au même endroit (pas de variation de profondeur) | - le gardien de but- le relai raquette- le service gradué | - le plus petit score- les grands couloirs- le relai raquettes |
| Les règles | Travailler les différents rôles sociaux | Connait, applique et fait respecter quelques règles avec l’enseignant | Tous les jeux de cette étape permettent de travailler cette compétence |
| La stratégie | Entrer dans un échange | Crée des ruptures (vitesse, profondeur, puissance, …) mais ne marque pas toujours | Tous les jeux servent à améliorer cette compétence |
|  |  |  |  |  |
| **Niveau 3 (confirmé)****Comportement typique :** |
| **Situation de référence** | **Fondamentaux travaillés** | **Compétences travaillées***« Etre capable de … »* | *Les observables* | **Pour progresser** |
| **Situations d’apprentissage** |
| **Tennis** | **Bad** |
| **SR****J’ai gagné** | Le camp | Couvrir tout l’espace de son camp | Se positionne correctement pour couvrir le plus d’espace possible | - La course aux plots- le relai raquette | - la quille- chacun son tour |
| La cible | Renvoyer la balle dans des lieux stratégiques | Met en difficulté l’adverse en renvoyant la balle loin de ce dernier, ou fort et rapidement sur lui | - Les 4 carrés- le jardin- le coup gagnant- le service gradué- passer la porte | - Près-loin- les grands couloirs- le stratège- le service gradué- le relai raquettes |
| Manipulation spécifique | Varier ses coups | Maîtrise plusieurs coupsDéborde l’adversaire, crée des ruptures(vitesse, force, …) | - L’espace gagnant- le service gradué- le gardien de but- le relai raquette- passer la porte | - le plus petit score- les grands couloirs- le relai raquette- le gagne terrain- le méga service- le service gradué |
| Les règles | Travailler les différents rôles sociaux | Connait, applique et fait respecter quelques règles seul ou avec un pair | Tous les jeux permettent de travailler cette compétence |
| La stratégie | Construire un rapport de force positif | Provoque la faute de l’adversaire | - le coup gagnant | - le stratège- le bonus malus |
| **Niveau 3 (confirmé) – en équipe****Comportement typique :****TRAVAIL EN COURS** **D’ELABORATION** |
| **Situation de référence** | **Fondamentaux travaillés** | **Compétences travaillées***« Etre capable de … »* | *Les observables* | **Pour progresser** |
| **Situations d’apprentissage** |
| **Tennis** | **Bad** |
|  | Le camp |  | Couvrir les espaces en équipe : défendre SON espace |  | - Le compte à rebours- chacun son tour |
| La cible | Renvoyer la balle dans des lieux stratégiques | Met en difficulté l’adverse en renvoyant la balle loin de ce dernier, ou fort et rapidement sur lui |  | - le service gradué- chacun son tour |
| Manipulation spécifique | Varier ses coups | Maîtrise plusieurs coupsEntre dans l’échange puis créé des rupturesCherche à déborder l’adversaire par la vitesse ou la force de son coup |  | - le méga service- le service gradué |
| Les règles |  |  |  |  |
| La stratégie |  | communiquer avec son partenaire |  | le bonus malusle compte à rebours |