

<http://eps.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article1922>



Adaptation numérique "Gagner ou perdre avec la manière" - Nicolas MASCRET

- Pédagogie - Enseignement Ressources - CP4 / Opposition individuelle et / ou collective -



Date de mise en ligne : mercredi 21 novembre 2018

Copyright © EPS - académie de Rouen - Tous droits réservés

L'élève en EPS peut avoir tendance à confondre résultat de la compétition et résultat de l'apprentissage.

Compétition et compétence : l'utilisation du score en badminton

Nicolas Mascret nous livre ici un exemple concret de compétition de badminton dans laquelle le score des matchs témoigne de l'efficacité du joueur et l'acquisition de la compétence à gérer l'alternative continuité/rupture .

Des constats initiaux

Lorsque l'enseignant d'EPS enseigne des activités d'opposition, il est souvent confronté à deux types de problèmes professionnels. Tout d'abord, un décalage peut exister entre ce qu'est capable de faire l'élève et les exigences d'une situation compétitive qui peuvent sembler trop élevées. La tendance peut alors être d'avoir recours à des situations d'apprentissage plus ou moins décontextualisées qu'il conviendrait de réinvestir dans une situation de référence sous forme de matchs. Deux écueils peuvent alors apparaître : le fameux **M'sieur, quand est-ce qu'on fait les matches ?** et le non moins fameux : **pourquoi l'élève ne fait plus dans les matches ce qu'il faisait tout à l'heure en situation d'apprentissage ?** Le deuxième problème est lié au résultat de la compétition. Dans les pratiques sociales, la compétition se termine par la désignation d'un vainqueur et d'un perdant, et parfois par un match nul. Or, **l'élève en EPS peut avoir tendance à confondre résultat de la compétition et résultat de l'apprentissage** : j'ai perdu, donc je suis nul. Une des préoccupations prioritaires de l'enseignant d'EPS est de permettre à ses élèves d'apprendre et de leur faire acquérir des compétences. Or, **le simple résultat gagné/perdu ne témoigne pas forcément des apprentissages de l'élève il peut avoir perdu tout en ayant appris.** Dans les sports de raquette, toute compétition engendrera de toute façon autant de gagnants que de perdants. Comment peut-on alors tenter de dépasser ces constats initiaux ?

Compétition et compétence : des impasses à éviter

Sous prétexte que seule la compétition motive les élèves, l'enseignant pourrait minorer la recherche de l'atteinte de compétences. Ainsi, se baser uniquement sur une forme de compétition entre élèves plus ou moins aménagée conduirait à une première impasse didactique : l'enseignant ne serait qu'un organisateur de tournoi et laisserait de côté les compétences que les programmes lui demandent de viser. D'un autre côté, l'enseignant peut tomber dans l'excès inverse. La compétition pourrait être diabolisée et seuls ses effets néfastes seraient retenus : réactions plus ou moins violentes suite à une défaite, narcissisme exacerbé lié à une victoire, démotivation consécutive à plusieurs défaites, etc. Par conséquent, les compétences visées pourraient l'être dans des situations décontextualisées qui oublieraient que l'opposition est constitutive des sports de raquette, des sports collectifs, des sports de combat. L'enseignant tomberait alors dans une impasse culturelle : les compétences visées ne permettraient pas forcément à l'élève de gérer un rapport de forces en sa faveur, alors que cette gestion fait partie des fondements culturels de ce type d'activités. Un exemple typique en badminton est relatif à la réalisation de records d'échanges entre élèves. Sous prétexte de construire la continuité de l'échange pour des élèves débutants, l'élève est amené à rechercher

prioritairement la production de trajectoires qui facilitent leur renvoi par le partenaire. Culturellement, ce type d'activité renvoie davantage à du jonglage à deux (activité coopérative) qu'à du badminton (activité compétitive). Par contre, apprendre à l'élève à renvoyer le volant une fois de plus que l'adversaire pour remporter le match en lui renvoyant le problème s'inscrit davantage dans une logique compétitive tout en travaillant également le contact volant/raquette. Les relations entre compétition et compétence sont donc problématiques, mais ces deux notions ne sont pas pour autant incompatibles. Une utilisation particulière du score peut permettre de les envisager simultanément.

Un exemple en badminton : gagner ou perdre « avec la manière »

Cet exemple de forme de pratique scolaire (CEDRE, 2004) a déjà fait l'objet de publications (Mascret, 2006, 2007). Le lecteur pourra éventuellement s'y rapporter pour davantage de précisions. Cette proposition s'adresse à des élèves de sixième qui ont déjà construit le service (ce qui peut être fait dans une première leçon d'entrée en activité) et le contact volant/raquette (ce qui est généralement très rapide en badminton). Le comportement initial des élèves est la production de trajectoires hautes, en cloche, lentes qui atteignent presque systématiquement le centre du terrain adverse. Les élèves sont très statiques et les échanges nécessitent de nombreuses frappes pour marquer le point. La compétence alors visée est de « gérer l'alternative continuité/rupture de l'échange en envoyant intentionnellement un volant vers l'avant ou l'arrière du terrain adverse pour remporter le match »

Source : *contrepied* n°23 - mars 2009 - La compétition et l'EPS - [Télécharger l'intégralité de l'article](#)

Une explication de la démarche et de l'outil

Télécharger le tableur Numbers (iOS) - Gagner ou perdre avec la manière



Outil Numbers - Gagner ou perdre avec la manière - N.MASCRET - Adaptation Numérique

Télécharger le tableur Excel - Gagner ou perdre avec la manière



Outil Excel - Gagner ou perdre avec la manière - N.MASCRET - Adaptation Numérique

Télécharger le tableur ODT - Gagner ou perdre avec la manière



