

Mots clés : Speedminton – Activité de raquette – Alternative innovante et accessible – Ouverture culturelle

DEMEER Dorian, Professeur agrégé d'EPS, Lycée Polyvalent de Kahani, Académie de Mayotte - demeer.dorian@gmail.com

SCHWARTZ Antoine, Professeur agrégé d'EPS, Lycée de Tsararano, Dembeni, Académie de Mayotte - antoine.schwartz630@gmail.com

Le speedminton : une alternative pédagogique dans le champ des activités de raquettes



Activité proposée dans l'Académie de Mayotte et encore nouvelle sur le plan culturel (bien qu'elle existe depuis maintenant une trentaine d'années), le speedminton constitue à notre sens une APSA complémentaire vis-à-vis du badminton et du tennis de table souvent proposés dans l'offre de formation en EPS. En effet, le speedminton possède des attraits particuliers - tant sur le plan pédagogique que didactique, qui sont encore peu exploités en EPS mais qui méritent pourtant d'être visités.

1. Une activité fonctionnellement intéressante

La question de l'intégration du speedminton dans l'offre de formation en EPS n'est pas encore organisée sur le plan institutionnel puisque l'activité n'est jusqu'alors guère évoquée dans les différents programmes. Pour autant, les enseignants semblent conscients de la nécessité d'adapter les choix et propositions de l'équipe pédagogique au regard des conditions, du contexte d'enseignement et de l'offre sportive locale. Concrètement, dans l'académie de Mayotte, la plupart des équipes EPS sont dépourvues de gymnases, de salles polyvalentes, de tapis et autres équipements de sports de combat. De fait, elles se voient contraintes, de par le seul plateau sportif extérieur à disposition, à réduire l'offre de formation dans le champ des activités d'affrontement aux seules activités collectives. Le speedminton (par le biais des BO n° 11 du 26/11/2015 et BO n° 5 du 11/04/2019 apparaissant désormais comme une activité prétexte aux expériences du quatrième champ d'apprentissage) peut s'avérer être une APSA venant étoffer ainsi l'offre de formation.

La possibilité de le pratiquer « partout », a pu permettre de désengorger les plateaux sportifs souvent surexploités (dans notre cas, un seul et unique plateau sportif pour 1700 élèves où sports collectifs et athlétisme cohabitent). En effet, dans ce contexte particulier, le speedminton en EPS a pu être pratiqué sous un préau, dans une cour de récréation, sur un plateau sportif, sur un terrain

vague, un terrain de foot ou bien sur la plage.

Par ailleurs, ni tables, ni filets ne sont nécessaires à sa pratique ; des lignes ou cordes, voire même de simples plots ou des traces à la craie suffisent à construire un espace de pratique. Cette mise en place facilitée des terrains tend à rendre l'activité très adaptable aux espaces de pratique proposés par les établissements. Le speedminton possède ainsi cette faculté à être opérationnalisable presque n'importe où.

De plus, contrairement au tennis de table et au badminton qui nécessitent l'acquisition d'un matériel conséquent, souvent éphémère (tables



endommagées, raquettes abîmées, balles écrasées, filets troués, volants déplumés, etc.) et nécessitant d'être renouvelé constamment, le speedminton quant à lui, se pratique avec un matériel plus minimaliste et robuste. Les raquettes de speedminton, très proches des raquettes de squash sont plus solides et plus rigides que leurs cousines pongistes et badistes.

De la même manière, les volants utilisés ne possèdent pas de bouchons en liège et de jupes en plumes (ou plastique très fin), mais sont constitués d'un bouchon en caoutchouc plus lourd et d'une jupe en plastique à maillage plus serré et plus épais, rendant ainsi ce mobile plus résistant et durable.

2. Une activité attractive et plus abordable d'un point de vue règlementaire

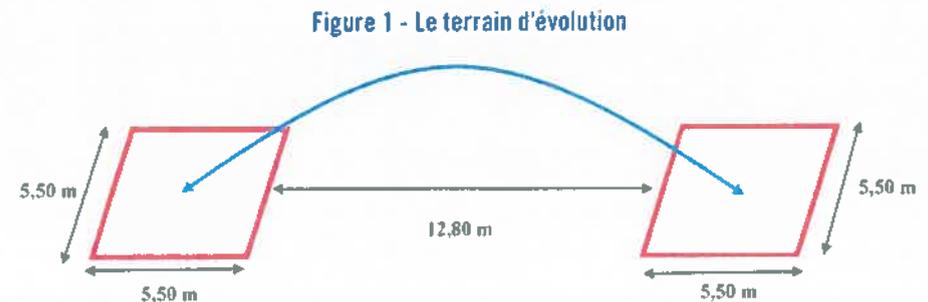
Le règlement¹ constitue également un des aspects qui facilite sa mise en place rapide. Il permet à tous de jouer sans avoir le besoin de recourir à certaines règles quelques fois inhibitrices car trop complexes à l'image d'autres activités de raquette. Le speedminton reprend les règles du jeu du badminton, en s'affranchissant de ses contraintes (absence de côté pair ou impair, pas de filet, pas de couloir de double, un marquage particulièrement simple).

Le terrain d'évolution est composé de deux carrés de 5,50 m sur 5,50 m, espacés par « une rivière » de 12,80 m.

Le but du jeu est de faire tomber le volant dans le terrain adverse ou de faire commettre une faute à son adversaire (volant dans la rivière ou hors des limites du jeu). L'objectif est ainsi de défendre son terrain tout en attaquant celui de son adversaire, ce qui renvoie à la logique même des activités de raquette. Enfin, le service doit être réalisé sous le niveau du nombril.

L'appropriation rapide par les élèves de règles du jeu simples tend à faciliter leur engagement dans cette APSA. De plus, l'attrait culturel de cette activité contribue à exacerber la curiosité du public apprenant : la nouveauté (surtout dans un contexte du manque d'ouverture à Mayotte) semble attirer et stimuler les élèves dans l'expérimentation de cette pratique inédite.

Outre le versant culturel, l'attrait pour ce sport de raquette réside dans ses paramètres peu



contraignants. En effet, l'absence de filet retire un obstacle aux apprentissages par rapport au badminton, diminuant ainsi la charge émotionnelle. Il est vrai que le filet peut être vécu comme un obstacle matériel à franchir, un obstacle qui délimite très nettement les deux terrains et que l'on ne peut pas traverser de manière physique. L'espace entre les deux carrés de jeu, quant à lui semble moins contraignant pour les élèves que le filet au badminton (alors qu'il l'est en réalité tout autant, au regard de la logique interne et des règles du jeu). Cette « rivière » ne représente pas une limite « fermée » stoppant le jeu et laisse donc par ce biais, davantage de liberté sur le plan émotionnel mais aussi moteur. En effet, le volant (même tombant dans la « rivière ») reste jouable par l'élève permettant une continuité de l'échange au sein de situations de coopération par exemple. À cela s'ajoute la possibilité de marcher dans cette même zone de séparation des terrains, ce qui rend l'engagement émotionnel facilité par

l'absence d'un filet définissant l'espace propre de chacun de manière plus académique et parfois anxiogène.

Enfin, l'attraction des élèves vers le speedminton peut également s'expliquer par une mise en réussite plus fréquente et objectivable. Cette activité a l'avantage de faciliter l'usage et surtout la réussite du coup fort que représente le smash à l'instar du badminton et qui constitue de fait une expérience positive. Ainsi, le speedminton semble en mesure de contribuer à la recherche d'une pratique plaisir chez les élèves et ce par une accessibilité du smash donnant justement du sens aux apprentissages : « aller vite et fort pour gagner le point » ; mais également du sens pour l'enseignant dans l'observation d'une capacité de gestion de la pression temporelle : prendre du temps à son adversaire.

Mais pourquoi le smash est-il plus facile à mettre en œuvre en speedminton que dans les autres activités de raquette ?

3. Une technique plus facilement abordable

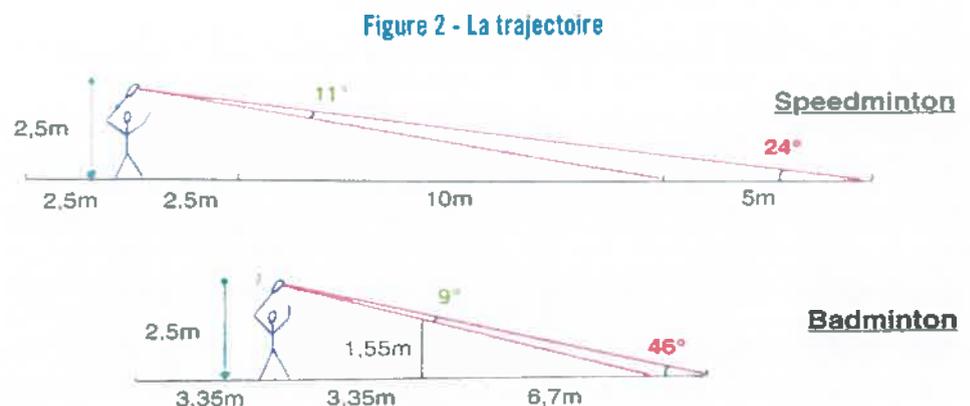
Il peut paraître assez complexe de justifier le fait que la réalisation d'un smash soit plus accessible pour un élève en speedminton qu'en badminton, dans la mesure où les modalités de jeu ne sont pas équivalentes. Pour autant, nous estimons qu'un volant peut être considéré comme favorable lorsqu'il peut être frappé par l'élève dans la première moitié de son terrain, réduisant ainsi la problématique liée à l'accélération à donner à la raquette, et diminuant en parallèle la complexité liée à la trajectoire à produire.

En effet, l'angle de la trajectoire à produire pour un smash s'avère être beaucoup moins « fermé » en speedminton qu'en badminton, appuyant la thèse d'un smash facilité dans cette première activité. En effet, la trajectoire d'un smash en speedminton peut être

plus « plate », c'est à dire, moins « descendante » qu'en badminton, ce qui rend sa réalisation nettement facilitée au regard de la difficulté récurrente des élèves à avoir une action pronatrice au

moment de la frappe du volant.

Par exemple, prenons le cas d'un élève de lycée frappant en moyenne le volant bras tendu au dessus de sa tête à une hauteur de deux mètres



1) Règlement du speedminton du 04 janvier 2011 - RGLT-01-v1 3 disponible sur le site de la fédération sportive de speedminton <https://federationspeed.fr>

cinquante. Celui-ci, placé au centre de son terrain, c'est-à-dire à 3m35 du filet en badminton, devrait frapper le volant avec un angle descen-

dant d'au-moins 46 degrés, contre seulement 24 pour son homologue le speedminton. Cet angle en speedminton témoigne de fait de la possible

réalisation d'une trajectoire plus plate, et donc plus accessible pour les élèves.

Un aménagement qui facilite la différenciation pédagogique et l'accès aux apprentissages moteurs

Ainsi facilité, le smash devient une acquisition motrice attractive en speedminton.

À cela s'ajoute alors la possibilité permanente (voire nécessaire) pour l'enseignant d'adapter sa mise en œuvre grâce à des terrains modulables. En effet, l'espacement entre les deux parties du terrain (« rivière ») constitue l'atout majeur pour l'enseignant dans l'ajustement pédagogique des situations proposées.

Pour ne citer que ces exemples, il est relativement aisé de favoriser l'émergence de comportements moteurs comme le dégagé en espaçant davantage les deux parties du terrain l'une de l'autre. Sans même avoir besoin de lui expliquer, l'élève va rapidement comprendre que pour atteindre la cible adverse, il ne pourra plus jouer en main basse (car le volant tombera fréquemment dans la « rivière ») et va se voir contraint de jouer le volant au-dessus de la tête. Cela pourra s'accompagner de consignes relatives au mouvement de rotation de l'avant-bras et d'une fin de geste accélérée au-dessus de la tête pour faire créer un dégagé. Cet ajustement pourrait dans le même temps favoriser la construction d'une première stratégie offensive qui est celle de l'utilisation de l'espace arrière chez l'adversaire.

À l'inverse, diminuer la taille de la « rivière » permettrait de faire émerger des coups pour créer des trajectoires plus directes, plus tendues, plus descendantes grâce à une distance facilitante. De la sorte, il est possible de voir apparaître (moyennant quelques indications) chez l'élève l'utilisation du rush, du kill, voire du smash. Ce dispositif facilite également la construction d'une stratégie basée sur la création de vitesse et l'accélération pour créer la rupture : prendre le volant tôt et à l'avant de son terrain (proche de la « rivière » donc de la cible) pour mettre l'adversaire sous pression temporelle.

Cet espace modulable entre les deux parties du terrain présente également l'avantage de pouvoir être ajusté en fonction des niveaux des élèves au sein d'une même classe. En effet, en fonction du niveau d'expertise, la taille de la rivière va augmenter au fur et à mesure que l'élève va passer « de pousser à frapper le volant ». Par exemple, lors d'une montée-descente ou de poules de même niveau, les deux premiers terrains ou poule de niveau 3 avec des « rivières » de 10m, puis les terrains 3 et 4 ou poule de niveau 2 avec des « rivières » de 8 m et enfin les terrains 5 et 6 ou poule de niveau 1 avec des « rivières » de 6 m plus accessibles. Ces exemples d'ajustement du format de terrain sont nombreux et facilitent également la mise en place d'un rapport de force équilibré

permettant à des élèves de différents niveaux de s'opposer : un terrain de 5x5 pour l'élève expert contre un terrain de 3x3 m pour l'élève débrouillé.

Cette différenciation en fonction des ressources des élèves peut également se faire grâce aux caractéristiques du volant. En effet, il existe deux volants : le volant à jupe jaune et le volant à jupe rouge. Le volant rouge convient naturel-

lement aux débutants dans la mesure où son poids (7 grammes) entraîne une portée (17 m) et une vitesse (260 km/h maximum) réduites par rapport au volant jaune plus lourd (environ 9 grammes), qui est plus approprié pour des élèves confirmés dans la mesure où sa portée et sa vitesse s'avèrent bien plus élevées (20 m et 300 km/h maximum).



5) Des étapes de progression en speedminton

Elles s'appuient sur des repères de progressivité à court terme, des attendus de fin de cycle à moyen terme et des compétences générales à plus long terme.

Les avantages relatifs à l'ajustement du terrain, voire même du mobile (que n'ont pas de manière aussi prononcée le tennis de table et le badminton), permettent à l'enseignant d'adapter davantage ses contenus avec les capacités,

notamment motrices, de ses élèves. Il est alors envisageable de proposer des étapes d'apprentissage en speedminton, que nous exprimons sous la forme suivante :

Continuum de progression inspiré des étapes du curriculum conatif (Bui-Xuân, G., 1993)

Etapes de progression en speedminton : de la 6 ^{ème} à la Terminale			
Etapes et construction de l'activité (Bui-Xuân, G., 1993)	Continuum de progressivité dans le jeu	Conduites typiques	Conduites visées
Etape 1 : activité émotionnelle	D'un jeu en réaction à un jeu sécurisé en stabilisant le renvoi du mobile	<p>Caractéristiques du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Renvoie une ou deux fois le volant <p>Comportement moteur et cognitif de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tient la raquette avec l'index sur le manche - Lit tardivement et peine à intercepter la trajectoire - Essaie de réagir plus qu'il n'agit <p>Service :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Engage en commettant de nombreuses erreurs (motrices et réglementaires) <p>Intention et construction du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Est davantage préoccupé par la réalisation du service que par son utilité stratégique 	<p>Caractéristiques du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construit les trois premiers échanges (service -- retour -- 1er volant) <p>Comportement moteur et cognitif de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tient sa raquette comme un « marteau » - Interception de la trajectoire du mobile et déplacement sous le volant <p>Service :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Met en jeu le point de façon réglementaire <p>Intention et construction du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assure les premiers renvois - Construit l'échange avec un service réglementaire
Etape 2 : activité structurelle	D'un jeu de continuité à un jeu de rupture spontané et instinctif	<p>Caractéristiques du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Renvoie de manière sécurisée dans l'axe du terrain <p>Comportement moteur et cognitif de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Est statique, de face, focalisé sur le mobile <p>Service :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Met en jeu réglementairement <p>Intention et construction du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attend la faute de l'adversaire 	<p>Caractéristiques du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilise un premier paramètre du jeu (vitesse et/ou placement) <p>Comportement moteur et cognitif de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Amplifie son geste et se place davantage de profil - Identifie un volant favorable pour produire des trajectoires plus tendues (vitesse -- smash) <p>Service, intention et construction du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Déstabilise l'adversaire notamment au service (placement)
Etape 3 : activité fonctionnelle	D'un jeu de rupture opportuniste à un jeu de rupture construit et différé	<p>Caractéristiques du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Est prévisible dans son jeu stéréotypé (droite-gauche) <p>Comportement moteur et cognitif de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mobilise principalement le bras <p>Service, intention et construction du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cherche à rompre l'échange mais les trajectoires sont encore peu efficaces - Crée des espaces libres sans forcément les exploiter 	<p>Caractéristiques du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Combine deux paramètres du jeu (vitesse et placement) <p>Comportement moteur et cognitif de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifie et exploite les volants favorables grâce notamment au smash : engagement du corps <p>Service, intention et construction du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Joue loin de l'adversaire pour créer des déséquilibres - Anticipe un coup à l'avance, pour se créer des volants favorables notamment grâce au service
Etape 4 : activité contextuelle et « tactico-stratégique »	D'un jeu de rupture construit à un jeu de rupture varié et adapté	<p>Caractéristiques du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Joue plus rapidement grâce à des trajectoires plus tendues <p>Comportement moteur et cognitif de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Engage un transfert du poids du corps <p>Service, intention et construction du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reproduit des séquences de jeu préférentielles mais pas toujours pertinentes - Essaie d'utiliser son coup fort 	<p>Caractéristiques du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Combine les trajectoires pour piéger son adversaire (tendues, arrondies) : vers un jeu varié en fonction du contexte <p>Comportement moteur et cognitif de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Affine le geste grâce à l'utilisation du poignet <p>Service, intention et construction du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analyse les points forts et faibles de l'adversaire - Adapte les séquences de jeu en fonction de l'adversaire - Organise encore davantage le jeu en fonction de son point fort



Documents complémentaires sur le site.

Pour conclure

L'enseignement du speedminton constitue une alternative originale aux activités de raquettes généralement privilégiées, et ce notamment grâce aux manques de connaissances que pourraient avoir les élèves. Sur le plan éducatif, une telle proposition pourrait ainsi permettre aux élèves d'accéder « à un riche champ de pratiques, à forte implication culturelle et sociale »². L'implication émotionnelle recherchée serait alors rendue accessible par une mise en œuvre objectivable de cette activité.

De manière concrète, diverses raisons nous poussent alors à encourager l'enseignement de cette activité encore peu connue, notamment le fait que sa mise en œuvre ne dépendra que d'un matériel facilement accessible et dont l'acquisition constituera un budget raisonnable. Dans une certaine continuité, l'espace de pratique, peu contraignant et facilement organisable, pourra lui aussi contribuer à son développement au sein des établissements scolaires.

En prenant un recul nécessaire, l'usage du speedminton en EPS pourra contribuer à l'acquisition ciblée des domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture³. Le 2^{ème} domaine : « les méthodes et outils pour apprendre », sera de fait très largement sollicité dans la recherche par l'élève d'un projet individuel et d'une organisation tous deux nécessaires à sa progression. Le 3^{ème} domaine : « la formation de la personne et du citoyen », devra également être mis en avant dans l'apprentissage d'une citoyenneté en acte que favorisera les rôles d'arbitre, de coach et de joueurs dans le respect des règles, l'acceptation de la défaite et la responsabilité individuelle. D'autres liens justifiant l'utilisation du speedminton peuvent être soulignés à l'image de l'activité humaine contemporaine



stipulée dans le domaine n° 5 ou encore plus indubitablement les principes élémentaires de compréhension et d'expression énoncés dans le 1^{er} domaine. Néanmoins, nous ne proposons là qu'une ébauche d'acquisitions visées dans ce « nouveau socle » qui n'est en rien exhaustive tant ces acquisitions sont riches et propres à l'approche originale qu'emploiera chaque enseignant.

2) Bulletin officiel spécial n°11 du 26 novembre 2015

3) Bulletin officiel n°17 du 23 avril 2015.

L'abonnement web partagé

Cette offre est particulièrement adaptée pour répondre aux besoins d'un groupe d'utilisateurs d'un même établissement (étudiants et/ou professeurs) pour télécharger des articles du fonds documentaire. Toutefois, cet type d'abonnement web

partagé peut être aussi choisi par tout internaute. L'abonnement web partagé permet pour 100€ le téléchargement de 100 articles choisis parmi les centaines d'articles du fonds documentaire mis à disposition sur le site à ce jour :

- **Les numéros de la revue de l'AE-EPS** (Hyper-EPS et Enseigner l'EPS), parus depuis 1990 compris (à partir du numéro 167). Sont exclus ceux de l'année scolaire en cours.
- **Les chapitres d'ouvrages :**
 - Education Physique Scolaire, Personne et Société
 - Collection des Cahiers du CEDRE/CEDREPS n° 1 à 15
 - Collection des Journées Debeyre n° 1, 2 et 3
 - Dossier "Enseigner l'EPS" n° 1 "La leçon en questions"
 - Plaisir et processus éducatif

Modalités d'abonnement web partagé

Soit par bon de commande de votre établissement. L'envoyer à AE-EPS 4 avenue de la pelouse, 94160 - Saint-Mandé (chantalle.mathieu@aeps.org). Préciser l'adresse électronique où seront téléchargés les articles ;

Soit par paiement en ligne. Les téléchargements seront possibles via l'adresse mail associée au paiement en ligne.

