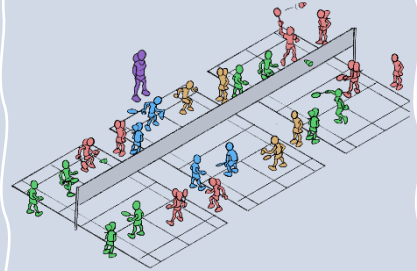


Badmin'Coach

Les élèves, répartis par niveau en duos, jouent deux matchs de badminton en 1 contre 1 sur un demi-terrain en alternant les rôles de joueuse ou joueur, coach et évaluatrice ou évaluateur.

Durant les matchs, les élèves doivent démontrer des compétences tactiques, de fair-play et de coaching.

Chaque match dure 24 minutes. Il est structuré en quart-temps, comprenant des temps pour le coaching et l'évaluation, favorisant ainsi un apprentissage complet et interactif.



Projet élaboré et réalisé par Thomas Stulz (Université Fribourg) & Claire Barthe-Léchenne (HEP-BEJUNE)
Expert : Serge Weber (HEP Vaud)

PRÉSENTATION DE LA THÉMATIQUE ET ANALYSES PRÉALABLES

Domaine de compétence (thématique)

Jeux de renvoi

Pratique physique, sportive ou artistique de référence Badminton

ANALYSES PRÉALABLES DE LA PRATIQUE DE RÉFÉRENCE

Selon Mascret (2006), le badminton se caractérise par une opposition réglementée entre deux joueuses ou joueurs visant à remporter la rencontre. L'auteur souligne que l'enjeu pour l'enseignement consiste à amener l'élève à comprendre que placer le volant dans des zones dites dangereuses constitue un moyen efficace d'augmenter ses chances de gagner. Cette idée permet de clarifier les éléments essentiels de la pratique de référence.

Le badminton s'inscrit dans la catégorie des jeux de renvoi, de par son matériel (raquette et volant), son espace de jeu (terrain séparé par un filet et délimité par des lignes) et le principe de ne jamais bloquer le volant dans le jeu.

L'idée essentielle de placer le volant dans les zones dangereuses permet de mettre en évidence la dimension de rupture souhaitée dans un jeu de duel. En effet, la joueuse ou le joueur doit, de manière intentionnelle et construite, mettre en difficulté son adversaire, afin que le volant ne puisse pas être rejoué.

Développer les moyens techniques et tactiques permettant à la fois de défendre son terrain tout en attaquant le terrain adverse constitue donc les objectifs principaux de cette séquence d'enseignement-apprentissage.

Mascret (2006) souligne ensuite que les élèves doivent être placés dans des situations d'apprentissage proches de la pratique sociale de référence. Il explique en effet que l'expérience même de la victoire ou de la défaite fait partie intégrante des activités d'opposition, et qu'il est donc essentiel de permettre aux élèves de vivre ces enjeux pour comprendre pleinement la logique de ces pratiques.

Il apparaît donc nécessaire de proposer des situations d'apprentissage directement ancrées dans le jeu, car c'est en contexte réel que les élèves peuvent véritablement construire leurs compétences motrices.

La forme de pratique scolaire (FPS) présentée en détail dans les pages suivantes doit être comprise comme une proposition de situation d'évaluation par tâche complexe inscrite dans la logique de l'approche par compétences. Comme toute autre tâche, ses caractéristiques et variables peuvent (ou parfois doivent) être modifiées, au besoin complétées, pour s'adapter au contexte dans lequel elle sera mise en œuvre. Pour autant, la complexité de cette FPS ne doit pas être dissoute dans un excès de modifications. En effet, l'acquisition des savoirs et ressources nécessaires à la maîtrise de la compétence visée dans cette FPS implique bel et bien un temps d'apprentissage long (de 8 à 10 heures) réparti sur plusieurs leçons doubles successives avant la leçon d'évaluation sommative.

Leveau (2014) met particulièrement en avant cette idée en montrant que lorsqu'une joueuse ou un joueur exécute une routine technique fermée simplement pour la réaliser dans la durée, ou lorsqu'elle ou il applique cette même routine dans l'intention de mettre son adversaire en difficulté, les comportements moteurs diffèrent nettement. L'auteur pointe notamment que les images révèlent des variations dans la trajectoire du bras et de la raquette, dans la vitesse d'exécution du geste ou encore dans la posture générale du corps d'un exercice à l'autre.

Ce jeu de renvoi permet en outre d'envisager, au regard des principes scolaires, d'autres rôles sociaux essentiels au bon déroulement d'une telle activité. Tout d'abord, le badminton peut se jouer en simple (une joueuse ou un joueur affronte un·e adversaire), ou en double, où chaque terrain est occupé par deux partenaires qui jouent ensemble et doivent collaborer pour remporter le gain du match.

Le jeu en double, qui introduit une complexité supplémentaire, n'est pas traité dans ce projet, considéré comme une première séquence de badminton à l'école.

Nous y ajoutons également les rôles d'observation, de coach et d'arbitre afin de permettre aux élèves de vivre une expérience plus riche. La FPS proposée ici accorde une part importante au développement cognitif et socio-affectif des élèves, en veillant à les mettre en situation d'auto-évaluation et d'évaluation par les pairs lors de la situation finale. Ainsi, la communication et la collaboration (deux capacités transversales du PER) auront une part importante dans la construction de la séquence d'enseignement-apprentissage ainsi que dans l'évaluation, où ces capacités auront un impact sur les résultats obtenus par les élèves.

ATTENTES ET/OU COMPOSANTES DISCIPLINAIRES DU PER

CM24 – Développer des comportements et mobiliser des habiletés spécifiques au jeu

- ... En reconnaissant et en appliquant divers comportements tactiques.
- ... En collaborant et en assumant une fonction au sein d'un groupe.
- ... En renforçant ses aptitudes techniques.
- ... En respectant les règles, l'arbitre, ses partenaires et ses adversaires.

CAPACITÉS TRANSVERSALES (CT)

Collaboration

- Connaissance de soi et prise en compte de l'autre

Communication

- Codification du langage

Stratégies d'apprentissage

- Gestion d'une tâche.

PRÉREQUIS DES ÉLÈVES

- Les élèves sont capables d'estimer les trajectoires d'objet en vol et de se placer de manière à le réceptionner.
- Les élèves sont capables de renvoyer et d'échanger un volant avec un·e partenaire.
- En autonomie, les élèves sont capables de jouer et d'assumer différents rôles au sein de petits groupes.
- Les élèves sont capables de communiquer et s'entraîner avec un·e partenaire, afin de progresser au mieux.
- Les élèves sont capables de s'engager dans leurs différents rôles (joueuse ou joueur, arbitre, observatrice ou observateur).

COMPÉTENCE DISCIPLINAIRE ATTENDUE EN FIN DE SÉQUENCE

Avec le coaching d'un·e pair, rechercher et appliquer des solutions pour placer intentionnellement le volant loin de son adversaire et, ainsi, gagner le plus de points possibles et remporter les matchs en 1 contre 1 en adoptant un comportement fair-play.

DESCRIPTION DE LA FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE

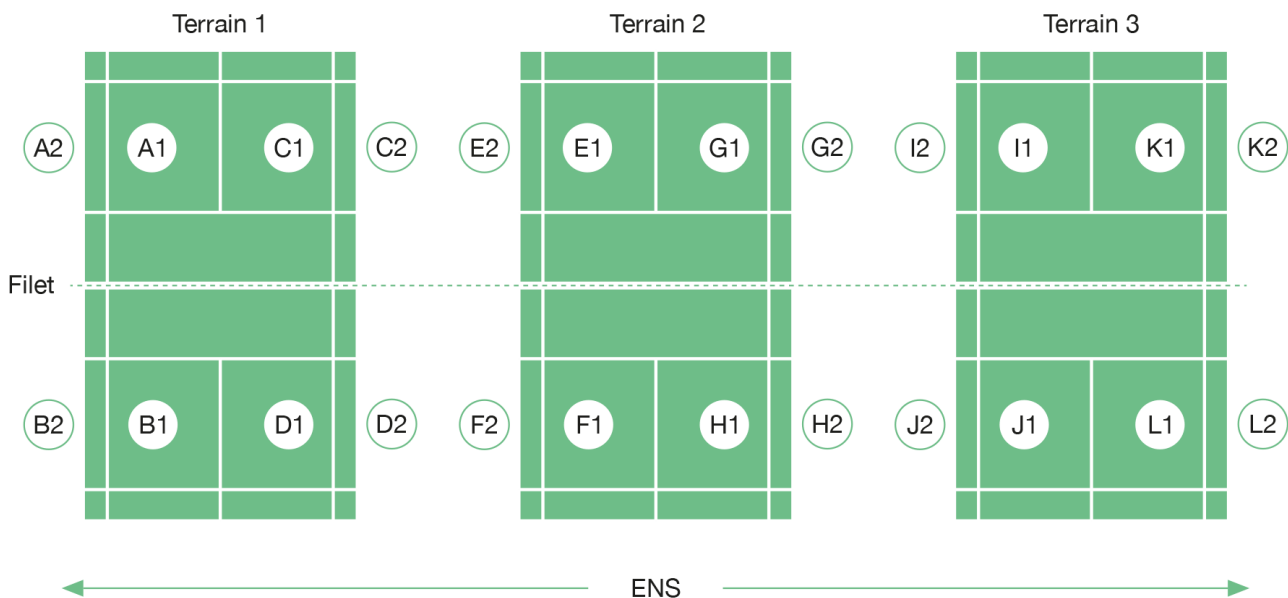
CONTEXTE

Les élèves, répartis sur différents demi-terrains en fonction de leur niveau de jeu, sont organisés en duos de même niveau.

Un match se déroule en 4 temps de jeu (quart-temps) et en deux phases (voir p. 4 *Exemple d'un schéma de match*). Chaque élève du duo rencontre deux fois le même élève du duo adverse. Lors de la 1^{re} phase de jeu dédiée au coaching et composée de deux quart-temps, chaque joueuse ou joueur d'un même duo joue contre un·e élève du duo adverse et reçoit des conseils de sa ou son partenaire qui joue le rôle de coach. Les rôles sont inversés après le premier quart-temps de jeu.

S'ensuit une 2^e phase du jeu composée également de deux quart-temps et dédiée à l'évaluation. Dans cette phase, chaque joueuse ou joueur rejoue contre la ou le même adversaire. Cette fois-ci, la ou le coach devient évaluatrice ou évaluateur de son binôme.

SCHÉMA DU DISPOSITIF



Suggestion : si possible, veiller à libérer ¼ de salle pour permettre d'organiser d'autres activités avant et pendant l'évaluation.

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE

- Jouer seul·e en se replaçant efficacement après chaque coup et en plaçant le volant dans les espaces vides du terrain adverse.
- Jouer en adoptant des comportements respectueux et fair-play des adversaires et des coachs et en respectant les règles du jeu.
- Appliquer les différents rôles sociaux essentiels à la réalisation des matchs du duo.
- Evaluer des comportements dans le jeu et dans le coaching.

RÈGLEMENT, CONSIGNES ET DISPOSITIF

DISPOSITIF

La FPS décrite ici est prévue pour une classe composée de 24 élèves. Si ce n'est pas le cas, l'enseignant-e adapte les instructions ci-dessous en fonction du nombre d'élèves de la classe.

- Les élèves sont organisés en duos (nommés avec une lettre dans la suite du texte : duo A1 et A2 / duo B1 et B2) à l'aide d'une évaluation diagnostique. Ces duos peuvent varier durant la séquence en cas de nécessité.
- Les duos sont ensuite répartis sur 3 terrains en trois niveaux différents (terrain 1 : niveau avancé, terrain 2 : niveau intermédiaire, terrain 3 : niveau débutant).
- 3 terrains de badminton sont délimités, si possible aux dimensions officielles, sinon au minimum de 6 x 9m. Chaque terrain est ensuite séparé en 2 demi-terrains pour permettre à deux matchs de se dérouler en parallèle.
- Chaque duo joue deux matchs en 1 contre 1. Durant chaque match, chaque élève occupe 3 rôles différents :
 - joueuse ou joueur
 - coach
 - évaluatrice ou évaluateur.
- Un match est, par conséquent, constitué de 4 quart-temps.
- Chaque match comprend deux phases : une phase avec coaching (quart-temps 1 et 2) et une phase d'évaluation sans coaching (quart-temps 3 et 4). Les résultats des deux membres du duo sont additionnés.
- Chaque quart-temps dure 4 minutes. Il est suivi d'un temps de pause de 2 minutes pour le coaching ou l'évaluation et le remplissage des fiches.
- Chaque match dure donc 24 minutes (4 temps de jeu de 4 minutes + 4 temps de pause de 2 minutes pour le coaching et l'évaluation).

EXEMPLE D'UN SCHÉMA DE MATCH

Temps	Contenu	Duo A		Duo B	
		Rôles sociaux	En compétition		Rôles sociaux
Phases de jeu de coaching					
4'	1 ^{er} quart-temps	A2	A1 - B1	B2	
2'	Coaching / Insertion des résultats				
4'	2 ^e quart-temps	A1	A2 - B2	B1	
2'	Coaching / Insertion des résultats				
Phases de jeu d'évaluation					
4'	3 ^e quart-temps	A2	A1 - B1	B2	
2'	Evaluation / Insertion des résultats				
4'	4 ^e quart-temps	A1	A2 - B2	B1	
2'	Evaluation / Insertion des résultats				

REMARQUES

En fonction du nombre d'élèves au sein de la classe, l'enseignant-e adapte le nombre de coaches, en veillant à maintenir le plus grand nombre d'élèves dans le jeu. Ceci aura pour conséquence que toutes les joueuses ou tous les joueurs n'ont pas forcément de coach.

Le terrain 3, où les élèves sont débutants, nécessite un soutien particulier de l'enseignant-e pour les temps de feedback et de remplissage des fiches.

RÈGLEMENT DE JEU

Le jeu se déroule selon les modalités et règles détaillées ci-dessous.

DURÉE

En moyenne, un match dure environ 24 minutes (pour l'évaluation sommative, voir p. 4 *Exemple d'un schéma de match*).

SERVICE

- L'enseignant·e choisit les modalités de changement de service : soit le service est alterné après chaque échange, soit la même joueuse ou le même joueur sert 3 fois consécutivement. Contrairement aux règles officielles, le changement de service est donc indépendant du score ou du résultat.
- Pour désigner le premier service du match, poser le volant sur le haut du filet et le laisser tomber au sol. La direction indiquée par la tête du volant au sol désigne l'équipe qui sert en premier.
- Le service doit être réalisé en respectant les règles suivantes :
 - la tête de la raquette est en-dessous du poignet ;
 - le volant doit dépasser la ligne de service dans le camp adverse (min. 1.5 m) ;
 - les deux pieds restent au sol jusqu'à ce que le volant soit frappé par la raquette ;
 - en fonction du niveau des joueuses et des joueurs, un service par le haut peut également être autorisé (service comme au tennis).

FILET

Si le volant touche le filet, le jeu se poursuit normalement.

SCORE

- Un point est marqué lorsque :
 - le volant tombe dans le camp adverse, lignes comprises ;
 - sur une frappe, la joueuse ou le joueur adverse touche le volant avec le corps.
- La joueuse ou le joueur donne un point à l'adversaire :
 - si elle ou il met le volant dans le filet ou en dehors du terrain ou si sa raquette déborde sur le camp adverse par-dessus le filet.
- Le score doit être annoncé à voix haute par les joueuses et les joueurs en compétition à chaque point.
- Le score de chaque quart-temps est noté sur la fiche. L'enseignant·e détermine si le score est maintenu (=score acquis) pour le second quart-temps joué par les mêmes élèves ou si le score est remis à zéro à chaque quart-temps.

FAIR-PLAY

Au terme du match, les élèves se serrent la main.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- 1 filet de badminton (ou une corde) fixé à une hauteur de 1m55
- Suffisamment de poteaux (2 à 4), pour faire tenir le filet ou la corde (possible d'utiliser les poteaux de saut en hauteur)
- Minimum 12 raquettes
- Minimum 6 volants
- Les terrains peuvent être marqués au sol avec du scotch ou des repères visuels dans les coins.



Remarque : si nécessaire, marquer visuellement les membres d'un même duo avec des sautoirs ou des chasubles.

MODALITÉS DE L'ÉVALUATION

L'évaluation de la compétence porte sur deux catégories de critères : des critères individuels et des critères collectifs pour le duo. Pour les détails se référer au tableau en page suivante.

Trois outils d'observation/évaluation sont proposés pour évaluer l'atteinte de la compétence.

- Deux fiches remplies par les élèves pour l'observation/évaluation des critères collectifs et individuels :
 - a) la fiche COACHING
 - b) la fiche TACTIQUE.
 Chaque élève reçoit une fiche COACHING et une fiche TACTIQUE par match (possibilité d'imprimer chaque fiche en recto verso).
- Une fiche FAIR-PLAY remplie par l'enseignant-e.

Remarque à propos des fiches TACTIQUE

La fiche d'évaluation de la performance collective et de la maîtrise tactique est proposée en deux versions.

- La première (p. 13) permet le report des coups dans les espaces vides sur un schéma représentant un demi-terrain de badminton officiel (dont les délimitations sont déjà marquées sur le sol de la salle de gymnastique).
- La seconde (p. 14) comporte un schéma du terrain de jeu (sans couloir) délimité par l'enseignant-e au moyen de ruban adhésif, parce qu'aucun terrain de badminton officiel n'est marqué sur le sol de la salle de gymnastique.

Préparation des élèves à l'utilisation des outils d'évaluation

Les fiches d'évaluation des élèves ainsi que les feuilles de match doivent être présentées et testées par les élèves durant les leçons qui précèdent la leçon d'évaluation sommative.

Adaptations possibles du dispositif d'évaluation

Par ailleurs, des adaptations de certains éléments en lien avec l'évaluation sont à prévoir en fonction de la classe, par exemple :

- ne pas compter les fautes de service dans le score ;
- adapter le matériel utilisé ;
- augmenter le nombre de croix attendues pour les espaces vides, notamment sur le terrain des élèves les moins débrouillés, dont les volants tombés au sol ne sont pas forcément la conséquence d'actions tactiques intentionnelles de l'adversaire, mais plutôt de maladresses fréquentes ou d'erreurs de positionnement de la joueuse ou du joueur. Certaines valeurs de la fiche TACTIQUE (pp. 13-14), qui permettent l'observation du critère de maîtrise tactique, devront être adaptées en conséquence.

Déroulement de la leçon d'évaluation

La leçon d'évaluation sommative se présente de la manière suivante :

- accueil, installation du matériel et distribution des fiches ;
- échauffement ;
- partie principale : 2 matchs en parallèle sur 6 demi-terrains ;
- fin de leçon.

L'enseignant-e gère le temps à disposition, en veillant à ce que les trois terrains soient coordonnés dans le minutage des matchs. Elle ou il garde une vision d'ensemble des trois terrains de manière à pouvoir évaluer les comportements fair-play des élèves.

Les élèves sont répartis sur les terrains selon les modalités décrites plus haut et réalisent les tâches attendues (jeu / coaching / évaluation des pairs / auto-évaluation) selon les feuilles de match.

CRITÈRES D'ÉVALUATION ET INDICATEURS OBSERVABLES

Critères collectifs	Indicateurs observables	Échelle de notation								
Quels que soient les résultats obtenus par chaque membre du duo dans ses matchs individuels, les deux joueuses ou joueurs obtiennent le même nombre de points collectifs.										
Efficacité du coaching (auto-évaluation)	<i>L'indicateur ci-dessous est évalué pour chaque membre du duo et pour les 3^e et 4^e quart-temps des deux matchs disputés (Fiche COACHING p. 12).</i>	Oui / ± / Non (4 oui au total)								
	Les commentaires / conseils de la ou du coach ont permis à la joueuse ou au joueur d'améliorer au moins un critère individuel.									
Performance collective (évaluation par les pairs)	<i>L'indicateur ci-dessous est évalué, selon le tableau de correspondance proposé, pour chaque membre du duo et pour chaque quart-temps des deux matchs disputés (Fiche TACTIQUE pp. 13-14).</i>	Oui / ± / Non (8 oui au total)								
	Le score de performance collective est obtenu par le cumul des scores indiqués à la fin de chaque quart-temps sur les fiches d'observation des deux matchs joués.									
<table border="1"> <tr> <td>Résultat du quart</td> <td>Gagné</td> <td>Match nul</td> <td>Perdu</td> </tr> <tr> <td>Appréciation</td> <td>Oui</td> <td>±</td> <td>Non</td> </tr> </table>		Résultat du quart	Gagné	Match nul	Perdu	Appréciation	Oui	±	Non	
Résultat du quart	Gagné	Match nul	Perdu							
Appréciation	Oui	±	Non							
Total de « Oui » disponibles :		12								

Critères individuels	Indicateurs observables	Échelle de notation								
Maîtrise tactique (évaluation par les pairs)	<i>L'indicateur ci-dessous est évalué pour chaque quart-temps que l'élève a disputé (Fiche TACTIQUE pp. 13-14).</i>	Oui / ± / Non (4 oui au total)								
	L'élève est capable de jouer des volants de telle manière qu'ils tombent au sol dans le terrain adverse sans être touchés par l'adversaire.									
<table border="1"> <tr> <td>Espaces vides visés</td> <td>≥ 4x</td> <td>3x à 2x</td> <td>< 2x</td> </tr> <tr> <td>Appréciation</td> <td>Oui</td> <td>±</td> <td>Non</td> </tr> </table>		Espaces vides visés	≥ 4x	3x à 2x	< 2x	Appréciation	Oui	±	Non	
Espaces vides visés	≥ 4x	3x à 2x	< 2x							
Appréciation	Oui	±	Non							
Respect du coaching (auto-évaluation)	<i>L'indicateur ci-dessous est évalué pour chaque élève et pour le 3^e ou 4^e quart-temps des deux matchs disputés (Fiche COACHING p. 12).</i>	Oui / ± / Non (2 oui au total)								
	L'élève est capable d'écouter et d'appliquer les commentaires et conseils faits par sa ou son coach.									
Comportement fair-play (évaluation par l'enseignant-e)	<i>L'enseignant-e évalue, pour chaque élève et de manière globale (une seule appréciation) les trois indicateurs ci-dessous (Fiche FAIR-PLAY p. 15).</i>	Oui / ± / Non								
	<ol style="list-style-type: none"> 1) L'élève respecte les règles. 2) L'élève respecte son adversaire. 3) L'élève soutient positivement/écoute sa ou son partenaire. 									
<table border="1"> <tr> <td>évaluation réalisée par les élèves</td> <td>évaluation réalisée par l'enseignant-e</td> </tr> </table>		évaluation réalisée par les élèves	évaluation réalisée par l'enseignant-e							
évaluation réalisée par les élèves	évaluation réalisée par l'enseignant-e									
Total de « Oui » disponibles :		7								

Seuil de suffisance recommandé par le groupe de rédaction (66%) : 12 « Oui »

ESQUISSE DE PLANIFICATION DE LA SÉQUENCE D'ENSEIGNEMENT

Il s'agit ici d'un exemple d'ébauche de planification non exhaustif et non pas d'un programme « clé en main » que l'enseignant-e n'aurait plus qu'à appliquer. En effet, les élèves d'une classe étant de niveau hétérogène, le rythme d'apprentissage ne peut être ni anticipé ni prescrit.

	Leçon 1 (2 périodes)	Leçon 2 (2 périodes)	Leçon 3 (2 périodes)	Leçon 4 (2 périodes)	Leçon 5 (2 périodes)	Leçon 6 (2 périodes)
CONTENU	<i>Jouer seul-e en se replaçant efficacement après chaque coup et en plaçant le volant dans les espaces vides du terrain adverse.</i>					
TÂCHES	Introduction des règles du jeu Quel est mon niveau ? ¹	Bad'Routines Vise les espaces vides !	Bad'Routines Jeu en 1 contre 1	Bad'Routines	Bad'Routines Matches en 4 quarts	FPS ³
CONTENU	<i>Jouer en adoptant des comportements respectueux et fair-play des adversaires et des coaches et en respectant les règles du jeu.</i>					
TÂCHES	Quel est mon niveau ? ¹ Réflexions en plenum sur le fair-play		Fais ceci, ne fais pas cela !	Révision des règles du jeu		FPS ³
CONTENU	<i>Appliquer les différents rôles sociaux essentiels à la réalisation des matchs du duo.</i>					
TÂCHES		Introduction du rôle de coach	Rôle de coach	Retours gagnants !	Préparation des fiches du tournoi	FPS ³
CONTENU	<i>Evaluer des comportements dans le jeu et dans le coaching.</i>					
TÂCHES			Elaboration d'une charte de jeu à la suite de la TAC fair-play	Autoévaluation de ses comportements fair-play ²		FPS ³
EVALUATION	¹ ED ENS.			² EF AUTO.		³ ES AUTO, PAIRS et ENS.

EVALUATIONS
ED : évaluation diagnostique → évaluation du niveau initial des élèves
EF : évaluation formative avec recueil de traces → évaluation de l'état d'avancement de l'apprentissage
ES : évaluation sommative → évaluation de l'atteinte de la compétence

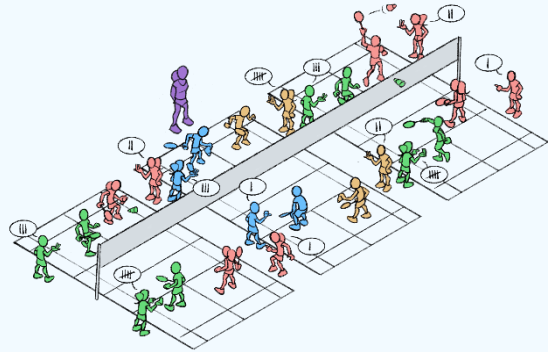
PROPOSITIONS DE TÂCHES

Les tâches proposées ci-dessous font l'objet de présentations plus précises et complètes dans un canevas spécifique. Celles-ci sont disponibles dans la rubrique *Outils et ressources didactiques et pédagogiques à l'usage de l'élève et/ou de l'enseignant-e*.

Quel est mon niveau ?

Les élèves participent à un tournoi de badminton en 1 contre 1 pour évaluer leur niveau initial. Elles et ils jouent de manière autonome, se replacent efficacement et visent les espaces libres tout en respectant les règles et le fair-play.

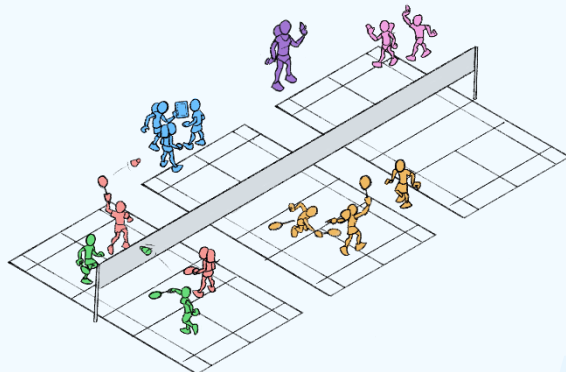
En alternant les rôles de joueuse ou joueur et d'arbitre, les élèves affrontent des pairs de niveau équivalent sous la supervision de l'enseignant-e.



Bad'Routines

Les élèves travaillent les gestes techniques de base du badminton en duo, en combinant frappes et déplacements pour viser les espaces libres. L'enseignant-e introduit progressivement de nouvelles tâches techniques toutes les quelques minutes.

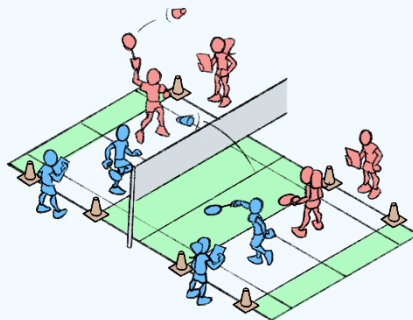
La réussite repose sur l'exécution correcte des prises, déplacements et coups selon les consignes données.



Viser les espaces vides !

Les élèves disputent plusieurs matchs de badminton en 1 contre 1 pour apprendre à viser les espaces vides, surtout les zones avant et arrière.

Sur des demi-terrains marqués, les élèves



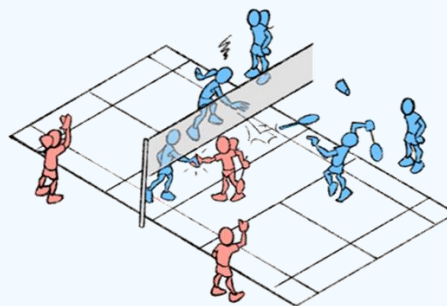
alternent les rôles de joueuse ou joueur, de coach et d'observatrice ou d'observateur.

Les volants marqués dans ces zones valent double, et la progression se mesure entre les deux matchs.

Fais ceci, ne fais pas cela !

Les élèves jouent un match de badminton en incarnant secrètement un comportement fair-play tiré au sort. Les élèves à l'observation identifient et notent ces attitudes avant un échange des rôles.

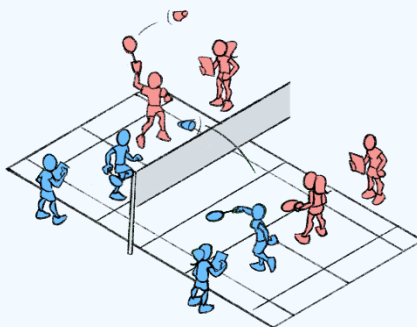
En fin d'activité, les équipes comparent leurs observations. La réussite est atteinte si quatre comportements sont correctement reconnus.



Retours gagnants !

Les élèves jouent au badminton en alternant les rôles de joueuse ou joueur et de coach.

Elles et ils donnent des feedbacks positifs et constructifs sur les aspects techniques, tactiques et comportementaux.



L'enseignant·e aide à définir un feedback efficace et fournit des fiches conseils.

Les élèves échangent les rôles et partagent ce qui a bien fonctionné et ce qui peut être amélioré.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES, WEBOGRAPHIQUES ET MUSICOGRAPHIQUES

LITTÉRATURE FRANCOPHONE

- Grunenfelder, F., & Couartou, G. (2001). *Badminton. « De l'école... au associations »*. Editions EP&S.
- Leveau, C. (2011). *Le badminton en situation : Observer et intervenir*. Editions EP&S
- Leveau, C. (2014). Le badminton en EPS : Mettre en intention les élèves. *ContrePied*, 8 (hors-série). EPS et Société. Consulté le 1er avril 2022 sur <https://epsetsociete.fr/le-badminton-en-eps-mettre-en-intention-les-eleves/>
- Mascret, N. (2006). Badminton scolaire : gagner ou perdre «avec la manière». In Faire pratiquer ... pour faire apprendre, *Les cahiers du CEDRE/CEDREPS*, 6, 44-57. AEEPS.
- Rolan, H., & Geay, S. (2011). *Le Guide du badminton*. Editions EP&S.

LITTÉRATURE GERMANOPHONE

- Heckel, A. (2018). *Doppelstunde Badminton*. Hofmann-Verlag.
- Vanderstukken, A., Consatin, L., & Simon, P.-J. (2019). *Badminton. Die 60 besten Trainingsspiele und -übungen*. Copress Verlag in der Stiebener Verlag GmbH.
- Zingg, C., & Lehmann, T. (2014.) *Rückschlagspiele in der Schule*. INGOLDVerlag.
- Roth, K., Kröger, Ch., & Memmert, D. (2002). *Ballschule Rückschlagspiele*. Hofman-Verlag.
- Kelzenberg, H., Woodward, M., Wright, I., & Borrie, S. (2011). *Shuttle Time. Das Badminton Schulprojekt der BWF. Handbuch für Lehrpersonen*. Badminton World Federation.
- Kelzenberg, H., Woodward, M., Wright, I., Borrie, S. (2011). *Shuttle Time. Das Badminton Schulprojekt der BWF. Stundenbeispiele*. Badminton World Federation.

OUTILS ET RESSOURCES DIDACTIQUES ET PÉDAGOGIQUES À L'USAGE DE L'ÉLÈVE ET/OU DE L'ENSEIGNANT·E

Les pages suivantes présentent les outils et ressources qui soutiennent le processus d'enseignement-apprentissage durant toute la séquence :

- fiche COACHING à remplir par les élèves (p. 12) ;
- fiche TACTIQUE à remplir par les pairs (pp. 13-14) ;
- fiche FAIR-PLAY à compléter par l'enseignant·e (p. 15) ;
- présentations détaillées de plusieurs tâches significatives du projet (description, but, consignes, organisation) (pp. 16- 24).
- fiches conseils à découper pour la tâche *Retours gagnants !* (p. 25).

Fiche COACHING (à remplir par les élèves – auto-évaluation)

Joueuse / Joueur	Coach	Adversaire	Date
------------------	-------	------------	------

.....

Terrain de jeu : Avancé Intermédiaire Débutant

Numéro du match : 1 2

Respect du coaching

Durant le temps de coaching, j'ai respecté les règles suivantes (cocher les règles respectées).

- Ecouter sans interrompre ma ou mon coach.
- S'assurer d'avoir bien compris ce qui a été dit.
- Formuler un point à améliorer dans le quart-temps prochain.
- Mettre en pratique l'amélioration choisie.

Je peux donc affirmer que j'ai écouté et appliqué les commentaires ou les conseils donnés par ma ou mon coach.

Oui Plus ou moins Non

Efficacité du coaching

Les commentaires ou les conseils donnés par ma ou mon coach ont permis d'améliorer durant le quart-temps suivant (cocher au moins une des propositions ci-dessous).

- Se comporter avec fair-play.
- Viser les espaces vides.
- Aucune amélioration constatée.

Transcrire, avec des mots-clés, le commentaire ou le conseil qui m'a permis d'améliorer au moins un des critères individuels sélectionné ci-dessus.

Je peux donc affirmer que les commentaires ou les conseils donnés par ma ou mon coach ont permis d'améliorer au moins un critère individuel.

Oui Plus ou moins Non

Fiche TACTIQUE pour terrain officiel

(à remplir pas les élèves – évaluation par les pairs)

Joueuse / Joueur	Coach	Adversaire	Date
------------------	-------	------------	------

.....

Terrain de jeu : Avancé Intermédiaire Débutant Numéro du match : 1 2

J'écris le prénom de la joueuse ou du joueur observé au milieu du terrain qu'elle ou il occupe.

Dans le terrain de l'adversaire, je mets une croix / rond à l'endroit où ma joueuse ou mon joueur a pu mettre le volant au sol sans que l'adversaire ait pu le toucher. Je change de couleur de crayon ou de symbole utilisé (croix / rond) pour chaque quart-temps. Ensuite, je remplis les deux tableaux ci-dessous.

Participation individuelle à la performance collective

	Points marqués	Nb de croix / ronds	Points marqués par l'adversaire	Résultat
1 ^{er} ou 2 ^e quart-temps joué				<input type="checkbox"/> Gagné <input type="checkbox"/> Match nul <input type="checkbox"/> Perdu
3 ^e ou 4 ^e quart-temps joué				<input type="checkbox"/> Gagné <input type="checkbox"/> Match nul <input type="checkbox"/> Perdu

Maîtrise tactique

VISER LES ESPACES VIDES	1 ^{er} ou 2 ^e quart-temps joué	3 ^e ou 4 ^e quart-temps joué
Est-ce que ma joueuse ou mon joueur a su viser les espaces vides ? <i>Je compte le nombre de croix / ronds dessinés sur le schéma et je coche la bonne réponse pour chaque quart-temps joué.</i>	<input type="checkbox"/> Oui (au moins 4 croix / ronds)	<input type="checkbox"/> Oui (au moins 4 croix / ronds)
	<input type="checkbox"/> Plus ou moins (2 à 3 croix / ronds)	<input type="checkbox"/> Plus ou moins (2 à 3 croix / ronds)
	<input type="checkbox"/> Non (moins de 2 croix / ronds)	<input type="checkbox"/> Non (moins de 2 croix / ronds)

Fiche TACTIQUE pour terrain adapté

(à remplir par les élèves – évaluation par les pairs)

Joueuse / Joueur	Coach	Adversaire	Date
------------------	-------	------------	------

.....

Terrain de jeu : <input type="checkbox"/> Avancé <input type="checkbox"/> Intermédiaire <input type="checkbox"/> Débutant	Numéro du match : <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2
---	---

--	--	--

J'écris le prénom de la joueuse ou du joueur observé au milieu du terrain qu'elle ou il occupe.

Dans le terrain de l'adversaire, je mets une croix à l'endroit où ma joueuse ou mon joueur a pu mettre le volant au sol sans que l'adversaire ait pu le toucher. Je change de couleur de crayon ou de symbole utilisé (croix / rond) pour chaque quart-temps. Et je remplis les deux tableaux ci-dessous.

Participation individuelle à la performance collective

	Points marqués	Nb de croix / ronds	Points marqués par l'adversaire	Résultat
1 ^{er} ou 2 ^e quart-temps joué				<input type="checkbox"/> Gagné <input type="checkbox"/> Match nul <input type="checkbox"/> Perdu
3 ^e ou 4 ^e quart-temps joué				<input type="checkbox"/> Gagné <input type="checkbox"/> Match nul <input type="checkbox"/> Perdu

Maîtrise tactique

VISER LES ESPACES VIDES	1 ^{er} ou 2 ^e quart-temps joué	3 ^e ou 4 ^e quart-temps joué
Est-ce que ma joueuse ou mon joueur a su viser les espaces vides ? <i>Je compte le nombre de croix / ronds dessinés sur le schéma et je coche la bonne réponse pour chaque quart-temps joué.</i>	<input type="checkbox"/> Oui (au moins 4 croix / ronds)	<input type="checkbox"/> Oui (au moins 4 croix / ronds)
	<input type="checkbox"/> Plus ou moins (2 à 3 croix / ronds)	<input type="checkbox"/> Plus ou moins (2 à 3 croix / ronds)
	<input type="checkbox"/> Non (moins de 2 croix / ronds)	<input type="checkbox"/> Non (moins de 2 croix / ronds)

Fiche FAIR-PLAY (à remplir pas l'enseignant·e)

L'enseignant·e évalue le fair-play de chaque élève, si possible en continu durant la séquence d'enseignement-apprentissage et/ou en observant les comportements des élèves le jour de la FPS. En fonction de ses observations, elle ou il attribue **O** (oui) / **PM** (plus ou moins) / **N** (non) dans la colonne verte.

Nom et prénom	Respecte les règles	Respecte son adversaire	Soutient / écoute sa ou son partenaire	Synthèse des 3 indicateurs	Commentaires
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

Quel est mon niveau ? (TAP1¹)

Contenu d'enseignement-apprentissage visé

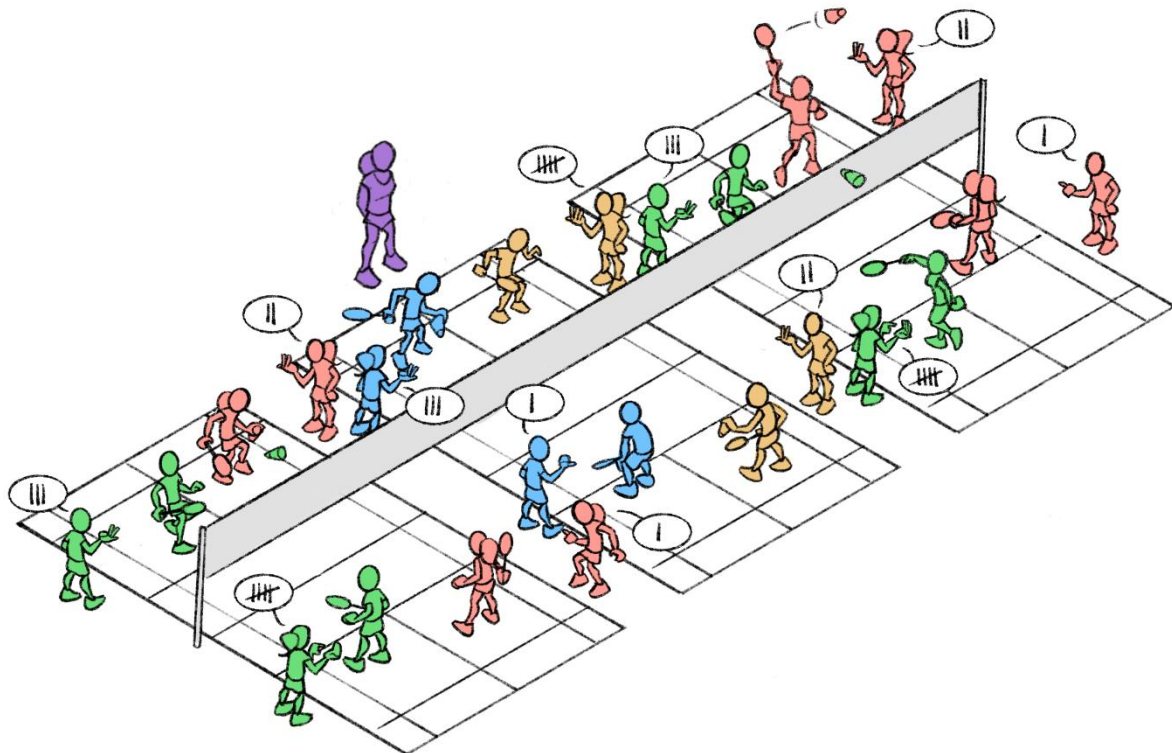
- Jouer seul-e en se replaçant efficacement après chaque coup et en plaçant le volant dans les espaces vides du terrain adverse.
- Jouer en adoptant des comportements respectueux et fair-play des adversaires et des coachs et en respectant les règles du jeu.

But de la tâche

Jouer plusieurs matchs de badminton en 1 contre 1 afin de démontrer ses compétences et gagner le plus de points possibles au terme du tournoi.

Dispositif, consignes et organisation

Le filet de badminton est installé dans la longueur de la salle de sport. Trois terrains de badminton sont délimités selon la description dans la FPS, afin de permettre à deux matchs en 1 contre 1 d'avoir lieu en parallèle sur un terrain (6 demi-terrains de jeu).



Les élèves sont répartis de manière aléatoire dans deux groupes. Un groupe joue un match en 1 contre 1 au temps (entre 3' et 5') tandis que l'autre groupe arbitre et s'assure que les joueuses et les joueurs respectent les règles et comptabilisent correctement les points.

Après chaque match, l'enseignant-e prend note des résultats et attribue des points aux élèves en fonction du résultat du match (gagné : 1 pt / égalité ou perdu : 0 pt)

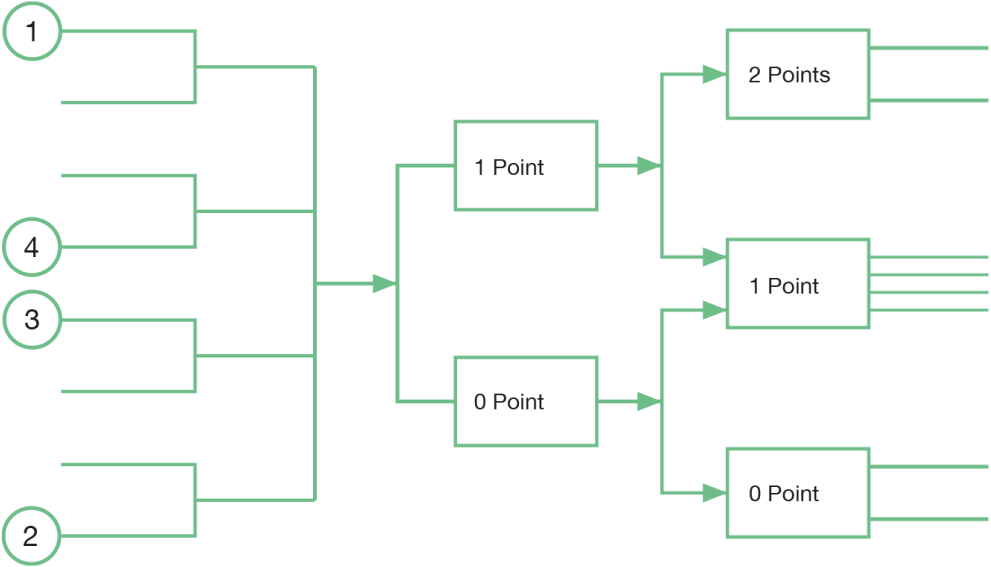


Remarque :

En cas d'un nombre d'élèves impair, la joueuse ou le joueur qui n'a pas joué obtient 1 pt par forfait.

¹ TAP : tâche proximale (se référer au Mémento « Approche par compétences », PROJEPS, 2022, pp. 7-8 <https://edutools.hep-bejune.ch/fr/edutools/PROJEPS/Bases-theoriques/Des-sequences-longues/Des-sequences-longues.html>)

Les groupes s'inversent pour le match suivant et ainsi de suite.
 Dès le 2^e match, les élèves affrontent un-e élève qui a obtenu le même nombre de points ou un nombre de points proche, afin d'éviter que deux élèves s'affrontent plusieurs fois.
 Les règles de cette tâche reprennent les règles définies dans la FPS.



Critère(s) de réalisation

Aucun critère de réalisation moteur ou tactique n'est attendu puisqu'il s'agit d'une évaluation diagnostique en première leçon.
 Les élèves jouent en appliquant leur propre technique et tactique.

Bad'Routines (TAEX²)

Contenu d'enseignement-apprentissage visé

Jouer seul·e en se replaçant efficacement après chaque coup et en plaçant le volant dans les espaces vides du terrain adverse.

But de la tâche

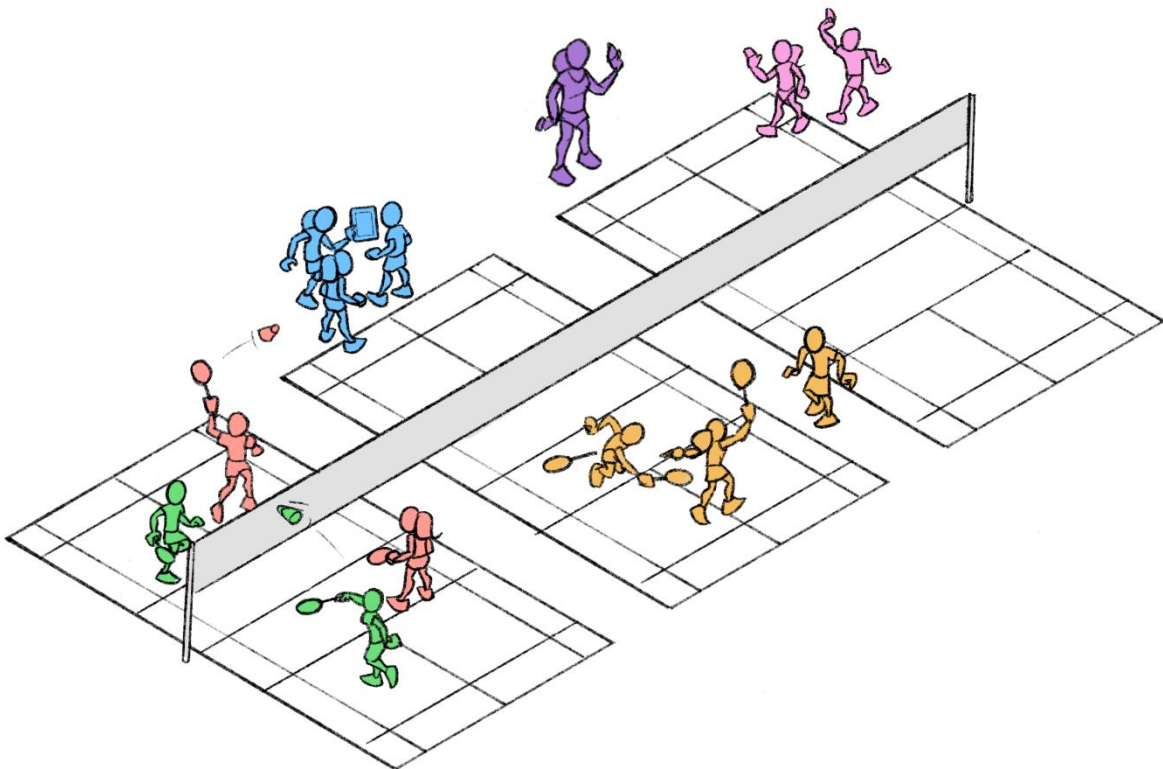
Jouer, par des coups techniques intentionnels, pour viser des espaces vides dans le terrain adverse et se déplacer en fonction de la situation de jeu.

Dispositif, consignes et organisation

Le filet de badminton est installé dans la longueur de la salle de sport. Les terrains de jeu ne sont pas délimités. Chaque élève dispose d'une raquette.

Les élèves se répartissent en binômes dans la salle avec un volant par duo. Une fois en place, les élèves exécutent les tâches, principalement techniques, expliquées et démontrées par l'enseignant·e accompagné d'élèves si cela est nécessaire. L'enseignant·e indique le nombre de répétitions nécessaires pour valider la tâche.

Toutes les 2 à 3 minutes, l'enseignant·e stoppe l'activité, régule et relance la tâche ou présente la tâche suivante.



Lors de chaque échauffement, l'enseignant·e profite pour instaurer des routines qui permettent de consolider les coups et les gestes moteurs (techniques) appris lors des leçons précédentes ou de découvrir et expérimenter, de manière progressive et différenciée, de nouveaux coups et la gestuelle motrice associée.



Remarque :

Dès la 2^e leçon, les élèves peuvent répéter les routines apprises dès leur arrivée dans la salle.

² TAEX : tâche exercice décontextualisée

Jeux de renvoi	Badminton'Coach	Tâches	7 ^e – 8 ^e
----------------	-----------------	--------	---------------------------------

Critère(s) de réalisation

- Saisir la raquette correctement en fonction de la situation (**prises coup droit et revers**).
- Se déplacer selon les techniques spécifiques :
 - **Saut de démarrage**
 - **Déplacement vers la frappe / Déplacement vers le centre du jeu**
 - **Positions de frappe**
- Réaliser les coups suivants selon les techniques spécifiques :
 - **Service court revers / service long coup droit ou revers**
 - **Drive côté coup droit**
 - **Jeu au filet**
 - **Amorti et dégagements côté coup droit.**

Critère(s) de réussite

Effectuer avec précision la tâche et le nombre de répétitions demandées par l'enseignant·e.

Variables

Pour simplifier



Diminuer le nombre de variantes de coups techniques et de déplacements.

Pour complexifier



Augmenter le nombre de variantes de coups techniques et de déplacements.



Jouer une succession de coups en boucle impliquant également un déplacement (exemple court-court-long).

Vise les espaces vides ! (TAP2)

Contenu d'enseignement-apprentissage visé

Jouer seul-e en se replaçant efficacement après chaque coup et en plaçant le volant dans les espaces vides du terrain adverse.

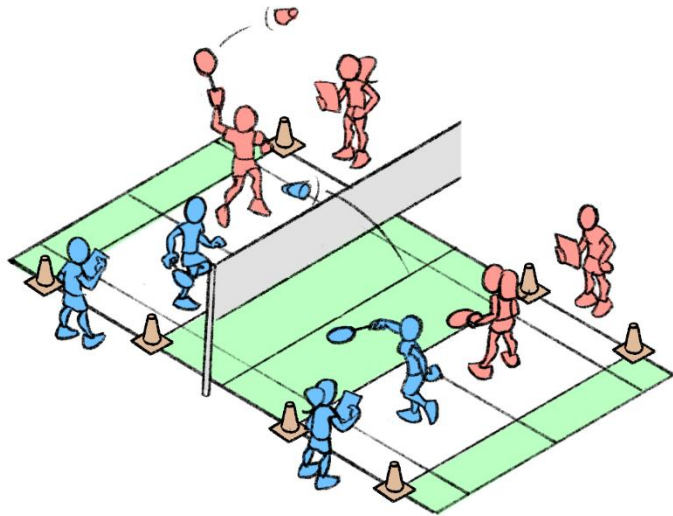
But de la tâche

Jouer plusieurs matchs de badminton en 1 contre 1 en visant les espaces vides et en particulier les zones dangereuses (avant et arrière du terrain) pour placer intentionnellement le volant loin de son adversaire.

Dispositif, consignes et organisation

Le filet de badminton est installé dans la longueur de la salle de sport. Trois terrains de badminton sont délimités selon la description dans la FPS, afin de permettre à deux matchs en 1 contre 1 d'avoir lieu en parallèle sur un terrain (6 demi-terrains de jeu). Sur chaque demi-terrain, les zones avant et arrière sont marquées (avec du ruban adhésif de préférence). Chaque élève dispose d'une raquette et plusieurs volants sont mis à disposition sur chaque terrain.

L'enseignant-e organise la classe en groupes de niveaux homogènes, le terrain 1 accueillant le groupe d'élèves de niveau avancé, le terrain 2 celui d'élèves de niveau intermédiaire et le terrain 3 celui d'élèves de niveau débutant.



Sur les deux demi-terrains qui leur ont été assignés, chaque groupe s'organise pour former des duos de joueuses ou joueurs et organise également le tournus des matchs à l'aide de la feuille de match.

Règlement de jeu

- Les matchs se déroulent selon le modèle présenté dans la FPS (voir plan p.4). Au terme du premier match, de nouveaux duos sont formés à l'intérieur des groupes de niveaux, afin de bénéficier du coaching d'un-e autre élève.
- Le rôle de coach est utilisé pour tout le match (pas de rôle d'évaluation). Les élèves-coachs remplissent la fiche TACTIQUE pour l'observation par les pairs. Avant de débiter le match, les élèves reportent sur la fiche les zones avant et arrière du terrain de l'adversaire.
- Les volants identifiés comme tombés au sol sans être touchés par l'adversaire dans les zones avant et arrière valent deux points.
- Le score est indiqué par les joueuses et les joueurs à voix haute. Les élèves à l'observation notent le score.
- Au terme de chaque match, les élèves d'un même terrain partagent les trucs et astuces utiles pour marquer en zones avant et arrière.
- Afin de favoriser des apprentissages porteurs de sens, il conviendrait de proposer aux élèves au minimum deux tournus (2 matchs).
- Les règles de jeu appliquées dans cette tâche sont identiques à celles définies dans la FPS.

Critère(s) de réalisation

- Chercher à atteindre les zones avant et arrière.
- Varier la longueur des coups afin de mettre le volant le plus loin possible de l'adversaire.
- Jouer les matchs en observant la position de la joueuse ou du joueur adverse et placer intentionnellement le volant dans le but de mettre l'adversaire en difficulté.

Régulation :



- L'enseignant·e peut démontrer les coups utiles pour viser les zones avant et arrière ou laisser les élèves trouver les solutions par l'expérimentation.
- L'enseignant·e adapte ses régulations selon le niveau de maîtrise et les besoins des élèves.
- Il est essentiel de faire comprendre aux élèves qu'il faut se replacer après chaque coup, afin d'éviter d'offrir des espaces vides à l'adversaire.

Critère(s) de réussite

Chaque élève parvient à placer plus de volants en zone avant ou arrière lors du 2^e match en s'appuyant sur les observations et le coaching réalisés par les pairs.

Variables

Pour simplifier

- Augmenter les dimensions des zones avant et arrière.
- Annoncer la longueur du coup avant de jouer (« court » / « long »).

Pour complexifier

- Diminuer les dimensions des zones avant et arrière.
- Après avoir joué le volant, aller toucher avec la raquette un cône placé de chaque côté de son propre terrain.

Fais ceci, ne fais pas cela ! (TAC³)

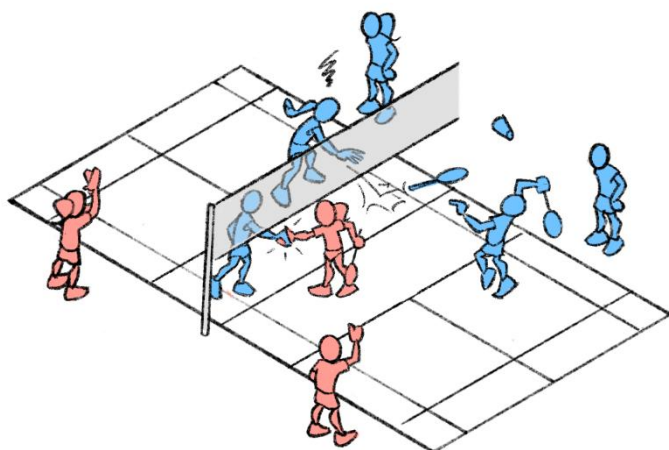
Contenu d'enseignement-apprentissage visé

Jouer en adoptant des comportements respectueux et fair-play des adversaires et des coaches et en respectant les règles du jeu.

But de la tâche

Jouer un match de badminton en 1 contre 1 en s'appliquant à démontrer un ou des comportements fair-play, de manière qu'ils puissent être identifiés par des élèves à l'observation.

Dispositif, consignes et organisation



Le filet de badminton est installé dans la longueur de la salle de sport. Trois terrains de badminton sont délimités selon la description dans la FPS, afin de permettre à deux matchs en 1 contre 1 d'avoir lieu en parallèle sur un terrain (6 demi-terrains de jeu). Chaque élève dispose d'une raquette et plusieurs volants sont mis à disposition sur chaque terrain.

L'enseignant-e organise la classe en groupes de niveaux homogènes, le terrain 1 accueillant le groupe d'élèves de niveau avancé, le terrain 2 celui d'élèves de niveau intermédiaire et le terrain 3 celui d'élèves de niveau débutant.

Un match se déroule selon le modèle de la FPS (voir tableau page 4).

Règlement de jeu

- Chaque élève tire au sort une étiquette qui décrit le comportement fair-play à mettre en scène durant le match.
- Elles ou ils gardent leur étiquette secrète jusqu'à la fin du match.
- Les élèves à l'observation notent sur des *post-it* les comportements identifiés chez leurs camarades en jeu.
- Au terme du match, les élèves d'un même terrain échangent leurs observations et repèrent combien de comportements fair-play ont été identifiés.
- Ils notent également les éventuels comportements contraires au fair-play observés.
- Les règles de jeu appliquées dans cette tâche sont identiques à celles définies dans la FPS.
- Le score est indiqué par les joueuses et les joueurs à voix haute.
- Les élèves à l'observation notent le score.

Critère(s) de réalisation

Jouer le match en respectant les règles, et en démontrant le comportement fair-play attendu.

Critère(s) de réussite

Au moins 6 comportements sur les 10 mis en scène sont identifiés par les deux équipes qui se sont affrontées sur un terrain.

³ TAC : tâche ciblée (se référer au Mémento « Approche par compétences », PROJEPS, 2022, pp. 7-8 <https://edutools.hep-bejune.ch/fr/edutools/PROJEPS/Bases-theoriques/Des-sequences-longues/Des-sequences-longues.html>)

Variables

Préparer les étiquettes à tirer au sort pour les comportements fair-play en fonction des situations contraires à l'esprit sportif observées durant les premières leçons et selon les comportements déjà observés dans les séquences précédentes ou dans le contexte scolaire.

Suggestions de comportements fair-play

Je respecte les règles

- *J'annonce de manière correcte les volants in/out dans mon camp.*
- *Je compte mes points de manière honnête. En cas de doute, je demande à ma ou mon coach.*
- *Je demande un temps mort si j'ai un doute ou un avis contraire quant à l'attribution d'un point.*

Je respecte mon adversaire

- *Je fais tout mon possible pour marquer des points ou éviter d'en perdre.*
- *Je peux montrer ma joie et ma fierté lorsque je marque un point mais sans exagérer.*
- *Je ne fais pas de commentaires désobligeants ou dégradants à la joueuse ou au joueur adverse.*
- *Je redonne rapidement le volant à mon adversaire si c'est à elle ou lui de servir, quel que soit le score.*
- *Je serre la main de mon adversaire au terme du match.*

Je soutiens / j'écoute ma ou mon partenaire

- *J'encourage ma ou mon partenaire lorsqu'elle ou il manque un volant ou perd un point.*
- *J'accepte les conseils de ma ou mon coach.*

Cette tâche peut se poursuivre en classe par la rédaction d'une charte de fair-play avec les élèves, en formulant de manière positive les comportements respectueux et fair-play (comme par exemple, **Spirit Badminton - Swiss Badminton**). Celle-ci pourra être adoptée par la classe pour toutes les pratiques sportives ultérieures.

Retours gagnants ! (TAP3)

Contenu d'enseignement-apprentissage visé

Appliquer les différents rôles sociaux essentiels à la réalisation des matchs du duo.

But de la tâche

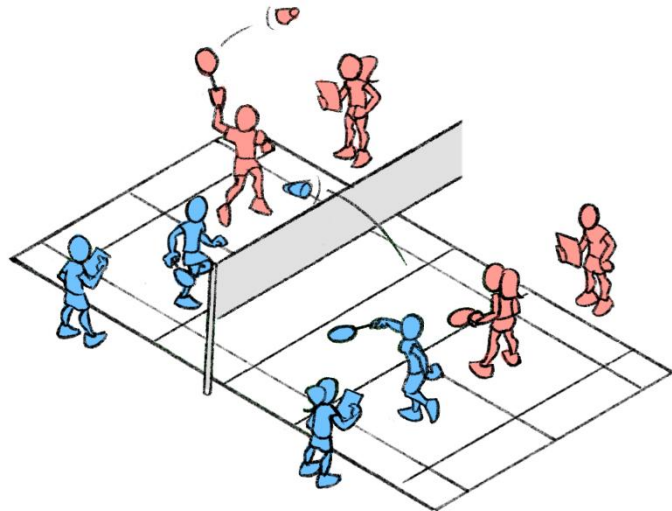
Les élèves font des feedbacks positifs et constructifs, sur des aspects techniques, tactiques et comportementaux à leur joueuse ou joueur en faisant preuve de bienveillance.

Dispositif, consignes et organisation

Le filet de badminton est installé dans la longueur de la salle de sport. Trois terrains de badminton sont délimités selon la description dans la FPS, afin de permettre à deux matchs en 1 contre 1 d'avoir lieu en parallèle sur un terrain (6 demi-terrains de jeu). Chaque élève dispose d'une raquette et plusieurs volants sont mis à disposition sur chaque terrain.

L'enseignant·e organise la classe en groupes de niveaux homogènes, le terrain 1 accueillant le groupe d'élèves de niveau avancé, le terrain 2 celui d'élèves de niveau intermédiaire et le terrain 3 celui d'élèves de niveau débutant.

Sur les deux demi-terrains qui leur ont été assignés, chaque groupe s'organise pour former des duos de joueuses ou joueurs et organise également le tournus des matchs.



- A l'aide d'une mise en commun, l'enseignant·e fait émerger la définition d'un feedback positif et constructif avec les élèves et note la démarche permettant de délivrer un feedback (1. Point fort / 2. Point d'effort).
- L'enseignant·e présente les fiches sur lesquelles sont rédigés les conseils les plus susceptibles d'être donnés (voir *Fiche conseils à découper* page suivante) et, si souhaité, indique sur quel aspect l'observation doit avoir lieu (technique ou tactique ou comportement).
- Les élèves se répartissent sur les terrains, et jouent 2 minutes en étant observés par leur coach. Au terme du temps imparti, les coachs font un feedback à leur joueuse ou joueur, en s'appuyant si besoin sur la fiche conseils.
- Les élèves échangent les rôles.
- L'enseignant·e réunit la classe et réalise une mise en commun de ce qui s'est bien passé et ce qui peut être amélioré. Si le temps le permet, elle ou il organise un 2^e tournus.

Critère(s) de réalisation



Jouer le match et observer sa joueuse ou son joueur, sur la base des critères indiqués par l'enseignant·e, puis réaliser un feedback.

Critère(s) de réussite

La joueuse ou le joueur identifie au moins un conseil utile qui permet de faire progresser son jeu.

Variables

Pour simplifier

-  Laisser plus de temps aux élèves pour travailler sur la qualité du feedback.
-  Distribuer les jeux de fiche conseils aux élèves qui sont en difficulté pour faire un feedback.

Retours gagnants ! (Fiches conseils à découper)



Varie plus souvent ton service, pour qu'il soit parfois court et parfois long.

Ton service met en difficulté ta ou ton adversaire, continue de servir ainsi.

Place ton volant dans les espaces vides du terrain adverse.

Après chacun de tes coups, anticipe ton déplacement pour le prochain volant.

Prends le temps d'écouter ton adversaire, lors d'un désaccord.

Reste calme malgré tes émotions.

Respecte plus souvent les règles, notamment...

Serre la main de ton adversaire après le match.



Varie plus souvent ton service, pour qu'il soit parfois court et parfois long.

Ton service met en difficulté ta ou ton adversaire, continue de servir ainsi.

Place ton volant dans les espaces vides du terrain adverse.

Après chacun de tes coups, anticipe ton déplacement pour le prochain volant.

Prends le temps d'écouter ton adversaire, lors d'un désaccord.

Reste calme malgré tes émotions.

Respecte plus souvent les règles, notamment...

Serre la main de ton adversaire après le match.