

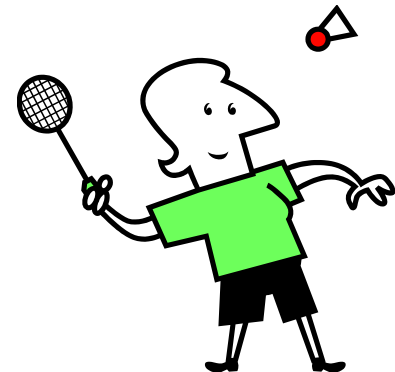
Valider une compétence

- 
- **Connaissances**
 - **Capacités**
 - **Attitude**

Badminton

Niveau 1

En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en choisissant entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture sur des volants favorables par l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur. Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation.

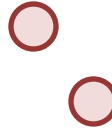
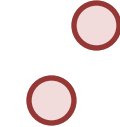


En simple

Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation.

En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en choisissant entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture sur des volants favorables par l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur

gain loyal



CONNAISSANCES :

S'approprier l'espace de jeu dans ses 3 dimensions => savoir quand le point est gagné ou perdu
Savoir différencier le jeu en partenariat et en opposition

Connaître les règles du jeu

CAPACITES :

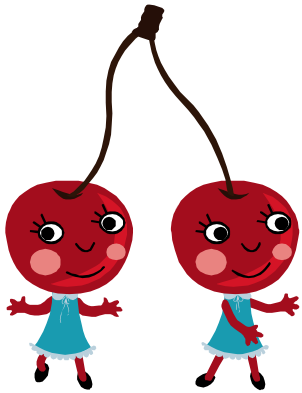
Se placer et se déplacer en suivant une trajectoire
Frapper main haute et main basse
Maîtriser les frappes en vue d'atteindre une zone précise (sur le joueur ou mise à distance)

Arbitrer une rencontre

ATTITUDES :

Attendre que l'adversaire et l'observateur soient prêts avant de servir
Accepter de « jouer avec » pour pouvoir « jouer contre »

Respecter les règles, l'adversaire et l'arbitre



Du

DUO

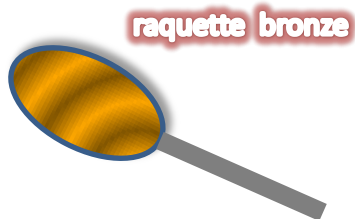
Au

DUEL



Je sais observer (compter et valider les échanges) et remplir la feuille de match

[illegible]

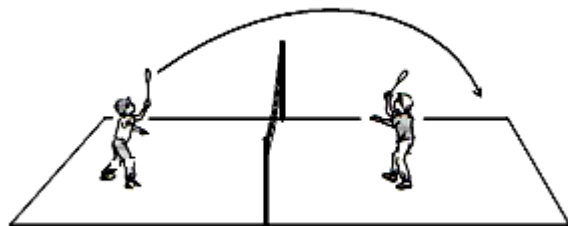


Je suis capable après avoir
maintenu 6 échanges

de gagner au moins 3 fois l'échange
et de remplir 7 cases
avec deux partenaires différents

Je sais arbitrer et/ ou remplir la
feuille de match
Je sais lire la trajectoire du
volant pour anticiper mes
déplacements

Je réalise cette compétence avec
trois adversaires différents de
niveau proche



Quand le volant est à terre si il y
a eu 6 échanges, le joueur qui
gagne marque 2 points mais le
joueur qui perd marque 1 point

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Score	bingo	Acquis
A	1	1	2	1	X	2	1	1	2	11	3	OK
B	2	2	1	1	X	1	2	2	1	12	4	OK

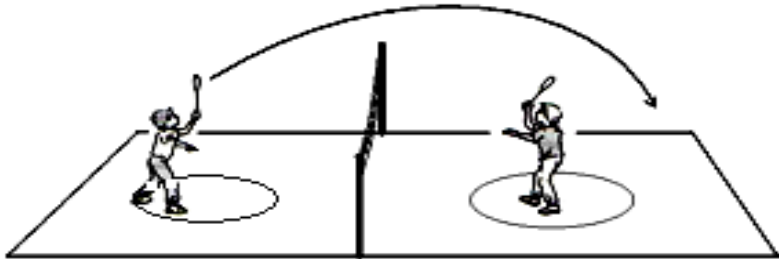
LE NIVEAU 1 EST VALIDÉ À CE NIVEAU

raquette argent

Je suis capable de marquer au moins 4 Bingos (volant non touché par l'adversaire, hors du cercle) dans deux matchs différents

Je prends des informations sur le joueur adverse pour anticiper le point d'arrivée du volant envoyer le volant où l'adversaire n'est pas

Je passe à tous les rôles dans mon groupe de travail, je participe à la cohésion du groupe



Cercle 1Mètre 30, au centre du terrain

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Score	bingo	Acquis
A	X	X	B	X	B	B	X	B	B	9	5	OK
C	B	B	X	B	B	X				6	4	OK



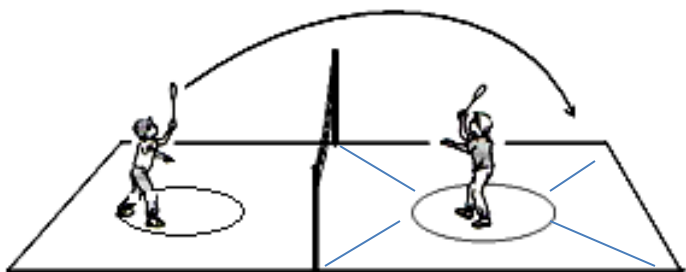
ELÈVES AYANT LE NIVEAU 1 DÉJÀ ACQUIS

raquette Or

Je suis capable de marquer au moins 2 Super bingos (point en zone prédéterminée) dans deux matchs différents

Je construis une stratégie pour marquer là où je l'ai décidé (mon point fort, son point faible)

Je respecte l'ensemble du protocole d'un match, adversaires, arbitres, score.



Je prédétermine ma zone en annonçant à l'observateur :

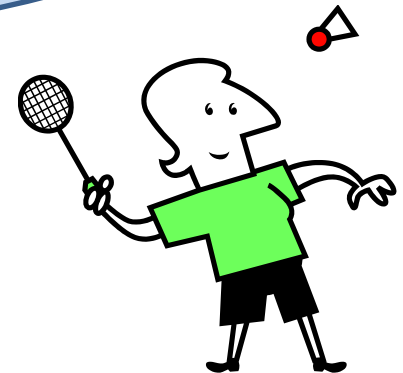
- Avant
- Arrière
- Droite
- Gauche
- Je peux changer en cours de match en fonction des points faibles de l'adversaire

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Score	bingo	Acquis
A	X	SB	X	X	X					5	1	Non
B	X	X	SB	X	X	X	SB	X	X	9	2	OK

Badminton

Niveau 2

Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu du volant et en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés.
Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.



Rechercher le gain d'une rencontre

en construisant le point, dès la mise en jeu du volant et en jouant intentionnellement par l'utilisation de coups et trajectoires variés.

Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.

CONNAISSANCES :

Connaitre les zones du terrain adverse dans lesquelles renvoyer le volant constitue une mise en danger pour l'adversaire

Connaitre et reconnaître les différentes frappes : dégagé, amorti, smash

Analyser les gains et les pertes au regard du double score

Connaitre les règles du jeu et particulièrement du service

CAPACITES :

Servir vers un espace mettant l'adversaire en difficulté

Mettre en pratique des intentions tactiques liées à la configuration du jeu en modulant l'intensité et la trajectoire des frappes

Subir et renverser un rapport de force défavorable

Arbitrer une rencontre, conseiller, aider, entraîner un partenaire

ATTITUDES :

Attendre que l'adversaire et l'observateur soient prêts avant de servir

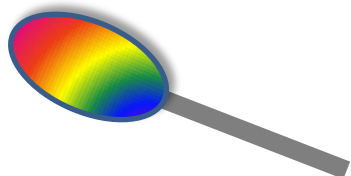
Jouer tous les volants

S'investir dans une dynamique d'équipe : progresser et faire progresser, jouer avec pour mieux jouer contre

Respecter les règles, l'adversaire, le partenaire et l'arbitre

Conserver un esprit d'équipe dans la défaite, un esprit de classe dans la victoire

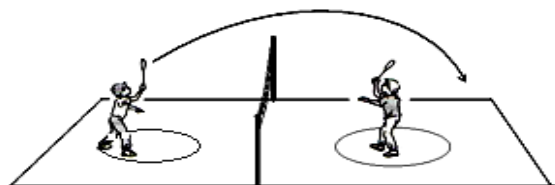
raquette arc en ciel



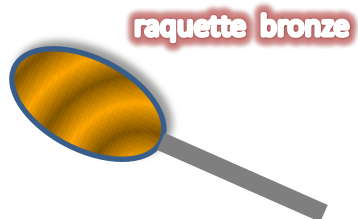
Utiliser une variété de trajectoires pour placer le volant hors de portée au moins 3 fois sur 5 points minimum marqués

Savoir repérer et anticiper le « hors de portée ».

Je suis capable de jouer en équipe avec la règle imposée
Je passe aux différents rôles (arbitre et observateur)



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Score	bingo	Acquis
A	X	B	B	X	B					5	1	OK
B	X	X	X	X	X	X	B	X	X	9	2	non

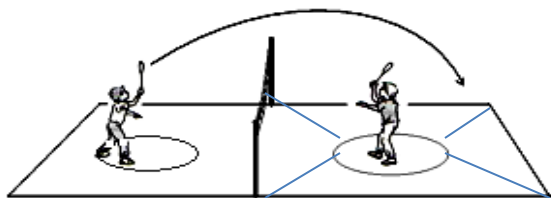


Je construis le « hors de portée », Je marque le point au moins 3 fois dans une zone que j'ai choisie. Je marque au moins 5 points

Construire une stratégie pour amener l'adversaire dans une zone et conclure à l'opposé

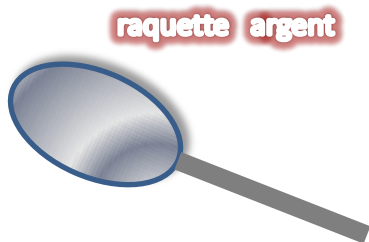
J'encourage mon partenaire pendant son jeu.

Amélioration de la communication entre les joueurs pendant le double.



Le joueur annonce à l'arbitre la zone dans laquelle il va essayer de marquer. Il peut changer cette zone au cours du match en fonction des points forts et faibles de l'adversaire

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Score	S bingo	Acquis
A	X	SB	X	X	X					5	1	Non
B	X	X	SB	X	SB	X	SB	SB	X	9	4	OK



raquette argent

Je marque en utilisant au moins deux frappes différentes.

Je marque intentionnellement 1/3 des points

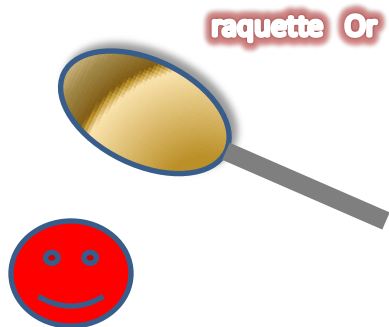
Je sais différencier (observable) en jeu un dégagé, un amorti, un smash et je le porte sur la feuille d'observation.

Je suis capable de coacher mon partenaire (par rapport à son jeu et sur l'analyse du jeu de son adversaire)

J'observe et je note:

- **S** pour un smash
- **D** pour un dégagé
- **A** pour un amorti

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Score	Point construit	Acquis
A	X	A	A	X	X					5	2	OK
B	X	X	X	S	D	D	X	S	X	9	4	OK



raquette Or

Pas testé!!! Réflexion collective groupe programme



J'utilise deux types de frappe pour marquer des points

Je marque dès le service ou avant le 4^{ième} échange...



Je crée des liens entre les différents coups d'un même échange.

Je suis capable d'entraîner mon partenaire (points forts et faibles) et de me laisser entraîner par lui.

Construction de stratégies à deux. Par équipes, de deux joueurs (5,5 5)

J'observe et je note:

- **S** pour un smash
- **D** pour un dégagé
- **A** pour un amorti

Les matchs peuvent être en 15 points

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Score	Point construit	Acquis
A	X	A	A	X	X	D	X	D		8	4	non
B	A	X	X	S	D	D	X	S	X	9	5	OK