

BADMINTON

Thibault Richet



Réforme des collèges 2016 Illustration en EPS

DOMAINE DU SOCLE : 2

CHAMP D'APPRENTISSAGE : 4

APSA : BADMINTON

CYCLE: COLLEGE CYCLE 4

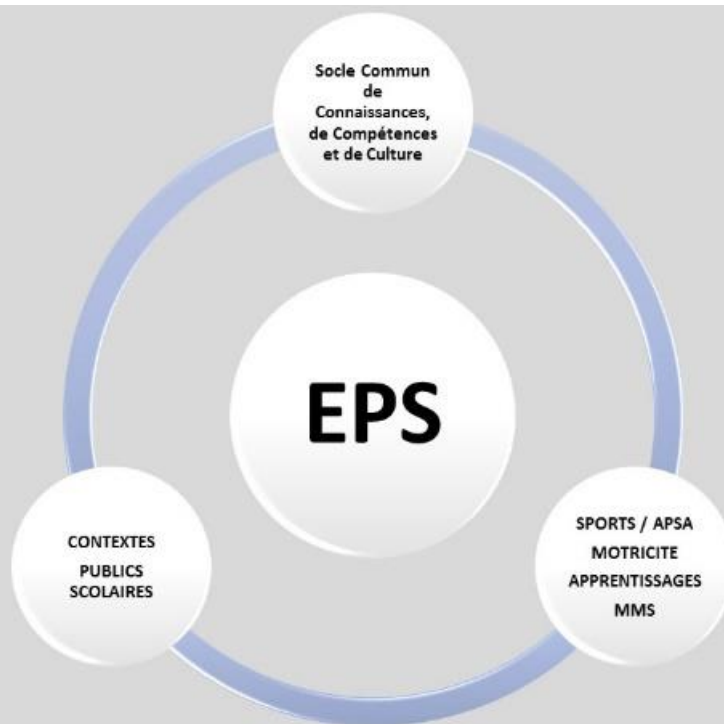
**TITRE : ATTEINTE DES ZONES AVANT ET ARRIERE PAR DEUX FORMES
DE PRATIQUE : LA MORT SUBITE ET « GAGNER OU PERDRE AVEC LA
MANIÈRE »**

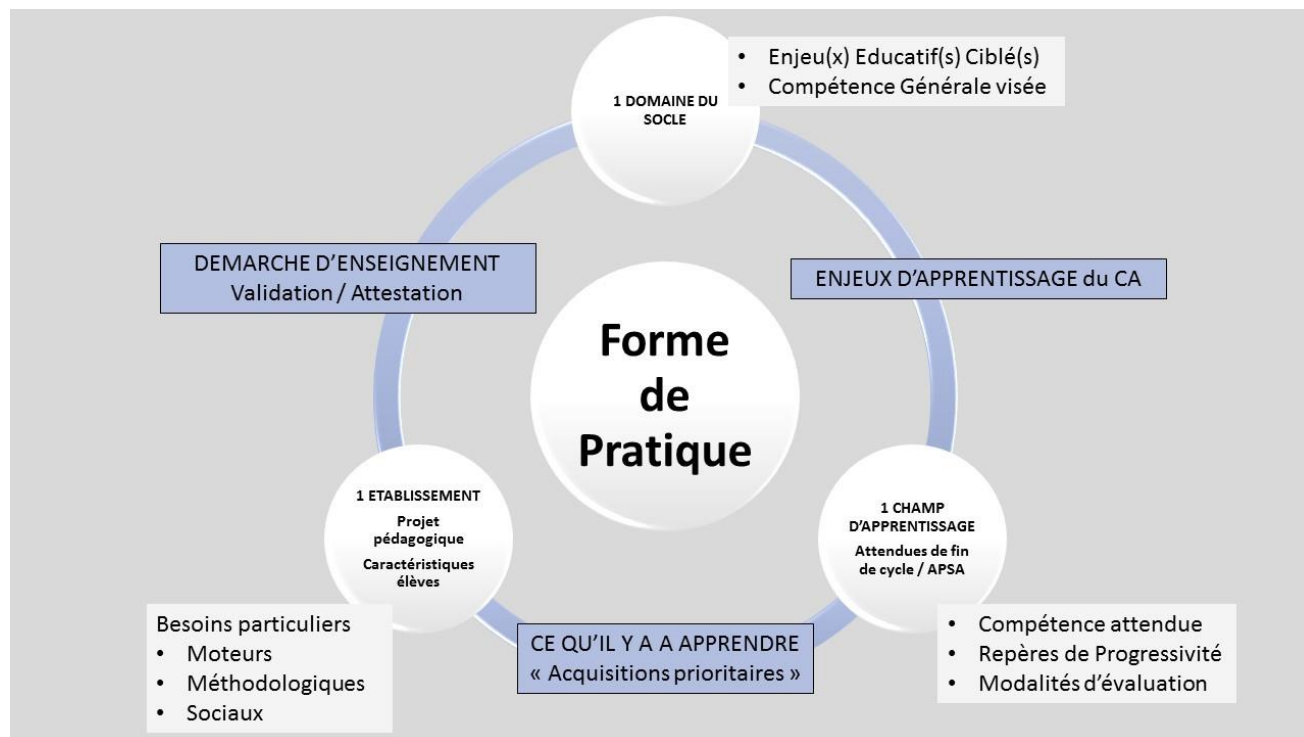
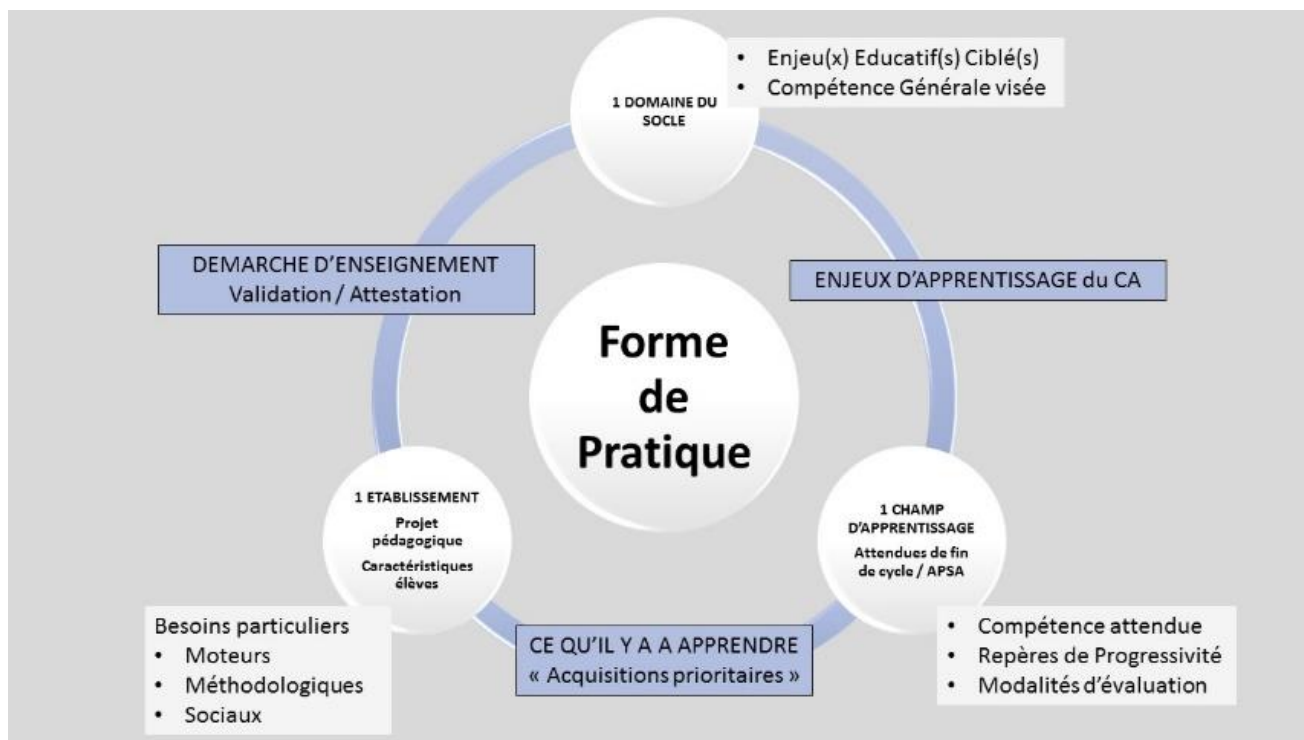
AUTEUR : THIBAULT RICHET (GFD OISE)

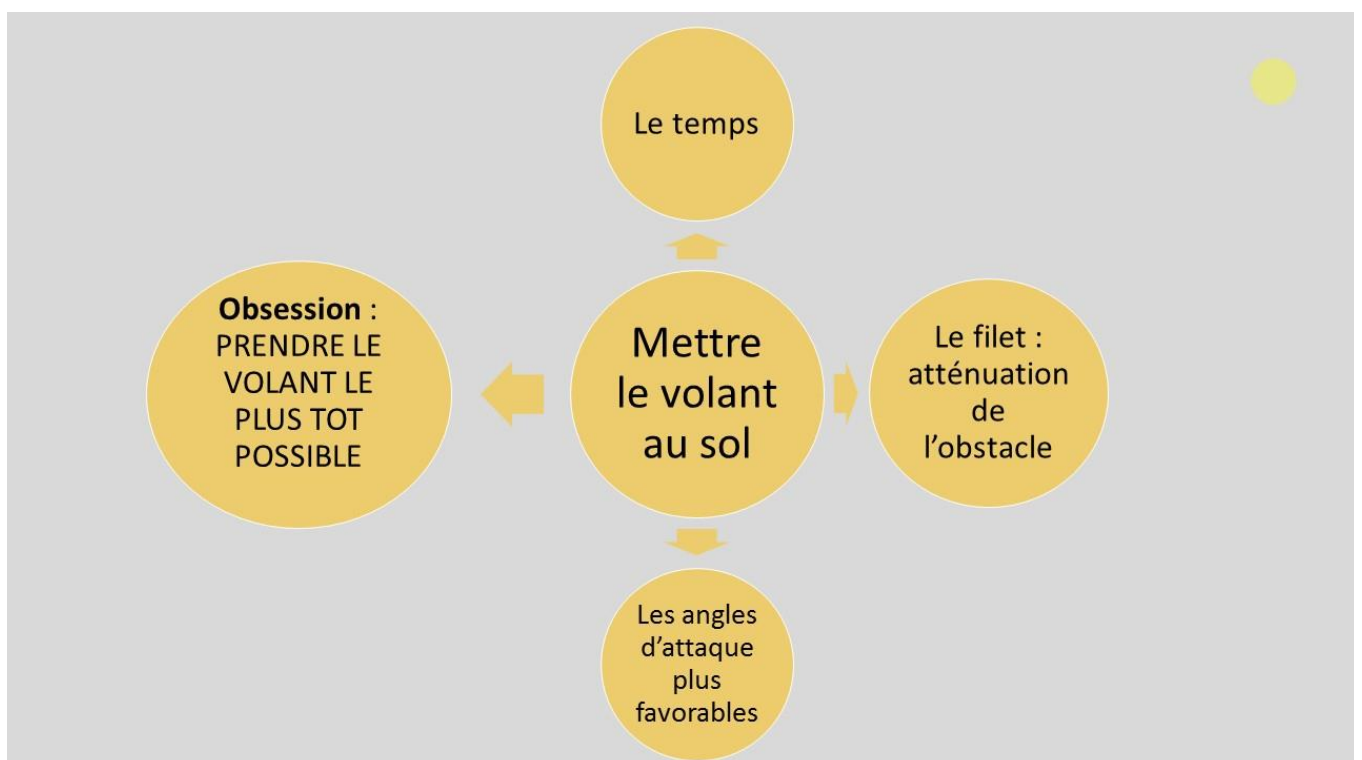
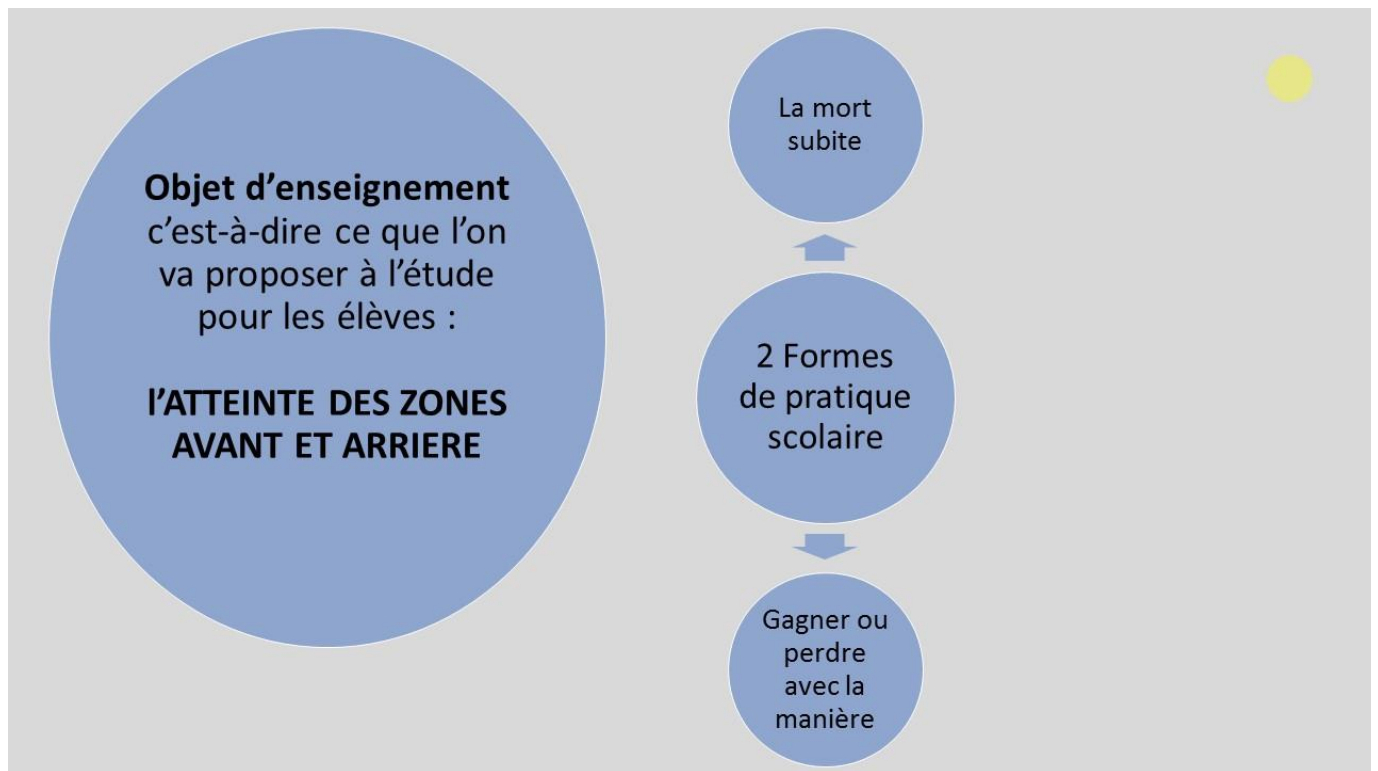
Proposition d'une démarche en BADMINTON

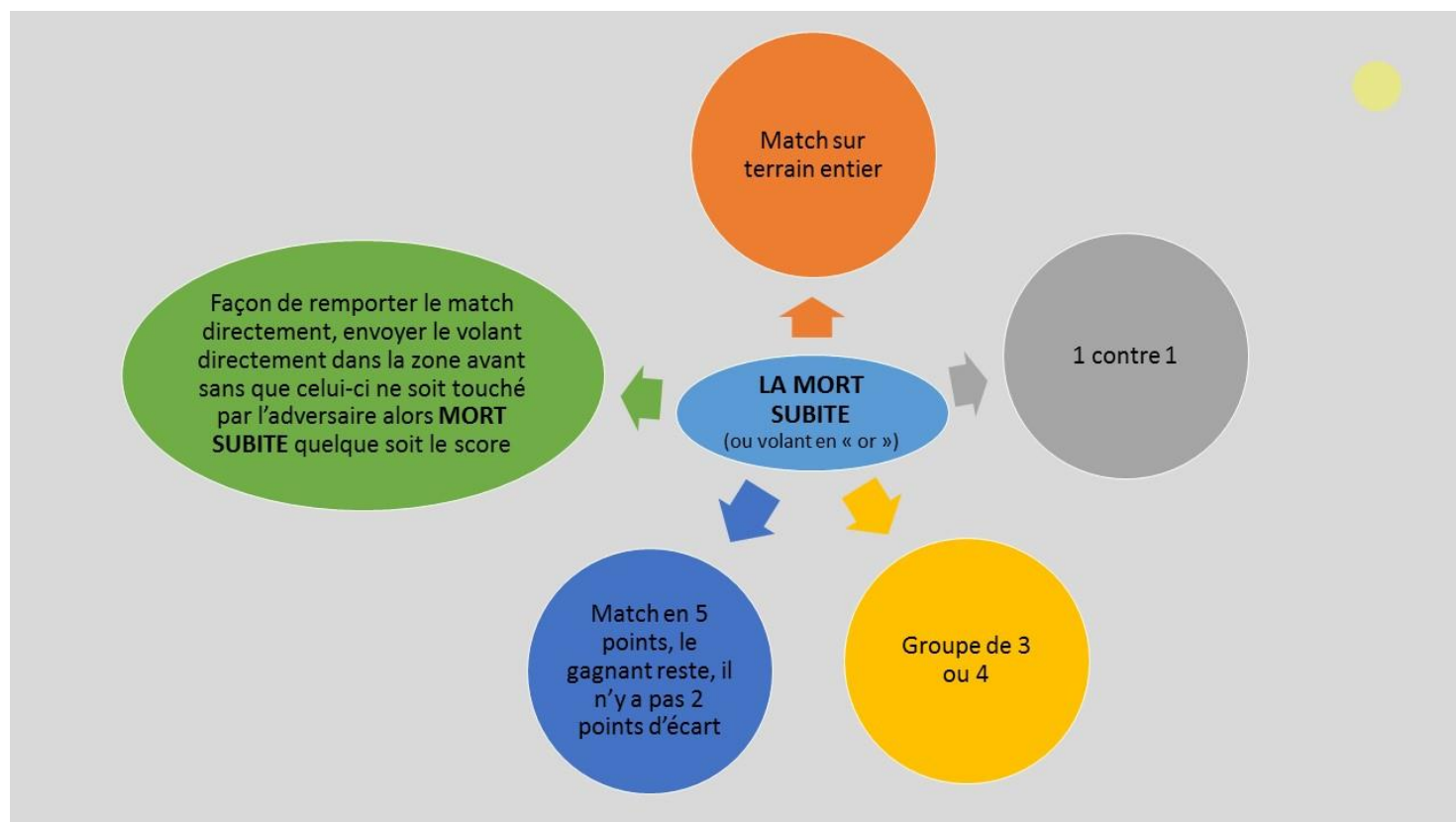
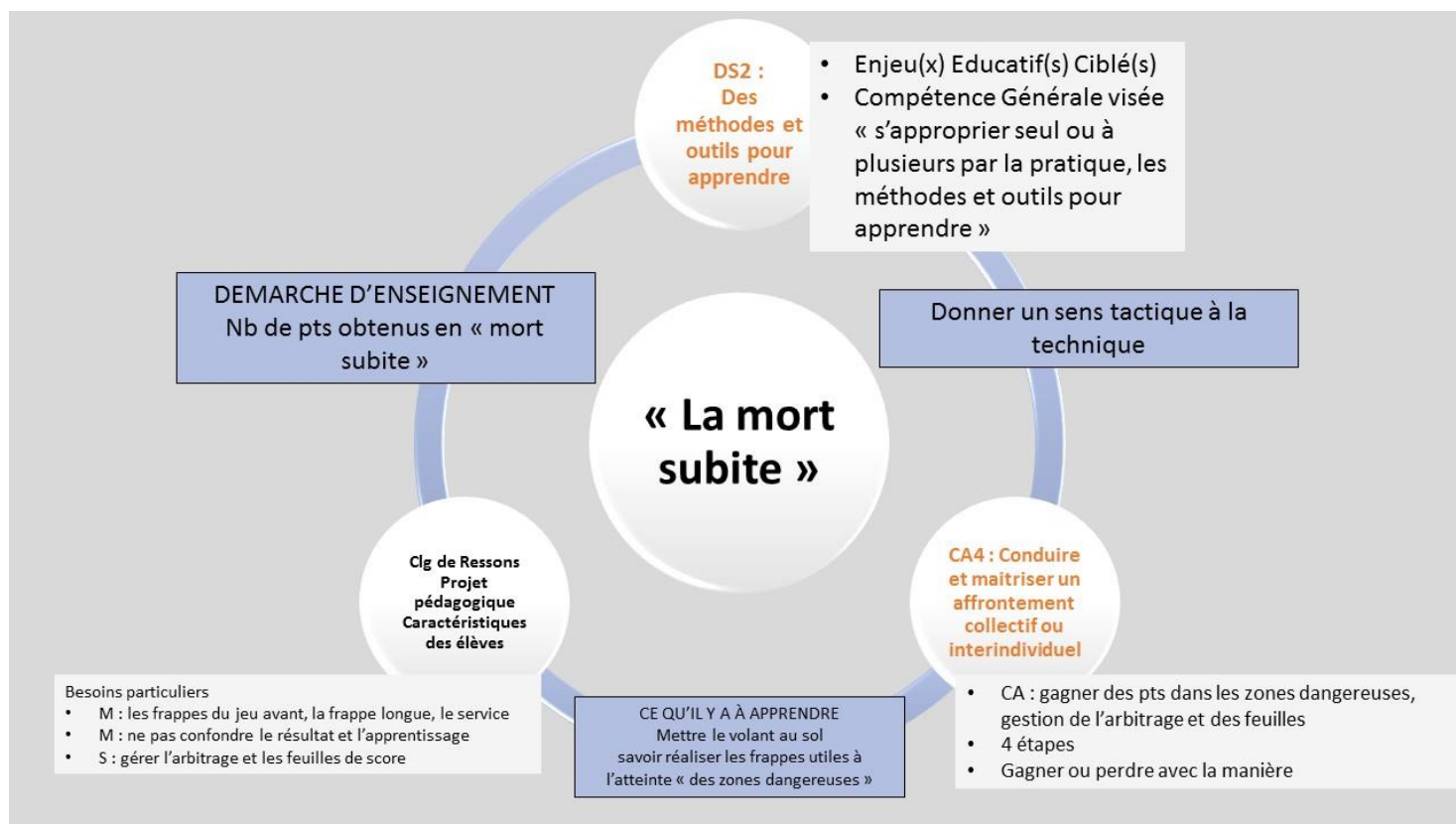
Remerciements

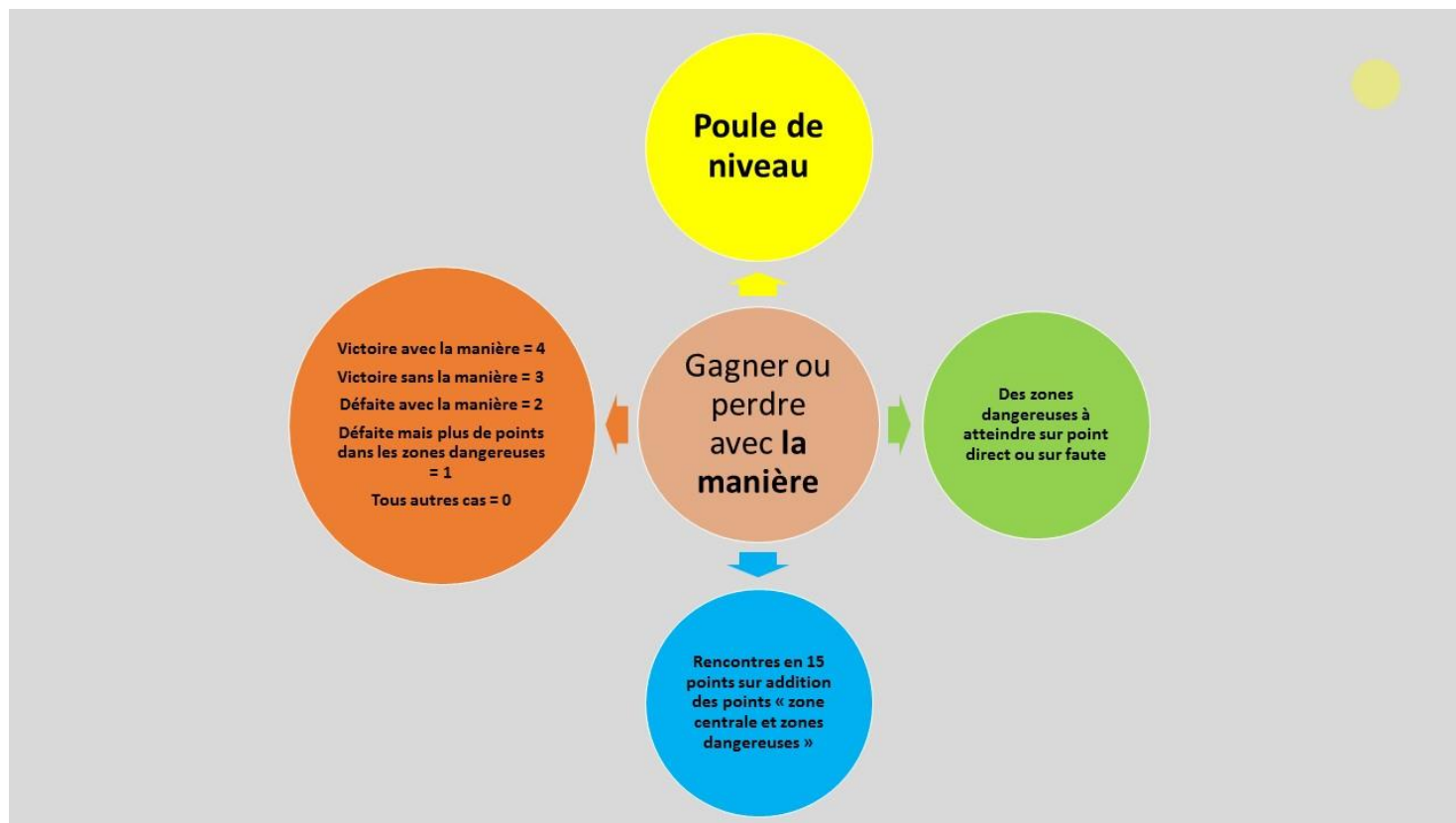
Séloua Kerbout
Marc Monetti
Nicolas Pasquier
Nicolas Mascret











PROGRAMME DES CYCLES 2,3 et 4 en EPS – 26 novembre 2015

. 1 FINALITE

L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble. Elle amène les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion dans la classe des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'EPS initie au plaisir de la pratique sportive.

Les 5 domaines du socle

1. Les langages pour penser et communiquer
2. Les méthodes et outils pour apprendre
3. La formation de la personne et du citoyen
4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques
5. Les représentations de monde et l'activité humaine

5 compétences générales à travailler pour construire les domaines du socle en EPS

1. Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.
2. S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils.
3. Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.
4. Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.
5. S'approprier une culture physique sportive et artistique

. 4 champs d'apprentissage complémentaires pour développer les compétences générales

1. Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.
2. Adapter ses déplacements à des environnements variés.
3. S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique.
4. Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

. Chaque champ d'apprentissage se décline en :

Attendus de fin de cycle

Pour chaque champ d'apprentissage sollicité

Compétences travaillées pendant le cycle

Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève

construire des compétences intégrant différentes dimensions :

- Motrices
- Méthodologique
- Sociale

A partir d'APSA diversifiées

Repères de progressivité

Pour chaque champ d'apprentissage sollicité

. A l'école et au collège, un **projet pédagogique définit un parcours de formation équilibré et progressif** adapté :

- Aux Caractéristiques des élèves
- Aux Capacités des matériels et équipements disponibles
- Aux Ressources humaines mobilisables

Proposition de démarche :

Diagnostic préalable à l'écriture du projet EPS

Après une réflexion d'équipe sur l'analyse des acquis de vos élèves aux regards des attendus du socle commun et des programmes d'EPS pour en extraire les lignes directrices de votre projet pédagogique pour le cycle 3 et pour le cycle 4. Celui-ci ayant pris en compte la spécificité de votre établissement pour justifier vos choix didactiques et pédagogiques. Ces derniers doivent permettre à chaque élève d'acquérir les compétences du socle commun et celles spécifiques à notre discipline en fin de collège. Vous pouvez faire le choix de vos activités, les APSA choisies devront permettre de contribuer au domaine du socle retenu.

Exemple de différents « traitements » pour l'activité badminton :

Trois choix de domaines du socle peuvent être choisis

Le premier, cycle 3, 6^{ème} / Domaine du socle retenu **DS3 : La formation de la personne et du citoyen** ici l'équipe pédagogique souhaitera accentuer au regard des caractéristiques élèves et de la réflexion culturelle portée sur l'activité badminton le travail sur les rôles sociaux notamment.

Le deuxième, cycle 3, 6^{ème} / Domaine du socle retenu **DS1 : Les langages pour penser et communiquer (- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue à l'oral et à l'écrit)** ici en référence aux travaux de Nicolas Mascaret (colloque « le plaisir en EPS » 27-30 octobre 2007 à Montpellier, thème notamment sur l'apprentissage coopératif en milieu difficile) l'équipe souhaitera travailler plus le coaching et l'utilisation d'un vocabulaire spécifique lié à l'activité.

Le dernier, cycle 4, 3^{ème} / Domaine du socle retenu **DS 2 : Les méthodes et outils pour apprendre** ce sera le domaine retenu pour la formation, le choix se porte ici plus sur l'envie de donner une sens tactique à la technique.

COMPETENCES SOCLE	CHAMP 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	PROGRAMMES EPS
<u>DS 3 :</u> La formation de la personne et du citoyen ↓ <u>Compétence générale travaillée :</u> Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités ↓ <u>attendu en fin de cycle :</u> Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe	COMPETENCE ATTENDUE : 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 largueur Assurer le comptage des points et participer à la gestion du tournoi. ↓	<u>Définition des attendus en fin de cycle des programmes :</u> - S'organiser tactiquement pour gagner le duel en identifiant les situations favorables de marque - Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu - Respecter les partenaires, adversaires et l'arbitre - Assurer différents rôles sociaux - Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter
		<u>Compétences visées pendant le cycle :</u> - Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples - Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et aux partenaires - Coordonner des actions motrices simples - Se reconnaître attaquant/ défenseur. Coopérer pour attaquer et défendre. - Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur
	SITUATION PREUVE (Forme de pratique scolaire) Lors d'un tournoi ATP informatisé, l'élève ose défier plusieurs adversaires d'un niveau proche du sien (+- 5). Les rencontres se déroulent en 15 points (2 points d'écarts jusqu'à 18 maximum). Le classement évolue selon le nombre de matches joués et selon le résultat des rencontres. L'arbitrage est pris en compte dans l'évaluation finale.	

Évaluation des acquis des élèves en fin de période d'enseignement

APSA : Badminton Cycle 3 : 6^{ème}	COMPETENCE ATTENDUE : 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 participer à la gestion du tournoi.			
	Objectifs d'apprentissage Non Atteints	Objectifs d'apprentissage Partiellement Atteints	Objectifs d'apprentissage Atteints	Objectifs d'apprentissage Dépassés
Domaine du socle / Compétence générale	L'élève refuse les défis, manque de confiance.	Refuse les défis en situation défavorable. Participe aux activités avec modération.	Accepte tous les défis. Participe activement à toutes les activités.	Elève volontaire, s'interroge sur le sens des apprentissages pour progresser.
ADN	Dernier quart du classement	Troisième quart du classement	2 ^{ème} quart du classement	Premier quart du classement
COEUR moteur / technique / tactique/ stratégique	Mauvaise tenue de raquette Nombreuses fautes directes Renvois hors du terrain/ très hauts Jeu lent et peu d'échanges	Jeu en continuité Renvois centrés au milieu du terrain Jeu lent, trajectoires hautes	Coup droit, revers, amorti Jeu en rupture Utilisation de l'espace droite/ gauche, utilisation avant/arrière Accélération sur volants favorables	Coup droit, revers, amorti, smash Jeu en continuité/ rupture Utilisation de tout l'espace du terrain. Accélération sur volants favorables
Dimension Sociale/ méthodologique :	N'est pas volontaire pour arbitrer. N'utilise pas le logiciel pour gérer le tournoi	Arbitrage inactif. Participe peu au rangement et à l'installation.	Arbitrage actif. Participe au rangement et à l'installation. Observations partielles. Enregistre les résultats.	Arbitrage actif. Observations complètes. Alterne les rôles de joueur/ arbitre.

COMPETENCES SOCLE	CHAMP 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	PROGRAMMES EPS
<u>DS 1 :</u> Les langages pour penser et communiquer (- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue à l'oral et à l'écrit) ↓ <u>Compétence générale travaillée :</u> Développer sa motricité et construire un langage du corps ↓ <u>attendu en fin de cycle :</u> Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité Adapter sa motricité à des situations variées Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente	COMPETENCE ATTENDUE : En équipe, rechercher le gain loyal d'une rencontre en choisissant les « zones dangereuses » en utilisation prioritairement des frappes courtes et longues tout en étant coaché tous les 7 points. Assurer le comptage des points et participer à des séquences de coaching.	<u>Définition des attendus en fin de cycle des programmes :</u> - S'organiser tactiquement pour gagner le duel en identifiant les situations favorables de marque - Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu - Respecter les partenaires, adversaires et l'arbitre - Assurer différents rôles sociaux - Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter
		<u>Compétences visées pendant le cycle :</u> - Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples - Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et aux partenaires - Coordonner des actions motrices simples - Se reconnaître attaquant/ défenseur. Coopérer pour attaquer et défendre. - Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur - Partager la victoire, ne pas être seul face à la défaite
	SITUATION PREUVE 	
	Lors de rencontres de deux équipes de deux joueurs, Les élèves jouent un match de 3x7 points, entrecoupé de séquences de coaching. Les résultats de chaque joueur sont additionnés. Solidariser les résultats de l'observateur et de l'observé. Quand un élève est joueur, son partenaire est son coach	

Évaluation des acquis des élèves en fin de période d'enseignement

<u>APSA :</u> Badminton <u>Cycle 3 :</u> 6^{ème}	<u>COMPETENCE ATTENDUE :</u> En équipe, rechercher le gain loyal d'une rencontre en choisissant les « zones dangereuses » en utilisation prioritairement des frappes courtes et longues tout en étant coaché tous les 7 points. Assurer le comptage des points et participer à des séquences de coaching.			
	Objectifs d'apprentissage Non Atteints	Objectifs d'apprentissage Partiellement Atteints	Objectifs d'apprentissage Atteints	Objectifs d'apprentissage Dépassés
Domaine du socle / Compétence générale	L'élève refuse les matchs, les séquences coachées, manque de confiance.	Refuse les matchs contre des équipes « plus fortes » Participe aux activités avec modération.	Accepte tous les matchs et les séquences coachées. Participe activement à toutes les activités.	Elève volontaire, s'interroge sur le sens des apprentissages pour progresser.
ADN	Dernier quart du classement sur 6 séances.	Troisième quart du classement sur 6 séances.	2 ^{ème} quart du classement sur 6 séances.	Premier quart du classement sur 6 séances.
COEUR moteur / technique / tactique/ stratégique	Mauvaise tenue de raquette Nombreuses fautes directes Renvois hors du terrain/ très hauts Jeu lent et peu d'échanges	Jeu en continuité Renvois centrés au milieu du terrain Jeu lent, trajectoires hautes	Coup droit, revers, amorti Jeu en rupture Utilisation prioritaire de l'espace avant/arrière Accélération sur volants favorables	Coup droit, revers, amorti, smash Jeu en continuité/ rupture Utilisation de tout l'espace du terrain. Accélération sur volants favorables
Dimension Sociale/ méthodologique :	N'est pas volontaire pour observer et coacher.	coach inactif. Participe peu au rangement et à l'installation.	coach actif. Participe au rangement et à l'installation. Observations partielles.	coach actif. Observations complètes. Alterne les rôles de joueur/ arbitre / coach.

COMPETENCES SOCLE	CHAMP 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	PROGRAMMES EPS
<u>DS 2 :</u> Les méthodes et outils pour apprendre ↓ <u>Compétence travaillée :</u> S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique des méthodes et des outils pour apprendre ↓ <u>attendu en fin de cycle :</u> Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuel ou collectif. Préparer, planifier, se représenter une action avant de la réaliser. Répéter un geste sportif pour le stabiliser et le rendre plus efficace.	COMPETENCE ATTENDUE : En simple, rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu et en jouant intentionnellement par rapport à tes projets tactiques préétablis par l'utilisation de coups et trajectoires variés Assurer le comptage et le marquage des points et participer à l'observation des tactiques mises en place.	<u>Définition des attendus en fin de cycle des programmes :</u> - Réaliser des actions décisives en situation favorable an de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe. - Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force - Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre. - Observer et co arbitrer. Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité
	SITUATION PREUVE	<u>Compétences visées pendant le cycle :</u> - Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement - S'adapter rapidement au changement de statut défenseur / attaquant - Co arbitrer une séquence de match (de combat) - Anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions - Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser
	Lors d'un tournoi, les points marqués d'une certaine manière, définie et annoncée au préalable, sont valorisés quelque soit le résultat final du match. « gagner ou perdre avec la manière ». Les rencontres se déroulent en 15 points. L'arbitrage et l'observation sont pris en compte dans l'évaluation finale.	

Évaluation des acquis des élèves en fin de période d'enseignement

APSA : Badminton Cycle 4 : 3^{ème}	<u>COMPETENCE ATTENDUE :</u> En simple, rechercher le gain d’une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu et en jouant intentionnellement par rapport à tes projets tactiques préétablis par l’utilisation de coups et trajectoires variés Assurer le comptage et le marquage des points et participer à l’observation des tactiques mises en place.			
	Objectifs d'apprentissage Non Atteints	Objectifs d'apprentissage Partiellement Atteints	Objectifs d'apprentissage Atteints	Objectifs d'apprentissage Dépassés
	Domaine du socle / Compétence générale	L’élève ne trouve aucune solution technico-tactique, manque de confiance.	Application partielle des tactiques en situation favorable, ne maîtrise d’une seule tactique proposée. Participe aux activités avec modération.	Maitrise plusieurs tactiques. Participe activement à toutes les activités.
ADN	Dernier quart du classement, peu voir pas de matchs gagnés avec le bonus « manière »	Troisième quart du classement.	2 ^{ème} quart du classement.	Premier quart du classement, énormément de matchs sont gagnés avec la manière
COEUR moteur / technique / tactique/ stratégique	Mauvaise tenue de raquette Nombreuses fautes directes Renvois hors du terrain/ très hauts Jeu lent et peu d’échanges	Jeu en continuité Renvois centrés au milieu du terrain Jeu lent, trajectoires hautes	Coup droit, revers, amorti Jeu en rupture Utilisation prioritaire de l’espace avant/arrière Accélération sur volants favorables	Coup droit, revers, amorti, smash Jeu en continuité/ rupture Utilisation de tout l’espace du terrain. Accélération sur volants favorables
Dimension Sociale/ méthodologique :	N’est pas volontaire pour observer et marquer le score. Ne reconnaît pas un point marqué avec la manière.	Marqueur et/ou observateur inactifs. Participe peu au rangement et à l’installation.	Marqueur et observateur actif. Participe au rangement et à l’installation. Observations partielles. Enregistre les résultats.	Marqueur et observateur actif. Observations complètes. Alterne tous les rôles.

Avant toute chose.....

Objectif majeur du jeu :

METTRE LE VOLANT AU SOL

Intercepter le volant le plus tôt possible, le prendre le plus haut possible, ce doit être une **obsession** chez le joueur.

Trois intérêts :

- **gain de temps** pour le joueur, pour l'adversaire moins de temps pour s'organiser.
- **angle d'attaque plus favorable**, les croisés, décroisés sont plus accessibles
- **atténuation de l'obstacle** (plus je suis proche et « grand » par rapport au filet, plus il est simple de le franchir)

Proposition de programmation sur 10 séances

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
Echauffement dirigé	Echauffement dirigé	Echauffement dirigé	Echauffement semi-autonome	Echauffement semi-autonome	Echauffement autonome	Echauffement autonome	Echauffement autonome	EVALUATION	EVALUATION
Montante/ descendante à double classement « classer les élèves par niveaux »	Découvrir des tactiques et les mettre en place Découverte de la mise en place de : « la mort subite » ou « volant en or » Comprendre et remplir la fiche	« Mort subite » « zones dangereuses » Avant *smash	« Mort subite » « zones dangereuses » Avant et / ou arrière *smash	« gagner ou perdre avec la manière » Avant et / ou arrière « zones dangereuses » *smash	« gagner ou perdre avec la manière » Croisé / décroisé *smash	« gagner ou perdre avec la manière » Sans que l'adversaire ne touche le volant (modulation de la feuille) *smash	« gagner ou perdre avec la manière » Sans que l'adversaire ne touche le volant (modulation de la feuille) *smash		
Perfectionnement en lien avec les tactiques choisies Maniabilité	Situations « coups de pouce » Service	Service amorti	Amorti fond de court Dégagé	au choix ou ateliers possibles	au choix ou ateliers	au choix ou ateliers	au choix ou ateliers		

A gérer, le temps de la situation d'apprentissage et les moments techniques (qui doivent être réalisés calmement) selon le niveau technique des élèves

A gérer, l'alternance (ou non), le temps entre les deux situations d'apprentissages, « la mort subite » et « gagner ou perdre avec la manière »

Situation d'apprentissage : « la mort subite » (ou « volant en OR », je préfère☺) Nicolas Mascret AEEPS - 5 février 2011 -

Description

Les élèves sont trois par terrain, deux élèves jouent et le troisième arbitre le match. Trois zones sont matérialisées sur chaque demi-terrain (zone avant, zone centrale, zone arrière). Les élèves jouent plusieurs matchs de 5 points, pendant 30 minutes.

Trois façons différentes permettent de remporter le match :

- 1°) Arriver le premier à 5 points,
- 2°) Marquer un point direct dans la zone avant ou dans la zone arrière. Cela entraîne la fin immédiate du match et la victoire pour le joueur qui a marqué ce point, quelque soit le score en cours,
- 3°) Marquer deux points touchés dans la zone avant ou la zone arrière, ces deux points n'étant pas forcément consécutifs. Le volant est frappé au-dessus de la zone avant ou de la zone arrière et entraîne une faute du joueur qui envoie le volant dehors ou dans le filet. Cette modalité entraîne également l'arrêt immédiat du match et la victoire du joueur.

Animation

Le joueur qui remporte le match (peu importe la modalité) reste sur le terrain, le perdant sort et est remplacé par l'arbitre. Cette situation peut également se dérouler à quatre joueurs.

Une victoire selon la modalité n°1 rapporte au joueur un point, une victoire selon la modalité n°2 ou n°3 lui rapporte deux points. Une défaite ne rapporte aucun point. A la fin des 30 minutes, le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

L'arbitre a à sa disposition trois plots. Lorsqu'un des deux joueurs marque un point selon la modalité n°3, l'arbitre place de son côté un plot qui matérialise le fait que le joueur a déjà marqué un point selon cette modalité. Il ne lui reste donc plus qu'à marquer un point selon cette modalité pour qu'il y ait « mort subite ». Cette modalité de comptage permet de limiter les contestations.

Le critère de réussite de la situation est le suivant : avoir remporté à la fin des 20 minutes davantage de matchs selon les modalités n°2 et n°3 que selon la modalité n°1.

A chaque match, le résultat est noté sur la fiche suivante, pour laquelle nous proposons une illustration.

	JOUEUR n°1	JOUEUR n°2	JOUEUR n°3
	Florence	Georges	Bertrand
Match n°1	2 points	0 point	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
Match n°2	1 point	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	0 point
Match n°3	0 point	2 points	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
Match n°4	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	0 point	1 point
Match n°5	2 points	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	0 point
...	...	...	...
////////////////	////////////////	////////////////	////////////////
Total de points	14 (1 ^{er})	12 (2 ^{ème})	8 (3 ^{ème})
Matchs gagnés en 5 points	2	2	4
Matchs gagnés par « mort subite »	6	5	2
Objectif atteint	OUI NON	OUI NON	OUI NON

La situation d'apprentissage peut permettre de travailler le smash => Mort subite « directe » par smash non touché, mort subite « différée » par deux smashes touchés par l'adversaire mais non renvoyés

Par 3	JOUEUR n°1		JOUEUR n°2		JOUEUR n°3	
Match n°1						
Match n°2						
Match n°3						
Match n°4						
Match n°5						
Match n°6						
Match n°7						
Match n°8						
Match n°9						
Match n°10						
Match n°11						
Match n°12						
Match n°13						
Match n°14						
Match n°15						
Match n°16						
Match n°17						
Match n°18						
Match n°19						
Match n°20						
Match n°21						
Match n°22						
Match n°23						
Match n°24						
Match n°25						
Match n°26						
Match n°27						
Match n°28						
Match n°29						
Match n°30						

Total de points						
Classement						

Nombre de matchs gagnés en 5 points						
Nombre de matchs gagnés par « mort subite »						
Objectif atteint	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON

Par 4	JOUEUR n°1		JOUEUR n°2		JOUEUR n°3		JOUEUR n°4	
Match n°1								
Match n°2								
Match n°3								
Match n°4								
Match n°5								
Match n°6								
Match n°7								
Match n°8								
Match n°9								
Match n°10								
Match n°11								
Match n°12								
Match n°13								
Match n°14								
Match n°15								
Match n°16								
Match n°17								
Match n°18								
Match n°19								
Match n°20								
Match n°21								
Match n°22								
Match n°23								
Match n°24								
Match n°25								
Match n°26								
Match n°27								
Match n°28								
Match n°29								
Match n°30								

Total de points				
Classement				

Nombre de matches gagnés en 5 points								
Nombre de matches gagnés par « mort subite »								
Objectif atteint	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON

« ZONES DANGEREUSES » FICHE POUR L'ARBITRE / POULE DE 3 JOUEURS

MATCH n°1 = JOUEUR 2 contre JOUEUR 3, ARBITRE = JOUEUR 1

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

MATCH n°2 = JOUEUR 1 contre JOUEUR 3, ARBITRE = JOUEUR 2

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

MATCH n°3 = JOUEUR 1 contre JOUEUR 2, ARBITRE = JOUEUR 3

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

MATCH n°4 = JOUEUR 2 contre JOUEUR 3, ARBITRE = JOUEUR 1

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

MATCH n°5 = JOUEUR 1 contre JOUEUR 3, ARBITRE = JOUEUR 2

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

MATCH n°6 = JOUEUR 1 contre JOUEUR 3, ARBITRE = JOUEUR 2

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

« ZONES DANGEREUSES » FICHE POUR L'ARBITRE / POULE DE 4 JOUEURS

MATCH n°1 = JOUEUR 1 contre JOUEUR 2, ARBITRE = JOUEUR 3 ET 4

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

MATCH n°2 = JOUEUR 3 contre JOUEUR 4, ARBITRE = JOUEUR 1 ET 2

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

MATCH n°3 = JOUEUR 2 contre JOUEUR 3, ARBITRE = JOUEUR 1 ET 4

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

MATCH n°4 = JOUEUR 1 contre JOUEUR 4, ARBITRE = JOUEUR 2 ET 3

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

MATCH n°5 = JOUEUR 1 contre JOUEUR 3, ARBITRE = JOUEUR 2 ET 4

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

MATCH n°6 = JOUEUR 2 contre JOUEUR 4, ARBITRE = JOUEUR 1 ET 3

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

JOUEUR	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

POULE DE 3

POULE	JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3

Victoire en entrant dans la zone verte	4 points
Victoire en entrant dans la zone bleue	3 points
Défaite en entrant dans la zone verte	2 points
Défaite sans entrer dans une zone, mais en marquant plus de points dans la zone VERTE que dans la zone BLEUE (ou le même nombre de points)	1 point
Dans tous les autres cas	0 point

	MATCH 1	MATCH 2	MATCH 3	MATCH 4	MATCH 5	MATCH 6	TOTAL	CLASS.
JOUEUR 1								
JOUEUR 2								
JOUEUR 3								

POULE DE 4

POULE	JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3	JOUEUR 4

Victoire en entrant dans la zone verte	4 points
Victoire en entrant dans la zone bleue	3 points
Défaite en entrant dans la zone verte	2 points
Défaite sans entrer dans une zone, mais en marquant plus de points dans la zone VERTE que dans la zone BLEUE (ou le même nombre de points)	1 point
Dans tous les autres cas	0 point

	MATCH 1	MATCH 2	MATCH 3	MATCH 4	MATCH 5	MATCH 6	TOTAL	CLASS.
JOUEUR 1								
JOUEUR 2								
JOUEUR 3								
JOUEUR 4								

Situation d'apprentissage : « gagner ou perdre avec la manière »

Quels contenus dans le cadre des tournois ?

Afin que les élèves progressent dans les schémas tactiques simples et la mise en place des « manières » proposées pour gagner un maximum de « points verts » (gagner le point sans que l'adversaire ne touche le volant) il nous semble nécessaire de les guider afin qu'ils découvrent différentes manières d'atteindre leur but et trouvent celle dans laquelle ils sont le plus en réussite. A ce titre, nous proposons de leur faire vivre la situation 4 fois durant le cycle (+ lors de l'évaluation) avec quelques variantes :

Lors de la Séance 5 : Les points marqués sans que l'adversaire ne touche le volant sont comptabilisés « avec la manière » à condition d'avoir mis en place un schéma « **court-long** » : marquer sur une trajectoire longue après avoir joué court ou inversement.

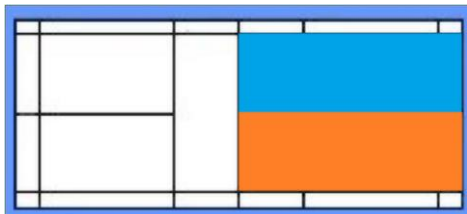
Lors de la Séance 6 : Les points marqués sans que l'adversaire ne touche le volant sont comptabilisés « avec la manière » à condition d'avoir mis en place un schéma « **croisé/décroisé** » : marquer sur un volant en transformant les trajectoires produites par l'adversaire : lorsque mon adversaire frappe droit = je croise ; lorsque mon adversaire frappe croisé = je frappe droit (repère par rapport à la ligne centrale du terrain).

Lors de la Séance 7 : Les points marqués sans que l'adversaire ne touche le volant sont comptabilisés « avec la manière » à condition d'avoir mis en place un schéma « **jouer dans la vitesse** » : Cette fois-ci, peu importe la zone du terrain visée préalablement, il s'agit de terminer sur un smash ou un coup qui s'y apparente (rapide, puissant, descendant)

Lors de la Séance 8 : Les élèves **tirent au sort une carte « SCHEMA »** (voir ci-après) à chaque match et la montrent à l'observateur uniquement. Les points de chaque joueur sont comptabilisés « avec la manière » si le joueur marque comme le lui impose sa carte (les 2 joueurs peuvent avoir des schémas différents à mettre en place.)

SCHEMA CROISÉ - DÉCROISÉ

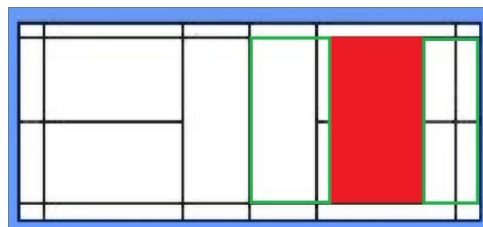
Alterner des coups par rapport
aux trajectoires de l'adversaire
marquer SANS QUE
L'ADVERSAIRE NE TOUCHE LE
VOLANT



Alterner coups dans la **Zone Bleue** et
coups dans la **Zone orange** lorsque
mon adversaire frappe droit, je **croise**
lorsqu'il croise, je frappe **droit**

SCHEMA COURT-LONG

Alterner des coups courts
(amorti ou contre-amorti) et des
coups longs (dégagement ou
lob) pour marquer SANS QUE
L'ADVERSAIRE NE TOUCHE LE
VOLANT

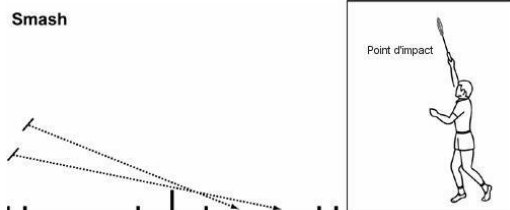


Zone Rouge = Point sans la manière
Zones vertes = Point avec la manière

SCHEMA VITESSE

Utiliser les volants hauts et peu
longs pour jouer un Smash ou un
coup puissant qui descend et
MARQUER SANS QUE
L'ADVERSAIRE NE TOUCHE LE
VOLANT

Smash

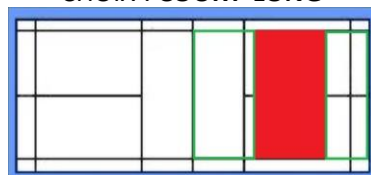


**Volant qui descend vite et fort : Point
avec la manière**

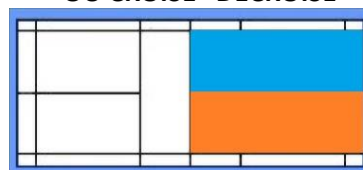
**Volant qui monte ou descend
doucement : Point sans la manière**

SCHEMA AU CHOIX

TU PEUX CHOISIR LE SCHEMA DE TON
CHOIX : COURT-LONG



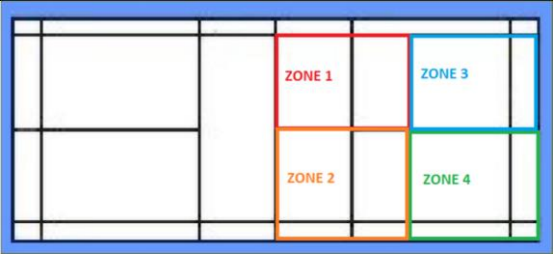
OU CROISÉ - DÉCROISÉ



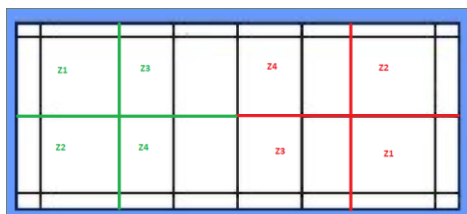
OU VITESSE



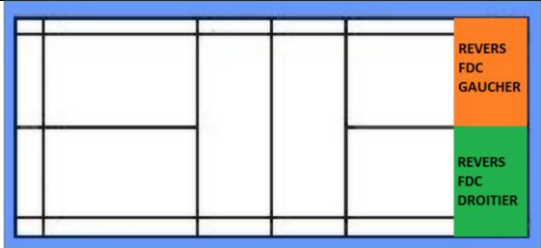
Pour aller beaucoup plus loin, si vous avez des joueurs de très bons niveaux (A.S./section), d'autres cartes schémas vous sont proposées, à ce titre voici quelques incontournables pour les aider à progresser encore :

IDEE FORTE / CULTURE TACTIQUE	MANIERE PROPOSEE	Exemples de contenus à donner aux élèves
« Varier les trajectoires à chaque coup »	Marquer après avoir enchaîné des coups en direction de 2 zones différentes	
-Proposition 1 : A chaque coup, viser une nouvelle zone : Si mon service est en Zone 3, mon coup suivant doit être en zone 1, 2 ou 4 puis dans une des deux zones qui restent etc... afin de déplacer un maximum l'adversaire et le mettre en difficulté. -Proposition 2 : Je vise deux fois la même zone (exemple je sers court en zone 1 puis rejoue en zone 1) afin de fixer l'adversaire avant de changer de zone lors de mon 3^{ème} coup (zone 2, 3 ou 4)... -Possibilité de jouer simplement sur un schéma croisé/décroisé ou court/long, de même qu'il est possible de les combiner (long à droite, court à gauche)		

GAGNER APRES UN ENCHAINEMENT DE COUPS DANS 2 ZONES DIFFERENTES



*Je marque le point avec la manière **à chaque fois que j'ai réussi à jouer dans 2 zones différentes à la suite avant de marquer** (que ce soit sur un point direct ou 1 faute de l'adversaire)*

IDEE FORTE / CULTURE TACTIQUE	MANIERE PROPOSEE	Exemples de contenus à donner aux élèves
« Jouer sur le point faible de l'adversaire »	Marquer après avoir joué sur le Revers Fond de court de l'adversaire	

Repérer la zone revers fond de court (Fdc) de l'adversaire en fonction de sa latéralité

Même si la conclusion du point se fait sur le Revers fdc de l'adversaire, **il n'est pas judicieux de viser cette zone durant tout l'échange**, sinon l'adversaire ne se déplace pas et n'est pas en difficulté.

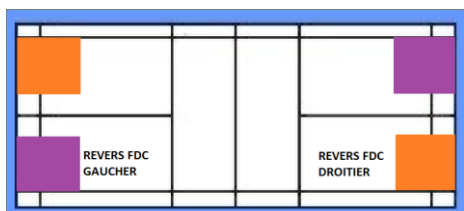
Il est donc nécessaire dans un 1^{er} temps de **jouer 1 ou 2 coups loin de la zone revers** (dans une des 3 zones restantes si on se réfère au schéma avec les 4 zones)

Une fois que le joueur a été déplacé loin de sa zone revers fdc, on peut enfin la viser.

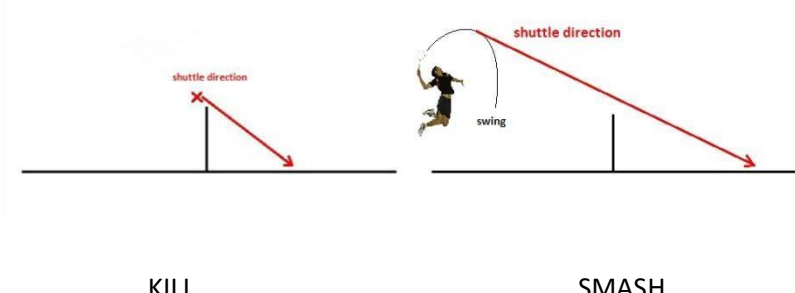
Si le joueur commet alors une faute sur son RV ou ne renvoie pas, le point est gagné directement (avec la manière). La zone revers fdc est alors **une zone-cible directe**.

Si le joueur réussit à renvoyer, il faut ANTICIPER le coup suivant ! Il y a 100% de chances sur le volant revienne court, aussi il faut aller attendre au filet, avec la raquette en position haute pour finir le point (avec la manière). La zone revers fdc est alors une **zone de construction du point**

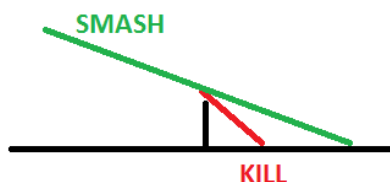
GAGNER EN JOUANT SUR LE REVERS FOND DE COURT DE L'ADVERSAIRE



*Je marque le point avec la manière
à chaque fois que j'ai envoyé le volant dans la zone revers FdC de l'adversaire juste avant (soit l'adversaire n'arrive pas à renvoyer du tout, soit il renvoie un volant facile et je marque sur son renvoi)*

IDEE FORTE / CULTURE TACTIQUE	MANIERE PROPOSEE	Exemples de contenus à donner aux élèves
« Utiliser ses coups forts dès que possible »	Marquer sur mon coup fort d'attaque (smash, kill, amorti fdc)	 KILL SMASH
- A ce niveau de jeu, ces trois coups d'attaque ont vocation à <u>finir le point</u>. Il est donc nécessaire que les élèves en aient travaillé au moins 1 régulièrement en atelier - Ces 3 coups nécessitent au préalable que l'adversaire ait produit une trajectoire haute, défensive soit par hasard soit parce qu'on l'a provoqué. - <u>Comment provoquer une trajectoire défensive</u> ? en cherchant à descendre le volant. Par exemple si je veux placer un smash, je vais soit jouer un amorti ou une trajectoire descendante quelconque afin de <u>« faire relever » le volant à l'adversaire.</u> - Ne chercher à finir le point sur l'un de ces coups que si l'on est <u>bien placé par rapport au volant</u> : le volant doit être légèrement devant soi.		

GAGNER EN UTILISANT UN COUP PUISSANT D'ATTAQUE



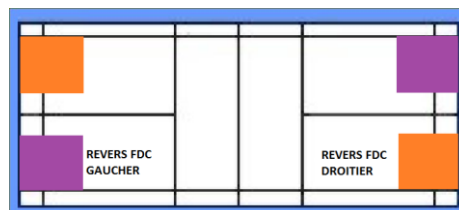
Je marque le point avec la manière **à chaque fois que je gagne en utilisant un coup d'attaque puissant** : smash (mi-court/fond de court) ou kill (zone avant du court)

GAGNER APRES UN ENCHAINEMENT DE COUPS DANS 2 ZONES DIFFERENTES



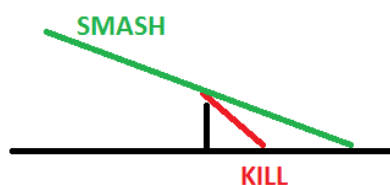
Je marque le point avec la manière à chaque fois que j'ai réussi à jouer dans 2 zones différentes à la suite avant de marquer (que ce soit sur un point direct ou 1 faute de l'adversaire)

GAGNER EN JOUANT SUR LE REVERS FOND DE COURT DE L'ADVERSAIRE



Je marque le point avec la manière à chaque fois que j'ai envoyé le volant dans la zone revers FdC de l'adversaire juste avant (soit l'adversaire n'arrive pas à renvoyer du tout, soit il renvoie un volant facile et je marque sur son renvoi)

GAGNER EN UTILISANT UN COUP PUISSANT D'ATTAQUE



Je marque le point avec la manière à chaque fois que je gagne en utilisant un coup d'attaque puissant : smash (mi-court/fond de court) ou kill (zone avant du court)

Gagner ou perdre « avec la manière » terrain n°

date : / /

MATCH n°					
Nom :			Nom :		
1		I	1		I
2		II	2		II
3		III	3		III
4		IV	4		IV
5		V	5		V
6		VI	6		VI
7		VII	7		VII
8		VIII	8		VIII
9		IX	9		IX
10		X	10		X
11		XI	11		XI
12		XII	12		XII
13		XIII	13		XIII
14		XIV	14		XIV
15		XV	15		XV
Victoire / Défaite			Victoire / Défaite		

MATCH n°					
Nom :			Nom :		
1		I	1		I
2		II	2		II
3		III	3		III
4		IV	4		IV
5		V	5		V
6		VI	6		VI
7		VII	7		VII
8		VIII	8		VIII
9		IX	9		IX
10		X	10		X
11		XI	11		XI
12		XII	12		XII
13		XIII	13		XIII
14		XIV	14		XIV
15		XV	15		XV
Victoire / Défaite			Victoire / Défaite		

MATCH n°					
Nom :			Nom :		
1		I	1		I
2		II	2		II
3		III	3		III
4		IV	4		IV
5		V	5		V
6		VI	6		VI
7		VII	7		VII
8		VIII	8		VIII
9		IX	9		IX
10		X	10		X
11		XI	11		XI
12		XII	12		XII
13		XIII	13		XIII
14		XIV	14		XIV
15		XV	15		XV
Victoire / Défaite			Victoire / Défaite		

MATCH n°					
Nom :			Nom :		
1		I	1		I
2		II	2		II
3		III	3		III
4		IV	4		IV
5		V	5		V
6		VI	6		VI
7		VII	7		VII
8		VIII	8		VIII
9		IX	9		IX
10		X	10		X
11		XI	11		XI
12		XII	12		XII
13		XIII	13		XIII
14		XIV	14		XIV
15		XV	15		XV
Victoire / Défaite			Victoire / Défaite		

CE QU'IL Y A À APPRENDRE EN BADMINTON

Des compétences attendues vers les objets d'enseignements

Donner un sens tactique à la technique

Travailler sur des buts « autoréférés » (buts que nous nous fixons à nous-même)

Les « quoi faire » (tactique), les « quoi être » (réflexion post action sur son comportement, concentré par exemple

Les « comment faire » (technique), les « comment être » (comportement pendant et après l'action)

Nous proposons un parcours de formation en badminton.

Notons 1 le cycle 3 (cycle de consolidation), 2 le cycle 4 (cycle des approfondissements) 3 étant le lycée ou des élèves très débrouillés (AS)

ORGANISATION DES OBJETS D'ENSEIGNEMENT		
Objet d'enseignement	Objet d'enseignement dans le cycle	Pour quel(s) niveau(x)
La production d'un service	La production d'un service réglementaire	1
	L'intention tactique dès le service	2, 3
L'atteinte de zones dangereuses	L'envoi dans des zones dangereuses	1, 2, 3
	Le jeu en zone avant	2, 3
	L'atteinte d'espaces libres	2, 3
	L'exploitation de tout le terrain	1, 2, 3
La défense de son terrain	Le contact volant – raquette	1
	Le déplacement	1, 2, 3
	Les frappes de défense	3
	Le revers	3
L'utilisation du smash	La réalisation technique	2, 3
	Le smash au bon moment	2, 3
	Le smash placé	2, 3

Chapitre 1 : La production d'un service

Chapitre 2 : L'atteinte de zones dangereuses

Chapitre 3 : La défense de son terrain

Chapitre 4 : L'utilisation du smash

Chapitre 1 : La production d'un service

La production d'un service réglementaire

L'intention tactique dès le service

La production d'un service réglementaire : obstacles et contenus

OBSTACLES RENCONTRES

Obstacle cognitif	Obstacle mécanique	Obstacle affectif
L'élève ne connaît pas les principales règles du service	L'organisation corporelle ne permet pas d'envoyer le volant de l'autre côté	L'élève s'énerve rapidement lorsqu'il manque le service

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT PRIORITAIRES

QUOI FAIRE (Connaissances)	COMMENT FAIRE (Capacités)	COMMENT ETRE (Attitudes)
Le service s'effectue obligatoirement en diagonale (sauf aménagement) Si le volant tombe dans la zone avant du terrain adverse, le service est faute. La tête de raquette doit être nettement orientée vers le bas. (en dessous de la première côte flottante) Le mouvement vers l'avant doit être continu. Si le joueur manque le volant, il y a faute (sauf aménagement) Quand le score du serveur est pair, il sert de la droite vers la gauche. Quand le score du serveur est impair, il sert de la gauche vers la droite	Décaler ses appuis en envoyant derrière la jambe côté raquette, les appuis étant orientés vers le terrain adverse. Mettre le tamis devant soi. Tenir le volant avec la main en le posant sur le tamis. Reculer le tamis d'une vingtaine de centimètres pour ne pas faire un trop grand geste. Frapper le volant sans ramener le bras qui tient le volant Le tamis doit être orienté vers le haut et l'avant. <u>Pour les élèves en échec :</u> Se placer parallèlement à la ligne de service. Servir en revers, coude haut, tamis vers le bas. Traverser, pousser le volant.	Au service, j'ai le temps pour me concentrer, car la frappe ne dépend que de moi Le fait de donner un deuxième essai (voir aménagement) permet en partie de réduire ce problème

L'intention tactique dès le service : obstacles et contenus

OBSTACLES RENCONTRES

Obstacle cognitif	Obstacle mécanique	Obstacle affectif
L'élève ne connaît pas l'intérêt de servir court en badminton et ne sait pas se placer en fonction du type de service qu'il a effectué	L'élève ne produit que des frappes accélérées lors du service et n'arrive pas à réaliser des frappes nécessitant une motricité plus fine. Il privilégie la puissance au contrôle	L'élève ne prend aucune information sur le placement de l'adversaire.

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT PRIORITAIRES

QUOI FAIRE	COMMENT FAIRE	COMMENT ETRE
Ne pas faire voir à l'adversaire lorsque l'élève a identifié avant de servir qu'il était placé au fond du terrain (avoir une attitude neutre, ne pas faire voir ses émotions) Un service long induit plutôt un jeu défensif. Sur un service long, se reculer légèrement en cas de smash ou de dégagement de l'adversaire, la raquette au niveau du bassin. Un service court induit plutôt un jeu offensif. Suite à un service court, s'avancer légèrement, être très dynamique sur les appuis pour soit rusher le volant, soit effectuer un smash	Pour effectuer un service court, la tête de raquette doit être ralentie. L'impact se fait devant soi. Le bras ne doit pas être trop contracté. Le geste se termine vers le terrain adverse. La phase préparatoire du service est identique quel que soit le type de service (long, court) pour ne pas donner d'informations à l'adversaire Accélérer (pour un service flick) ou décélérer juste avant l'impact la tête de raquette.	Si l'adversaire s'attend à ce que l'élève fasse un service long (il se recule au fond du terrain avant le service), alors ce dernier doit tenter un service court.

Chapitre 2 : L'atteinte de zones dangereuses

L'envoi dans les zones dangereuses

Le jeu en zone avant

L'atteinte d'espace libre

L'exploitation de tout le terrain

L'envoi dans les zones dangereuses : obstacles et contenus		
OBSTACLES RENCONTRES		
Obstacle cognitif	Obstacle mécanique	Obstacle affectif
L'élève ne connaît pas les différentes stratégies relatives à l'incertitude spatiale en badminton	L'élève n'arrive pas à différencier ses frappes, et les renvoie donc prioritairement au centre du terrain adverse	L'élève ne se rend pas compte que tous les adversaires n'ont pas les mêmes caractéristiques

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT PRIORITAIRES		
QUOI FAIRE	COMMENT FAIRE	COMMENT ETRE
Le dégagement est une frappe réalisée au-dessus de la tête qui permet d'envoyer le volant au fond du terrain adverse. L'amorti est une frappe réalisée également au-dessus de la tête, mais qui cherche à envoyer le volant dans la zone avant. La zone avant et la zone arrière sont des zones de mise en danger de l'adversaire : il ne renverra pas le volant ou me renverra un volant facile	Pour l'amorti de fond de court : 1) Frapper le volant devant soi avec le coude haut 2) Etre relativement de profil par rapport au volant 3) Décélérer la tête de raquette (ne surtout pas bloquer le geste mais l'accompagner) 4) Orienter le tamis vers la zone visée et vers le bas Pour le dégagement : 1) Prendre le volant au-dessus de la tête le plus haut possible 2) Etre relativement de profil par rapport au volant 3) Accélérer la tête de raquette en envoyant vigoureusement son épaule et son coude vers l'avant 4) Orienter le tamis à plat lors de l'impact (et non vers le haut)	Si je me rends compte grâce au recueil de données de mon observateur que contre un certain adversaire je marque beaucoup de points en zone arrière, il faudra que j'essaie de reproduire cette stratégie dès que je jouerai à nouveau contre lui. Même chose pour la zone avant.

Le jeu en zone avant : obstacles et contenus

OBSTACLES RENCONTRES

Obstacle cognitif	Obstacle mécanique	Obstacle affectif
L'élève ne sait pas quelles sont les frappes à sa disposition lorsqu'il prend le volant au-dessus de la tête	L'élève n'arrive pas à s'organiser quand le volant arrive au niveau de sa tête : placement aléatoire et geste monobloc vers le haut	L'élève s'énerve lorsqu'il perd des points

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT PRIORITAIRES

QUOI FAIRE	COMMENT FAIRE	COMMENT ETRE
Lorsque l'élève est proche du filet et ne peut pas prendre le volant au-dessus de la tête, il peut réaliser soit un contre-amorti, soit un lob Si l'adversaire est loin du filet au moment de la frappe, préférer le contre amorti Un contre-amorti oblige souvent l'adversaire à relever le volant Si l'adversaire est proche du filet, préférer un lob Un lob permet de repousser l'adversaire au fond du terrain, mais peut-être intercepté	Pour le contre-amorti : 1) Frapper le volant le plus tôt possible 2) Arriver au filet et faire une fente avec la jambe côté raquette 3) Si le volant adverse est proche du filet, laisser simplement le volant rebondir sur la raquette pour l'envoyer de l'autre côté 4) Si le volant est loin du filet, faire un geste souple et court Pour le lob : Même CE que le contre-amorti, au moment de l'impact, accélération vigoureuse de l'avant-bras (supination en revers, pronation en coup droit) Plus le volant est pris sous le filet, plus le geste doit être ample.	Identifier où se déroule le plus fréquemment la perte de points Si c'est la zone avant, se concentrer sur les contenus précédents pour limiter les pertes de points, voire reprendre l'avantage

L'atteinte des espaces libres : obstacles et contenus		
OBSTACLES RENCONTRES		
Obstacle cognitif	Obstacle mécanique	Obstacle affectif
L'élève ne sait pas ce qu'est un espace libre	L'élève ne se centre que sur sa raquette et ne regarde pas l'adversaire	L'élève a peur de perdre le volant de vue

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT PRIORITAIRES		
QUOI FAIRE	COMMENT FAIRE	COMMENT ETRE
Un espace libre est un endroit du terrain adverse 1) Dans lequel l'adversaire n'est pas 2) Dans lequel il ne pourra pas être	Prendre des informations sur l'adversaire juste avant de réaliser la frappe (surtout sur ses jambes) Si mon adversaire est au fond de son terrain, alors je joue devant (et vice versa) Si mon adversaire frappe droit, je croise et vice et versa « la stratégie du contre-pied » : j'envoie le volant au même endroit que la frappe précédente, surtout si le joueur est en train de se replacer vers le centre du terrain « la stratégie des lignes brisées » : j'envoie le volant à un endroit qui oblige l'adversaire à modifier la direction de son remplacement (par exemple au fond à droite, puis devant à droite)	Regarder le volant est important, mais je ne suis pas obligé de le regarder tout le temps Cette prise d'informations discontinue me permet de regarder mon adversaire, pour faire les meilleurs choix afin de le mettre en difficulté

L'exploitation de tout le terrain : obstacles et contenus

Voir le tableau ci-dessus, simplement une optimisation de toutes les frappes déjà abordées précédemment.

Chapitre 3 : la défense de son terrain

Le contact volant-raquette

Le déplacement

(Les frappes de défense et le revers sont des objets d'enseignement plus en adéquation avec un niveau lycée)

Le contact volant-raquette : obstacles et contenus		
OBSTACLES RENCONTRES		
Obstacle cognitif	Obstacle mécanique	Obstacle affectif
L'élève ne connaît pas la façon de marquer des points en badminton et ne connaît pas l'intérêt de faire un renvoi sécuritaire quand on est débutant	L'élève n'arrive pas à s'organiser pour envoyer le volant dans le terrain adverse	Comme ils font beaucoup d'erreurs, les élèves ont tendance à se décourager à se déconcentrer

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT PRIORITAIRES		
QUOI FAIRE	COMMENT FAIRE	COMMENT ETRE
Il y a deux façons principales de marquer le point : faire tomber le volant dans les limites du terrain, ou contraindre l'adversaire à envoyer le volant hors des limites du terrain. Renvoyer le volant une fois de plus que l'adversaire est une stratégie qui permet de marquer des points (je renvoie le « problème » à l'adversaire) Si mon volant touche le filet sans le franchir, je perds le point Si je suis en crise de temps, j'essaie en priorité de renvoyer le volant chez l'adversaire, sans forcément viser une zone précise	Se placer face au volant, les épaules parallèles au filet Positionner sa raquette devant soi, bras et avant-bras à 90°, la main au niveau de la tête Le tamis de la raquette doit être parallèle au filet La frappe se fait par une extension de l'avant-bras sur le bras Le volant doit être claqué par un geste court et non frappé par un geste ample	Rester concentré pour éviter de « donner » le volant Toujours suivre le volant sur sa trajectoire Pointer le volant avec la main libre dès qu'il part de la raquette de l'adversaire Ne pas se décourager même lorsque le score est défavorable C'est souvent celui qui se déconcentre le premier qui perd le match Si je me décourage, je risque de perdre beaucoup plus facilement

Le déplacement : obstacles et contenus		
OBSTACLES RENCONTRES		
Obstacle cognitif	Obstacle mécanique	Obstacle affectif
L'élève ne connaît pas l'intérêt du déplacement	L'élève ne sait pas comment réaliser un déplacement	L'élève est nonchalant, « mou », il n'a pas de repères pour démarrer son déplacement et pour l'organiser

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT PRIORITAIRES		
QUOI FAIRE	COMMENT FAIRE	COMMENT ETRE
Si je ne me déplace pas, je vais perdre le point directement Un déplacement rapide permet de prendre le volant le plus tôt possible et de donner moins de temps à l'adversaire pour s'organiser Etre équilibré au moment de la frappe permet d'effectuer le coup dans de bonnes conditions	Pour les déplacements vers l'avant : Ecart des appuis Poussée vigoureuse vers l'avant (si vers la droite, c'est la jambe gauche qui pousse le plus, et vice versa) Fin du déplacement par une fente avec la jambe côté raquette (que ce soit en revers ou en coup droit) Pose du pied à plat si le joueur est en avance, déroulé du pied en plantant le talon si le joueur est en retard (blocage plus efficace, mais plus traumatisant) Pour les déplacements vers l'arrière : Poussée vigoureuse vers l'arrière (si vers la droite, c'est la jambe gauche qui pousse et vise et versa) Fin du déplacement en bloquant celui-ci grâce à la jambe côté raquette (que ce soit en revers ou en coup droit) Pour le déplacement latéral (exemple vers la droite) Poussée vigoureuse vers la droite avec la jambe gauche (le pied gauche vers l'extérieur pour une poussée efficace) Pas chassés vifs et rasants Blocage du déplacement avec l'axe du pied droit dans l'axe du déplacement (sécurité)	Ne pas attendre le volant avec les jambes raides Etre fléchi au niveau des genoux Etre sur la pointe des pieds Sentir les muscles de ses jambes « durs » avant la frappe de l'adversaire Effectuer un petit sursaut au moment de la frappe de l'adversaire Commencer son déplacement dès que le volant a quitté la raquette de l'adversaire Rythme des déplacements vers l'avant ou l'arrière en pas chassés ou croisés : « petit-petit-grand » Rythme de deux pas chassés pour les déplacements latéraux : « petit-grand »

Chapitre 4 : utilisation du smash

La réalisation technique
Le smash au bon moment
Le smash placé

La réalisation technique : obstacles et contenus		
OBSTACLES RENCONTRES		
Obstacle cognitif	Obstacle mécanique	Obstacle affectif
L'élève ne connaît pas les coups entraînant la rupture rapide de l'échange	L'élève ne sait pas accélérer ses trajectoires car il frappe le volant de la même façon que les autres coups	L'élève garde la même attitude quel que soit le contexte de l'échange

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT PRIORITAIRES		
QUOI FAIRE	COMMENT FAIRE	COMMENT ETRE
Un smash est une frappe au-dessus de la tête réalisée sur un volant haut, violemment rabattue Un rush est une frappe violente et descendante réalisée sur un volant qui se situe 30 à 40 centimètres au-dessus de la bande du filet	Pour le smash : Frapper le volant devant soi (coude haut) Etre relativement de profil par rapport au volant Mouvement fortement accéléré en envoyant l'épaule vers l'avant Impact tamis à plat Finir le geste vers l'avant et le bas Utiliser tout le corps (mouvement d'ouverture et fermeture du tronc) Pour le rush : Arriver raquette haute au filet La frappe se fait simultanément avec la pause du pied côté raquette Faire un geste court et tonique (frappe rebond) Raquette agressive dirigée vers le bas Pour le revers, mettre le pouce derrière le manche pour davantage de puissance	Smasher ou rusher conduit à terminer l'échange par le « coup qui tue » : je dois être très dynamique J'engage tout mon corps, je suis explosif

Le smash au bon moment : obstacles et contenus		
OBSTACLES RENCONTRES		
Obstacle cognitif	Obstacle mécanique	Obstacle affectif
L'élève ne sais pas quand rusher, quand smasher	L'élève ne change pas d'attitude lorsque l'adversaire est en retard	L'élève n'ose pas prendre de risques, il ne smash donc pas ou très peu

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT PRIORITAIRES		
QUOI FAIRE	COMMENT FAIRE	COMMENT ETRE
Un volant favorable est un volant sur lequel j'ai le temps de réaliser ma frappe Pour un smash, c'est souvent un volant qui a une trajectoire lente et en cloche, qui arrive au centre de mon terrain Pour un rush, c'est souvent un volant qui arrive en cloche dans la zone avant, au moins 30 à 40 centimètres au-dessus du filet	Lorsque l'adversaire est en retard juste avant sa frappe, être très dynamique sur les appuis pour soit rusher le volant, soit effectuer un smash Se déplacer très rapidement par des pas chassés ou courus rasants	Le smash et le rush sont des frappes risquées, mais elles permettent de terminer rapidement l'échange Comme ces frappes sont risquées, il ne faut pas les employer dans n'importe quelle situation de jeu

Le smash placé : obstacles et contenus		
OBSTACLES RENCONTRES		
Obstacle cognitif	Obstacle mécanique	Obstacle affectif
L'élève ne connaît pas l'intérêt de smasher placé	L'élève n'arrive pas à orienter ses frappes	Ce qui plaît à l'élève, c'est de smasher le plus fort possible

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT PRIORITAIRES		
QUOI FAIRE	COMMENT FAIRE	COMMENT ETRE
Smasher placé permet d'éloigner le volant de l'adversaire, donc de le mettre en grande difficulté de renvoi Il existe le smash croisé (pour un droitier, de la droite vers la gauche) et le smash décroisé (pour un droitier, de la gauche vers la droite)	J'oriente ma frappe en effectuant une pronation ou une supination de l'avant-bras dans la direction où je veux que mon volant aille Je peux également renforcer une direction en orientant davantage mes épaules au moment de l'impact vers l'endroit où je veux envoyer le volant	Pour smasher placé, je suis parfois contraint de smasher un peu moins fort (conflit vitesse-précision) Ce qui importe, ce n'est pas forcément le beau geste ou le geste spectaculaire, mais l'efficacité de la frappe Si l'adversaire ne touche pas le volant quand je smashe, c'est que ma frappe a été efficace

THEME	LES PRINCIPAUX POINTS DE REGLEMENT
TERRAIN	Le terrain est différent suivant si l'on joue en simple ou en double. Les dimensions sont déterminées précisément
POTEAUX	Ils ont une hauteur de 1m55, ils sont placés sur les lignes extérieures des couloirs de double
VOLANT	Il est composés de 16 plumes et à un poids de 4,74 à 5,5 g, sa jupe peut être en plastique (moins fragile, mais ne concerne pas les compétiteurs)
RAQUETTE	La longueur totale du cadre ne dépasse pas 680 millimètres et la largeur totale 230 millimètres, le matériel doit être homologué par la fédération
TIRAGE AU SORT	Le gagnant du tirage au sort (toss) a le choix entre deux alternatives : service (soit commencer à servir, soit recevoir le service) ou terrain. Le perdant prend l'alternative restante
SCORE	Un match se joue en deux manches gagnantes, c'est-à-dire au meilleur des trois manches Un set se joue en 21 points pour toutes les disciplines (simples, doubles, mixtes) Tous les points marqués comptent (jeu en tie-break) A 20 partout, le premier joueur qui a deux points d'écart avec son adversaire remporte le set. A 29 partout, le premier qui remporte le point gagne le set (on ne peut pas dépasser 30) Le joueur qui remporte le set commence à servir au set suivant
CHANGEMENT DE DEMI-TERRAIN	Le changement se fait entre chaque set Il se fait également quand un des deux joueurs a atteint 11 points lorsque le 3 ^{ème} set a été nécessaire
ARRET DE JEU COACHING	Lorsqu'un des deux joueurs arrive à 11 points dans chaque set, une pause de 60 secondes est automatique. Le joueur a le droit d'être conseillé par deux personnes maximum, sans quitter le terrain. Une pause de 120 secondes est accordée entre les sets, avec un coaching également autorisé
SERVICE	Le joueur qui sert doit favoriser la continuité du jeu Le service s'effectue obligatoirement en diagonale Le joueur ne doit toucher aucune des lignes tracées au sol La base du volant doit être frappée en premier La tête de la raquette doit être nettement orientée vers le bas (première côte flottante) Le mouvement vers l'avant doit être continu Si le joueur manque le volant du service, il y a faute
ZONE DE SERVICE EN SIMPLE	Quand le score du serveur est pair, il sert de la droite vers la gauche Quand le score du serveur est impair, il sert de la gauche vers la droite
ZONE DE SERVICE EN DOUBLE	A chaque début de set, le serveur commence à servir à droite Le renvoi ne peut s'effectuer que par le receveur désigné Si le point est marqué par l'équipe du serveur, le serveur continue à servir mais dans l'autre zone Si le point est perdu par l'équipe du serveur, le service passe directement chez l'équipe adverse Selon si le score de l'équipe est pair et impair, c'est le joueur situé à droite ou à gauche qui sert
LES FAUTES	Service incorrect (cf. règlement du service) Le volant tombe à l'extérieur des limites du terrain Le volant touche le plafond Le volant touche le corps ou les vêtements du joueur Le volant est frappé chez l'adversaire Le filet est touché pendant le jeu Le volant est bloqué par le joueur ou frappé deux fois de suite
LES LETS	Ils entraînent un arrêt du jeu par l'arbitre ou le joueur, le volant est pris dans le filet (sauf au service), le receveur n'est pas prêt, impossibilité de décision
SANCTIONS	Carton jaune (avertissement), carton rouge (point de pénalité), carton noir (disqualification)

Echauffement : Par 2, une largeur et une longueur de gymnase pour un élève, et vice versa au retour, sur la largeur du gymnase (20/25m), face à face je guide, tu imites ; sur la longueur (30/40m) l'un derrière l'autre, je guide, tu imites

Exemples.....la liste est non exhaustive

FACE À FACE	DEPLACEMENTS
<u>Pieds joints :</u> Sautiller devant/derrière Sautiller devant/derrière/droite/gauche <u>Pieds alternés :</u> Sautiller devant/derrière Sautiller devant/derrière/écarter/resserrer <u>Sur 1 pied :</u> Sautiller devant/derrière Sautiller devant/derrière/droite/gauche Tipping Sauts Pas chassés Grimaces	 Pas chassés (latéraux, avant, arrière) 2 pas chassés, 1 saut 2 pas chassés, je fléchis pour toucher par terre Pas croisés Cloches-pieds Course arrière Montées de genoux Talons-fesses Foulées bondissantes Fentes avant Course jambes tendues Course à allure soutenue (sprint) Pompes

Les jongles et mise en jeu

But : réaliser le plus de jongles possibles, établir un record, se fixer un objectif, fixer un objectif....

Consignes : L'élève tente de faire un maximum de jongles

Organisation : Par groupe (atelier) ou classe entière

L'espace et le matériel : espacer les élèves suffisamment pour éviter les chocs, une raquette, un volant

Temps de travail : 15 minutes

Variables :

- 1) Poser le volant sur le tamis
Pour envoyer en l'air et le faire rebondir une fois sur la raquette. Tenter ensuite d'enchaîner
- 2) Jongler en coup droit puis revers
- 3) Varier la hauteur des trajectoires (en cascades par exemple)
- 4) Réaliser des jongles à 2 avec une seule raquette (se décentrer du volant pour récupérer la raquette dans la main du partenaire)
- 5) Réaliser une course par équipe

6) Jouer contre un mur

Quoi faire ?

- 1) Se mettre à distance par rapport au volant, lire la trajectoire du volant
- 2) Dissocier la tête et le tronc pour suivre le volant des yeux
- 3) Développer une amplitude en fin de geste avec une mobilisation du poignet

Comment faire ?

- 1) Réaliser un geste orienté vers le haut pour envoyer le volant à la verticale et éviter de grands déplacements (possibilité de délimiter l'espace de chaque élève : « il faut rester à la maison »)
- 2) Eloigner le coude du buste et fléchir légèrement le bras
- 3) Utiliser la prise universelle en coup droit et la prise revers (positionnement du pouce sur le grand méplat du manche)
- 4) Relâcher la main sur le grip et utiliser les doigts
- 5) Réduire la préparation de frappe : la raquette ne passe pas en arrière du corps
- 6) Favoriser une amplitude en fin de geste avec une mobilisation du poignet

Situations décontextualisées si élèves en difficulté : le multivolant

La mitrailleuse en main basse

But : frapper le volant avec la raquette pour empêcher que le volant ne touche le sol

Consignes :

Le relanceur se place à environ 3 mètres devant le joueur. Il lance les volants à la main de haut en bas en visant les cibles.

L'aide passe les volants au relanceur au fur et à mesure.

Le joueur se positionne sur sa ligne de départ et tente de défendre les cibles avec sa raquette.

Le groupe réalise des séries de 10 volants. À chaque série, les enfants ramassent les volants et changent de rôle.

L'enseignant dispose d'un grand nombre de volants sur son bras (la mitrailleuse) Il se place en face de chaque enfant à environ 3 mètres. Il lance 10 volants à la main de haut en bas pour permettre aux enfants de jouer en main basse. À chaque séquence de 15 minutes, l'enseignant s'organise pour passer au moins 2 fois avec chaque enfant.

Organisation :

Groupe 2 groupes de 3 enfants

Les groupes fonctionnent en autonomie: un relanceur, une aide et un joueur.

L'enseignant s'organise pour passer dans les 2 groupes. Il propose alors des relances de meilleure qualité.

Temps de travail : 15 minutes = le plus de passages possibles

L'espace et le matériel :

1/4 de gymnase (espacer suffisamment les 2 groupes.)

2 raquettes par groupe

40 volants par groupe

1 marque souple indique la position de départ.

2 ronds souples indiquent les cibles à défendre.

Quoi faire ?

Construire des frappes variées dans l'espace proche du joueur

Améliorer la dissociation des bras; la dissociation du haut et du bas du corps.

Développer une amplitude en fin de geste avec une mobilisation du poignet. Lire des trajectoires freinées

Variables :

Ralentir la vitesse du volant par un "lancer mou".

Tester différentes tailles de raquette (si vous en avez)

Variation la vitesse de distribution (enseignant).

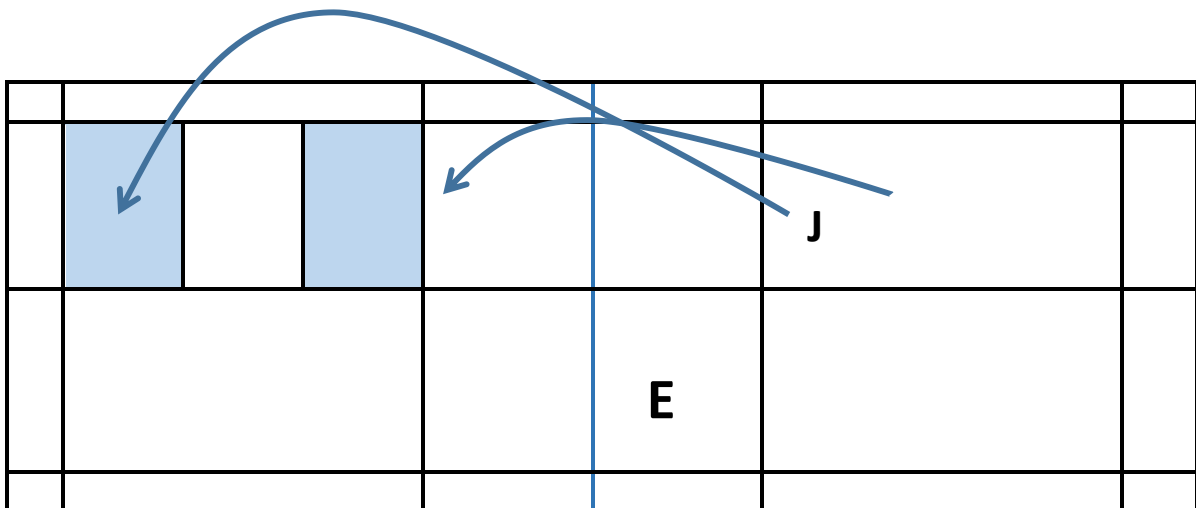
Variation la contrainte événementielle : placer 1 seule cible à défendre sur le côté revers, sur le coup droit, alterner revers et coup droit

Variation la taille des cibles ou écarter les cibles du joueur pour imposer un léger déplacement.

Demander au joueur de viser une cible. Variation la position des cibles.

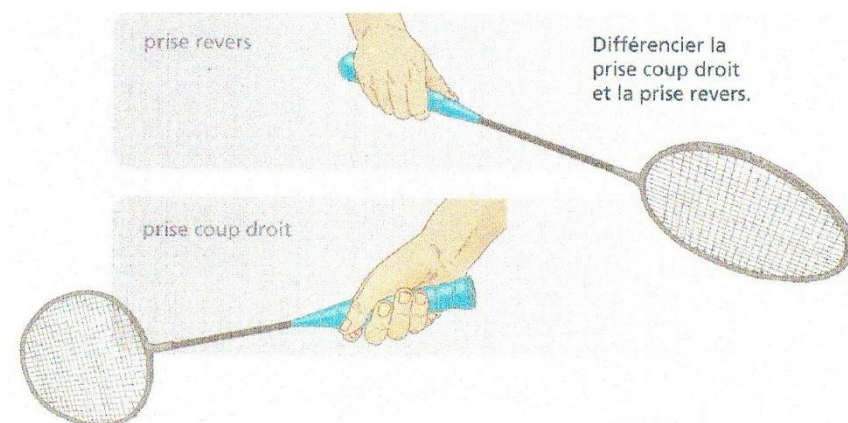
Variation la contrainte émotionnelle : compter les points, jouer en équipe.

Exemple



J = joueur, E = enseignant

 Cibles possibles



Utiliser le pouce et l'index pour changer de prise

Conserver la raquette dans son champ de vision : la raquette ne passe pas en arrière du corps dans la préparation libérer le coude et jouer le volant devant soi

Favoriser l'amplitude du geste en début d'apprentissage : relâchement et utilisation du poignet en fin de geste (une cible éloignée à viser aide à la réalisation).

Conseils :

Ne pas chercher à envoyer les volants dans la raquette du joueur

Le rôle de lanceur doit faire l'objet d'un apprentissage, il convient d'y passer du temps en début de cycle.

Mitraillette au filet

But : Frapper le volant avec une raquette pour viser une cible derrière le filet

Consignes :

le relanceur se place derrière le filet. Il lance les volants à la main de bas en haut en visant l'espace proche du filet (matérialiser une cible au sol pour faciliter).

L'aide passe les volants au relanceur au fur et à mesure.

le joueur se positionne avec les pieds joints derrière la ligne de départ. Il avance en fente avant et tente d'envoyer le volant dans la cible avec sa raquette.

le groupe réalise des séries de 10 volants. A chaque série, les enfants ramassent les volants et changent de rôle.

l'enseignant dispose d'un grand nombre de volants sur son bras (la mitraillette). Il se place en face de chaque enfant derrière le filet. Il lance 10 volants à la main de bas en haut pour permettre aux enfants de jouer devant. À chaque séquence de 15 minutes, l'initiateur s'organise pour passer au moins 2 fois.

Organisation :

L'espace et le matériel 1 terrain avec le filet à 1m 40 ou 1m55 selon le niveau

2 raquettes par groupe

40 volants par groupe

1 marque souple indique la position de départ. > La position de départ est à moduler en fonction de la taille des enfants.

1 cible à atteindre > 1m2

1 cible pour le lanceur

Temps de travail : 15 minutes> le plus de passages possibles

Groupe :

2 groupes de 3 élèves

Les groupes fonctionnent en autonomie: un relanceur, une aide et un joueur.

L'enseignant s'organise pour passer dans les groupes. Il propose alors des relances de meilleure qualité.

Variables :

Positionner l'enfant en fente avant de lancer le volant.

Variation la vitesse de distribution (enseignant)

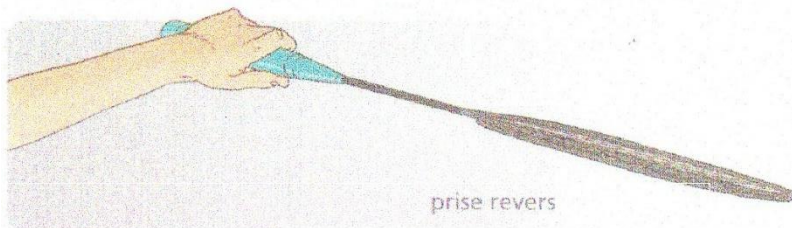
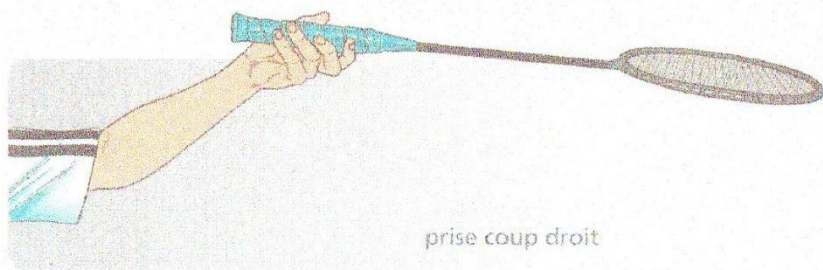
Variation la position de départ : déplacement plus ou moins important avant de jouer le volant.

Variation la contrainte événementielle : lancer sur le côté revers, sur le coup droit, alterner revers et coup droit, mettre de l'incertitude.

Variation la taille des cibles. Demander au joueur de viser d'autres cibles.

Variation la position des cibles.

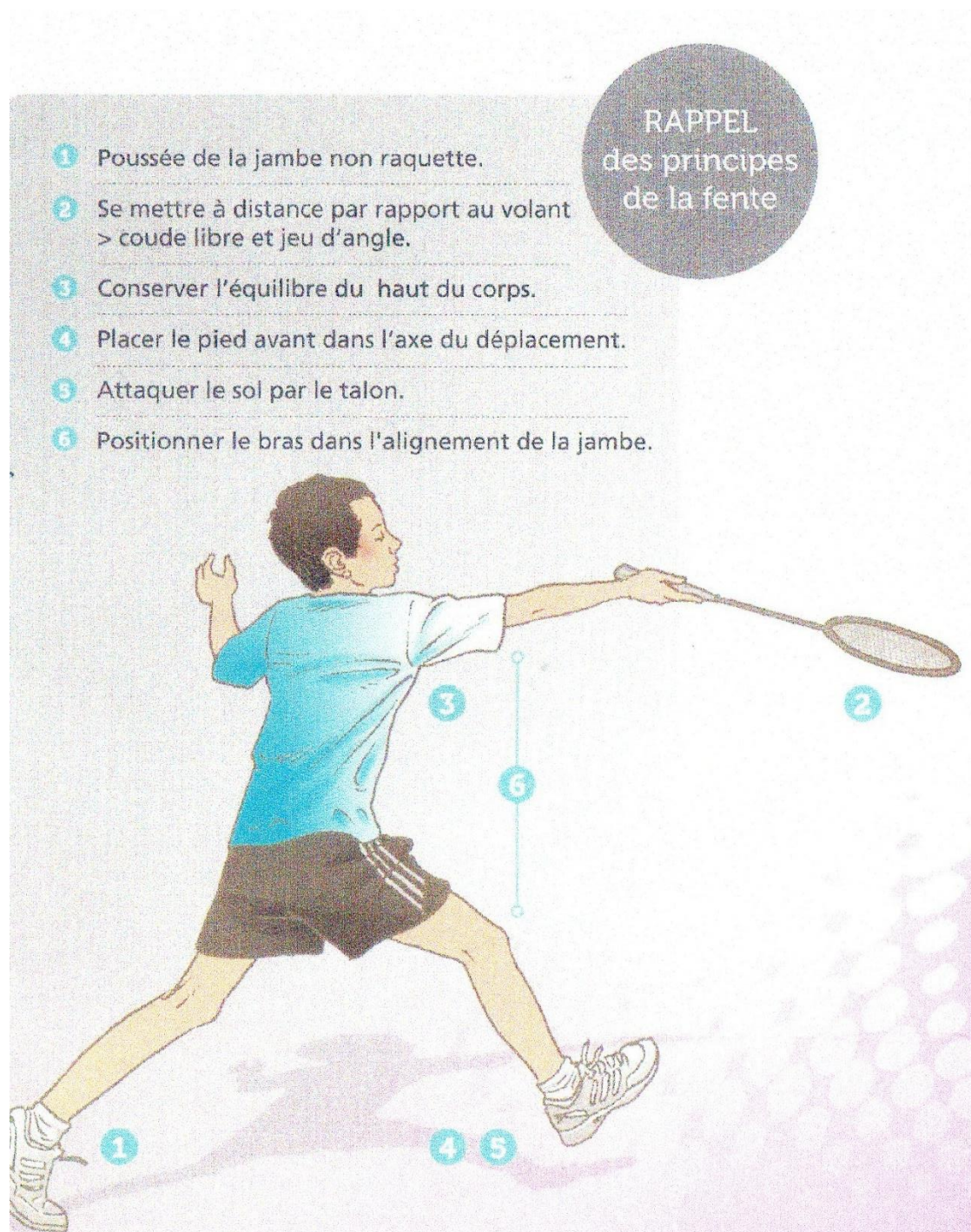
Compter les points, battre un record, lancer un défi.



Différencier la prise coup droit et la prise revers. Relâcher la prise
Réaliser un geste court de préparation : la tête de raquette va directement au volant

Pour le lob : réaliser une fin de geste en amplitude avec mobilisation du poignet

Respecter les principes fondamentaux de la fente. (ci-dessous)



Avec le même fonctionnement :

Mitraillette main haute

But : Frapper le volant avec une raquette pour visée une cible matérialisée au mur, frapper le volant le plus fort possible

Quoi faire ?

Construire des frappes variées dans l'espace proche du joueur.

Améliorer la dissociation des bras ; la dissociation du haut et du bas du corps.

Développer une amplitude en fin de geste avec une mobilisation du poignet.

Lire des trajectoires freinées.

Comment faire ?

Vérifier la prise et le placement du coude avant chaque frappe.

Tirer le coude derrière puis le placer en haut.

Construire un plan de frappe haut et devant l'épaule.

Favoriser l'amplitude du geste en début d'apprentissage : relâchement et utilisation du poignet en fin de geste (une cible éloignée à viser aide à la réalisation).

Rechercher la vitesse de la tête de raquette

Mitraillette main drive

But : Frapper le volant avec une raquette pour empêcher que le volant touche une cible horizontale

Quoi faire ?

Construire des frappes variées dans l'espace proche du joueur.

Améliorer la dissociation des bras ; avant-bras ; main et doigt.

Lire des trajectoires freinées.

Comment faire ?

La bonne tenue de la raquette : différencier la prise coup droit et la prise revers.

Libérer le coude et frapper le volant devant soi.

Réaliser un geste court (ne pas laisser tomber la raquette).

Adopter une prise raccourcie et relâchée puis serrée au moment de l'impact.

Utiliser le pouce et l'index pour changer de prise.

Contrôler la tête de raquette pour viser.

Les matchs à thèmes

En simple

Quoi faire ?

Elaborer des tactiques élémentaires : jouer avec une intention

S'adapter aux consignes des matchs à thème.

Les zones valorisées : le terrain est divisé en 3 zones de taille identique : avant, arrière, mi-court. Le joueur marque 3 points lorsque le volant tombe directement dans une zone définie à l'avance par l'enseignant ou par le joueur (celle-ci peut-être différente pour les joueurs).

Les zones interdites : le terrain est divisé en 3 zones : avant, arrière, mi-court. Le jeu se déroule dans 1 ou 2 zone définie à l'avance.

Les coups valorisés : Le joueur marque 3 points lorsqu'il conclut l'échange avec le coup défini à l'avance par l'enseignant ou par le joueur (celui-ci peut-être différent pour les joueurs)

Les coups interdits : le jeu se déroule en interdisant un coup particulier.

Le double score : pour gagner, le joueur doit arriver à 11 points ou réaliser 3 smashes gagnants (ou un autre coup défini à l'avance)

Les 4 zones : le terrain est divisé en 3 zones de taille identique : avant, arrière, mi-cour. La 4^{ème} zone est définie par le corps du joueur. Pour gagner le joueur cherche à « fermer les zones » en envoyant le volant directement au sol ou sur le corps du joueur. De plus, les joueurs comptent les points, le premier qui marque 3 points peut fermer une zone au choix.

Le début d'échange imposé : le ou les premiers coups sont définis à l'avance (exemple : service court ou service court et retour court). Le joueur marque 3 points si l'adversaire fait une faute en début d'échange imposé ou 1 point en fin d'échange libre.

Le match sans point : le jeu se déroule sans compter les points. Les joueurs cherchent à gagner tous les échanges sans se focaliser sur le score.

Le money time : match en 5 sets gagnants en commençant à 15/15 ou 17/17 ou....

Le surnombre : match 2 contre 1

Le match à handicap : entre chaque frappe, le ou les joueurs doivent toucher un plot situé en dehors du terrain.

L'attaque / défense : un attaquant cherche à rabattre les volants. Un défenseur cherche à relever tous volants. Le match se déroule en 2 sets en changeant de rôle.

Le compte à rebours : match à 4 joueurs sur un grand terrain. Chaque joueur défend son demi-terrain, il dispose de 15 points au début ; Il est éliminé lorsqu'il arrive à 0 (celui qui perd le point, sert)

Le filet bonus : 3 points si le point est marqué après que le volant est touché le filet.

Les zones différentes : un joueur joue dans espace plus grand que l'autre

½ terrain

En double

Le service imposé

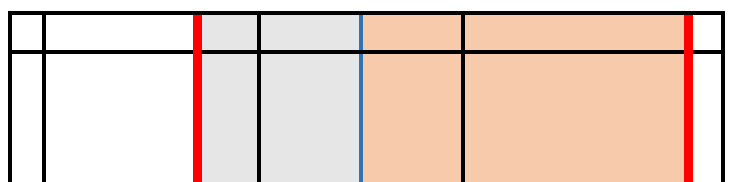
Le service et le retour imposé

L'attaque / défense

Les coups imposés : un joueur dans chaque paire joue toujours droit, l'autre toujours croisé.

La défense imposée : obligation de défendre court.

Le money time



Situations pour le service

Le match de service :

match en 11 points avec 3 points d'avance pour le joueur qui gagne « le match de service »
déroulement : 10 services chacun, (soit long, soit court) à envoyer dans une zone (une longueur de raquette pour la zone avant, les deux dernières lignes pour la zone arrière) le joueur ayant le meilleur ratio débute avec 3 points d'avance, si match nul aucun bonus.

Situations à handicap :

- 1) le joueur receveur place un pied sur une ligne de fond de terrain pour les services courts.

Objectif serveur : marqué directement ou conserver le retard du receveur pour marquer sur les 4 premiers coups

Objectif receveur : renverser le rapport de force

- 2) le joueur place un pied sur la ligne avant de service pour les services longs (situation plus difficile car déplacement arrière)

Service contre le mur :

En plus de mettre en place les principes de réalisation du service (cf fiche), réaliser un travail accès sur le timing de frappe, je lance le volant, je compte 1 et je frappe à 2.

Situations pour le drive : situation fil rouge de l'échauffement

Objectif : produire des trajectoires les plus tendues possibles (à raz du filet)

But : faire le maximum d'échanges en 30 secondes (un échange = les 2 joueurs frappent le volant)

Organisation : sur $\frac{1}{2}$ terrain, 2 joueurs échangent le volant dans le mi-court

Compter le nombre d'échanges réalisés. Si le volant tombe, on reprend le compte là où on en était.

Réaliser au minimum 5 fois de suite, la 5^{ème}, les joueurs se lancent leur défi et l'adaptent à leur niveau.

Variables : changer de partenaire

Evolution : même situation mais un des 2 joueurs est collé au filet (le filet contraint à raccourcir le geste et garder sa raquette en l'air) l'autre joueur se place devant la ligne de service en double (c'est lui qui envoie le 1^{er} volant)

Attention à 4 par terrain, se positionner en quinconce

Comportements observés

- 1) Les trajectoires sont montantes, volant frappé trop tard (compréhension du but ?)
- 2) Les raquettes ne restent pas en l'air, elles sont « non disponibles »
- 3) Prise beaucoup trop serrée, crispation (bannir l'index sur le manche, limitation du mouvement du poignet)
- 4) Grand geste, volant poussé, accompagné, manque de vitesse

Comportements attendus

- 1) Coude libre pour jouer le volant devant.
- 2) Adopter une prise de raquette raccourcie, « relâcher », « serrée à l'impact »
- 3) Jambes fléchies sur l'avant des pieds (demander aux élèves de sautiller)
- 4) Garder sa raquette disponible en produisant un geste court (image : la raquette frappe le volant comme un fouet) la raquette ne descend pas en dessous du bassin.

La situation se termine par un match de 3 minutes sur $\frac{1}{2}$ terrain, pour garder la même intention de frappe, la zone de marque est modifiée.

En bleue, la zone de marque

La montante - descendante à double classement

Pourquoi un double classement ? Casser la démotivation de l'exercice, « je suis sur le dernier terrain, je suis nul !!! », tenter de faire arrêter le jeu et bonifier la victoire par un grand nombre d'élèves, démontrer que l'on peut avoir la même nombre de points qu'un joueur mieux classer que soi. Aider les élèves à ne pas confondre la victoire d'un match et l'apprentissage.

But de la tâche :

Gagner le plus possible de matches.

Déroulement :

- Chaque match de la montante – descendante débute au signal de l'enseignant (ou un joueur)
- Les matches s'arrêtent lorsqu'un joueur a atteint le score souhaité (par exemple 6 points), celui-ci crie « STOP »
- 1 contre 1
- Temps de jeu = indéterminé, le premier joueur arrivant à la demande crie « STOP »
- Nombre de séries = 6 à 8 séries

Ce nombre doit être relativement important de façon à permettre un maximum de rencontres et donc un brassage et un affinement dans le classement.

Principe général : " La montante - descendante "

- Quand je gagne, je " monte " d'un terrain (terrain avec N° plus petit).
- Quand je perds, je " descends " d'un terrain (terrain avec N° plus grand).

A l'issue des séries, nous obtenons deux classements.

1^{er} classement :

- Selon les numéros de terrain, les meilleurs sont arrivés sur le terrain N° 1
- Les plus faibles sur le terrain N° 8

2^{ème} classement :

Le comptage des points :

- Lorsque je gagne, je marque 3 points
- Lorsque je fais match nul, je marque 2 points
- Lorsque je perds, je marque 1 point
- Lorsque je parviens à arrêter la montante – descendante, j'obtiens 1 point de bonus (victoire à 4 points) mais mon défi sera plus difficile sur l'ensemble de la compétition mon score à atteindre, augmente d'1 point (exemple, arrêt de la montante – descendante à 6 points, au prochain tour, seulement pour moi si je souhaite pouvoir de nouveau arrêter la montante – descendante mon défi est de 7.....et ainsi de suite. Avantage pour l'enseignant, les élèves faibles ont une chance d'arrêter la montante – descendante et même de remporter un match contre un élève plus fort car le temps de jeu est indéterminé.
- Je garde le service tant que je marque.
- A l'issue du temps de jeu, le gagnant est celui qui a obtenu le plus de points.
- En cas d'égalité, le joueur qui a atteint le score le plus haut en 1^{er} et désigné pour pouvoir passer au terrain supérieur mais il y a match nul.

Difficultés :

- Arriver à faire comprendre qu'il y a deux systèmes de score en utilisant pour les deux le mot « point »
- Que les élèves parviennent à cumuler leurs nombres de victoires, nuls, défaites sur l'ensemble du jeu, les aider au début facilitera la mise en place de la situation.

L'évaluation

Déroulement de l'épreuve : Les élèves sont répartis en poules de niveau homogène construites durant le cycle. 1 observateur par joueur qui est également coach. Tout le monde se rencontre, et tourne sur tous les postes. Les rencontres se jouent en 2 sets de 15pts (sans application de la règle des « 2pts d'écart »). Tenter de montrer physiquement que je gagne avec la « manière ».

8 points	Efficacité dans le gain des points et des rencontres	Efficacité du joueur dans ses choix stratégiques	5	Tous les matchs sont conclus avec atteinte de la zone verte
			4	La majorité des matchs est conclue avec atteinte de la zone verte
			3	La majorité des matchs est conclue avec atteinte de la zone bleue
			2	Un seul match est conclu avec atteinte de la zone verte ou bleue
			1	Aucun match n'est conclu avec atteinte d'une zone de couleur
		Gain du mini-tournoi	3	1 ^{ère} place
			2,5	2 ^{ème} place
			2	3 ^{ème} place
			1,5	4 ^{ème} place....
8 points	Qualité technique, variété des frappes au service et dans l'échange, déplacement	Qualité des techniques utilisées au service de la tactique	3	En moyenne, entre 10 et 15 points marqués « avec la manière »
			2,5	En moyenne, entre 6 et 10 points marqués « avec la manière »
			1,5	En moyenne, 5 points marqués « avec la manière »
			1	1 à 2 points marqués « avec la manière »
			0,5	En moyenne, aucun point n'est marqué « avec la manière »
		Variété, qualité, efficacité des frappes	3	Les trajectoires couvrent l'ensemble du terrain et le joueur sait smasher sur volant favorable
			2	Les trajectoires couvrent l'ensemble du terrain avec premières tentatives d'accélération du volant
			1	Sort de l'axe central et renvoie en profondeur et latéralement
			0,5	Renvoie systématiquement dans l'axe central
			0	L'élève n'est pas capable d'échanger
		Rapidité, équilibre des déplacements, placements et replacements	1	Se déplace sur quasiment l'ensemble des volants et se replace
			0,5	Sort de sa zone de confort en privilégiant principalement une direction de déplacement et se replace uniquement en situation favorable
			0,25	Statique, ne sort pas de sa zone de confort
		Qualité du service	1	Le service est réglementaire et placé
			0,5	Le service est réglementaire mais simple mise en jeu
			0,25	Le service n'est pas maîtrisé
4 points	Savoir arbitrer, tenir la feuille de score, observer et conseiller	Rôle d'arbitre	2	Bon arbitre. Connait le règlement et le fait appliquer
			1	Arbitre convenable (annonce du score correct) mais quelques erreurs
			0	Arbitre injuste, ne connaît pas le règlement
		Rôle de conseiller	1	Conseil le joueur en analysant correctement les points forts et les points faibles
			0,5	Donne un conseil sans analyser le jeu
			0	Ne joue pas son rôle
		Rôle d'observateur	1	Fiche remplie correctement
			0,5	Fiche peu lisible, quelques erreurs
			0	Fiche illisible ou plusieurs erreurs d'observations

Bilan des acquisitions fin de cycle

Quoi faire ?

Pratiquant

Le vocabulaire spécifique : smash, rush, lob, dégagement d'attaque, de défense

Différents types de service de façon à prendre immédiatement l'ascendant sur son adversaire

Les configurations de jeu qui amènent à rechercher la continuité ou la prise de risque

Les coups qui peuvent être utilisés en attaque et en défense

Son point fort, son point faible et ceux de son adversaire

Liées aux autres rôles

L'arbitre/ organisateur

Les modalités d'organisation d'un tournoi : poules, tableau à élimination directe...

Elaboration et gestion d'une feuille de match, de rencontres, de résultats, de classement

L'observateur/ conseiller

Quelques critères simples pour observer son partenaire (déplacement, coups utilisés, formes de trajectoire...)

Comment faire ?

Pratiquant Varier les services produits selon 2 modalités : court et rasant ou long et haut, en fonction du placement de l'adversaire et de son point faible

Anticiper le retour de l'adversaire

En situation favorable, prendre en compte les paramètres de la trajectoire adverse (direction, hauteur, profondeur, vitesse) pour mettre l'adversaire en difficulté en accélérant par une attaque smashée ou un rush et/ou en plaçant le volant par une mise à distance.

Combiner le jeu en profondeur (contre-amorti, lob) et le jeu en largeur

Accélérer le jeu par des trajectoires plus aplaties

Produire des frappes de sauvegarde (lob haut et profond, dégagement de défense) lors d'un retard, afin de ne pas perdre le point directement et de se donner du temps

Augmenter la précision des dégagements (plus profonds) et des amortis (plus rasants et proches du filet)

Se relâcher pour pouvoir accélérer la frappe et être tonique au moment de l'impact

Frapper le volant au-dessus de la tête ou en avant selon la trajectoire voulue (montante ou descendante)

Se déplacer rapidement pour frapper équilibré et se replacer immédiatement en fonction de la probabilité du retour

Construire des schémas de jeu simples à partir des données recueillies par l'observateur

Se rappeler les conseils donnés par son partenaire pour les exploiter

Gérer son effort pour réaliser plusieurs sets ou plusieurs matchs sans perte d'efficacité

Liées aux autres rôles

L'arbitre/ organisateur Proclamer le résultat final d'un tournoi

Se répartir les rôles pour gérer un tournoi et reporter les résultats pour organiser la suite des rencontres

L'observateur/ conseiller Repérer un point fort et un point faible du camarade observé

A partir des constats effectués, conseiller un partenaire pour définir un projet de jeu simple

Comment être

Pratiquant

Etre persévérant et motivé dans l'apprentissage de coups spécifiques et dans l'exécution de routines simples

Etre dans l'intention de rupture dès le service et sur chaque volant favorable

Etre concentré pour rester lucide et choisir les stratégies les plus pertinentes

Tenir compte des conseils donnés par son camarade en les considérant comme une aide et non comme une critique

Oser prendre des risques pour progresser même si cela peut entraîner la perte du point ou au contraire savoir attendre un volant favorable pour marquer le point.

Liées aux autres rôles

L'arbitre/ organisateur Etre impartial et rigoureux dans l'arbitrage, gérer les points litigieux

Savoir organiser pour que le groupe fonctionne efficacement en situation d'apprentissage, de match ou de tournoi

L'observateur/ conseiller

Relever avec précision des informations sur tout le match pour repérer l'évolution du rapport de force Etre disponible (attentif et concentré) pour se mettre au service de son partenaire