

Badminton Niveau 3

Public concerné : CAP 1^{ère} année et terminale Bac pro 3 ans 1^{ère} année

Groupement : **8**, « activité d'opposition duelle : sport de raquette »

CP : **4**, « Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif »

Sport : **Individuel**

Volume Horaire : **10 fois 1 heure 50 de pratique soit environ 17 heures de pratique réelle.**

Matériel : **9 terrains de badminton autant de raquettes que d'élèves bandes souples au sol et coupelles, Volants**

COMPÉTENCE ATTENDUE	PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE
<p>Niveau 3 : S'investir et produire volontairement des trajectoires variées en identifiant et utilisant les espaces libres pour mettre son adversaire en situation défavorable et gagner.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Les candidats sont regroupés en poules mixtes ou non, de niveau homogène.• Une rencontre se joue en deux sets gagnants de 11 points avec 2 points d'écart (comptabilisation sous forme de tiebreak uniquement)• Les évaluateurs prendront en compte les différences garçon/fille pour apprécier la vitesse des volants et des déplacements.

Relation avec les objectifs :

➤ Développer et mobiliser ses ressources pour enrichir sa motricité, la rendre efficace et favoriser la réussite :

Le badminton ainsi traité doit pouvoir donner à l'élève des habiletés techniques et stratégiques facilement identifiable qui lui permet de progresser et de se situer dans sa progression. Sa progression dans l'activité lui permet de toujours situer son niveau et pouvoir être désireux d'atteindre des objectifs facilement atteignable d'où un sentiment de compétence qui leur permet de rester motivé dans l'activité et ainsi prolonger leur engagement.

➤ Savoir gérer sa vie physique et sociale

Le fait de passer par différents rôles et évaluer le respect des règlements incitent les élèves à se confronter à la règle de manière indispensable pour un bon fonctionnement. Ceci justifie pour eux la nécessité de la règle et de son application, chose qui n'est pas acquise. Le fait de jouer sur les erreurs adverses fait prendre obligatoirement conscience de l'importance de la règle afin de marquer plus facilement les points et engendre un climat où la règle sert de moteur essentiel pour gagner ou perdre des points donc une adhérence indispensable de chacun.

L'auto et co-évaluation recherché dans ce cycle permet à chacun de se situer dans son apprentissage et de percevoir ses progrès et ainsi prendre confiance en soi en réalisant que l'application de principe et de travail permet un apprentissage efficace.

➤ Accéder au patrimoine culturel

L'accès au patrimoine culturel « badminton » est évident dans la mesure où la plupart de nos élèves arrivent en ne connaissant ni les règles ni sa logique interne de sport d'opposition duelle.

Compétences méthodologique et sociale		
S'engager lucidement dans la pratique	Respecter les règles de vie collective et assumer les différents rôles liés à l'activité	Savoir utiliser différentes démarches pour apprendre
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Savoir s'échauffer correctement tout en rentrant progressivement dans l'activité ▪ Jouer au badminton en tant qu'activité d'opposition duelle en cherchant à rompre volontairement l'échange en prenant le dessus sur l'adversaire. Et non pas jouer un badminton de « coopération » où la rupture est fortuite. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Installer, désinstaller et remettre en place le matériel ▪ Accepter le règlement et les décisions d'un arbitre ▪ Accepter tous les rôles : joueurs, arbitre, co-évaluateur 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Appliquer des principes pour progresser ▪ Trouver des moyens efficaces pour déstabiliser l'adversaire ▪ Avoir un suivi de son apprentissage ▪ Travailler ses points faibles ▪ Réinvestir en situation concrète un travail analytique ▪ Autoévaluation-formative

Les connaissances	Les capacités	Les attitudes
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Règles du badminton ▪ Règles d'échauffement progressif et complet ▪ Fonctionnement de la séance (échauffement, travail spécifique, réinvestissement dans la phase de jeu) ▪ Intégrer une consigne et l'appliquer. ▪ Utiliser un média en le lisant et le remplissant. ▪ Etre autonome dans une montante descendante 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Servir court et long en fonction de l'adversaire ▪ Dégagé ▪ Amortir ▪ Smache ▪ Se placer et se replacer ▪ Jouer sur les points faibles de l'adversaire ▪ Identifier les espaces libres et les utiliser 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Respecter un arbitre ▪ Utiliser le règlement en pour marquer des points (ex laisser tomber un volant adverse faux) ▪ S'échauffer tout seul de manière efficace ▪ Percevoir ses points faibles pour les travailler ▪ Arbitrer de façon précise et « concerné » ▪ S'adapter aux différentes consignes pour gagner

✓ Justification et traitement de l'activité au regard du projet EPS de l'établissement

L'idée est de garder une même trame de fonctionnement sur chaque séance afin que les élèves construisent le maximum de compétences grâce notamment à une efficacité dans la séance en ce qui concerne le temps de pratique. Ceci grâce notamment à une élaboration progressive des contenus d'enseignements et une autoévaluation formative qui leur permet de se situer vis-à-vis de leur apprentissage. La démarche proposée est l'appropriation par l'élève de principes d'efficacité (contenu d'enseignement technique) d'objectif réalisé ou non (critère de réalisation) et un choix de situations d'apprentissage qui peut remédier à ses manques. L'objectif est d'emmener l'élève à choisir les bonnes situations vis-à-vis de ses points faibles en ayant une attitude critique et réflexive sur sa pratique. Un autre point nous paraît important qui est celui d'accepter l'échec et de le reconnaître pour pouvoir progresser, ce qui est difficile chez nos élèves.

C'est pourquoi toutes les séances auront le même déroulement suivant :

- ❖ Echauffement routinier et technique
- ❖ Cœur de séance avec travail spécifique
- ❖ Monté descente avec jeu à thème afin de réinvestir l'apprentissage du jour et laisser la place à l'envie de se défier des élèves.

✓ Déroulement du cycle

- ❖ Séance 1 : Evaluation diagnostique remise en train
- ❖ Séance 2 : Travail de service
- ❖ Séance 3 : Travail de service
- ❖ Séance 4 : Travail Court/long
- ❖ Séance 5 : Travail Court/long
- ❖ Séance 6: Auto et co-évaluation, Intention de jeu et stratégie.
- ❖ Séance 7 : Travail des points faibles
- ❖ Séance 8 : Travail des points faibles
- ❖ Séance 9 : Classement final et préparation certification
- ❖ Séance 10 : CCF

✓ Echauffement

- *Rentrer dans l'activité progressivement.
- *Utiliser des routines pour asseoir ou développer des compétences techniques.
- *Augmenter significativement l'activité des élèves afin d'augmenter leur dépense énergétique dans un but de renforcement musculaire (voir projet EPS).
- *Avoir un système de fonctionnement commun pour obtenir une certaine stabilité de nos élèves vis-à-vis de l'enseignement de l'EPS.
- *Utiliser des routines de fonctionnement pour gagner du temps dans l'échauffement pour l'utiliser par la suite dans le corps de séance.
- *Avoir un échauffement unique évolutif pour adapter à l'hétérogénéité motrice des élèves.

Il se déroule entre la ligne de fond du terrain et la ligne de service et ceci en aller retour :

- ❖ Course normale
- ❖ Monté de genoux
- ❖ Talon fesse
- ❖ Fente
- ❖ Flexion
- ❖ Rond de bras
- ❖ Chevilles
- ❖ Passe de Hockey
- ❖ Marche arrière
- ❖ Extension
- ❖ Accélération progressives
- ❖ Retour au calme en marchant et en échauffant, poignets et cervicales.

Après on va systématiquement faire 3 routines d'échauffement :

- ❖ **Record d'échange** un mètre derrière la ligne de service : objectif toucher le volant de manière fine et précise en battant à chaque fois son record. Puis la même chose fond de cours en mobilisant d'avantage la ceinture scapulaire et échauffant mieux l'épaule tout en travaillant sur les dégagés.
- ❖ **Routine long/court/court** qui deviendra au fil des séances et en fonction du niveau des élèves dégagé/amorti/contre amorti. Il s'agit ici de s'échauffer plus spécifiquement sur les déplacements avant/arrière et de travailler les amorties et les dégagés. Cette routine permet également à l'élève de faire prendre conscience à l'élève l'importance d'anticiper son déplacement dès sa frappe effectuée. Les contenus d'enseignement données lors de l'apprentissage des dégagés et des amortis seront à réutiliser dans cette routine. Durée 4 à 5 minutes.
- ❖ **Un élève tire toujours en diagonale, l'autre toujours dans l'axe.** Cette situation a également un double objectif puis qu'elle impose une grande sollicitation musculaire pour effectuer les déplacements et les changements de direction et elle nécessite des variations de plan de frappe pour être correctement réalisé. Dans cette situations, nous serons également vigilant à la rendre de plus en plus exigeante

pour la qualité des frappes et des déplacements, la notion d'anticipation, comme dans la situation précédente et très importante. Un binôme travaillera lorsqu'un autre récupérera. Durée 2 fois 1 minutes 30 car on tourne et il faut deux passages afin que les deux joueurs effectuent les frappes en diagonales

✓ Séances

❖ Séance 1 : Evaluation diagnostique remise en train

La première séance est destinée à faire jouer un maximum les élèves afin d'identifier clairement leur niveau et d'ajuster l'enseignement proposé au cours du cycle. Un moment important sera passé sur l'échauffement et l'explication de ses routines puis dans la phase de montée descendante, l'accent sera mis sur l'arbitrage et le respect des règles.

❖ Séance 2 et 3 : Travail de service

Envoyer un maximum de volants sur 10 dans la zone du fond en lobant l'adversaire qui se tient à un mètre de la ligne de service la raquette au dessus de lui. Zone du fond 4 plots
CR : pieds décalés s'approcher la ligne de service. Faire partir la raquette de loin derrière frapper le volant par en dessous et finir le geste en direction du lieu où l'on veut envoyer le volant.

Envoyer le maximum de volants sur 10 derrière la ligne de service maximum 4 plots et le volant doit passer maximum 30 cm au dessus du filet.

CR : Idem mais arrêter la raquette d'un coup sec au moment de frapper le volant. Importance de prendre la même position pour feinter l'adversaire.

Simplification : les zones où doivent tomber les volants peuvent être agrandies pour diminuer la précision et faciliter la réussite de l'élève.

Complexification : on peut réduire les zones pour être encore plus fin et jouer sur la combinaison de frappe en demandant de jouer sur la latéralité. De plus on peut s'entraîner à jouer sur les cotés pour faire comme s'il on jouait sur le point faible de l'adversaire ou commencer à construire une stratégie en déstabilisant l'adversaire en le décalant d'un côté.

Monté descente : 5 points si marqué en moins de 2 échanges par le serveur.

❖ Séance 4 et 5 :

Les différentes frappes AMORTI DEGAGE LONG SMASH COUPS EN SITUATION

Chaque coup devra se travailler en 3 séries de 10 essais. Ceci se fait avec un sparring-partner qui aide son camarade en jouant le jeu.

Le service ne doit pas être trop déstabilisateur le but est de faire des échanges et quand il veut celui qui travaille fait son coup.

L'amorti :

Objectif : Jouer très court pour mettre en difficulté l'adversaire ou pour le faire déplacer vers l'avant.

Critère de réalisation : La raquette doit venir simplement en opposition du volant je ne dois pas taper dans le volant mais seulement le laisser rebondir sur le tamis, en orientant le tamis en direction

du haut du filet le bras doit être bien ferme. Je dois essayer d'intervenir le plus tôt possible sur le volant.

Critère de réussite : Le volant passe maximum 20cm au dessus du filet et tombe avant la ligne noire de service. (L'adversaire doit être obligé de jouer par en dessous avec 1 pied en zone avant.)

Le dégagé long :

Objectif : Jouer haut et long pour lobber l'adversaire et le déséquilibrer en le faisant reculer en fond de cours.

Critère de réalisation : Je fais passer tout mon corps de la jambe droite à la jambe gauche (pour les droitiers) en avançant sur le volant en frappant par en dessous du volant. Lorsque je frappe dans le volant je fais un pas vers l'avant et je finis le geste avec ma raquette.

Critère de réussite : Le volant passe au dessus de mon adversaire et finit dans la zone délimitée au fond du terrain adverse qui est d'environ 1 raquette de longueur.

Pour l'amorti et le dégagé on pourra combiner ces critères avec ceux de l'orientation du plan de frappe, qui permettra aux élèves de combiner des trajectoires et d'être plus efficaces dans leur stratégie.

Pour le dégagé il s'agira d'une orientation globale du corps avec le pied avancé dans la direction où l'on souhaite envoyer le volant et l'alignement des épaules de la même manière.

Le geste sera le même pour l'amorti afin de ne pas donner d'information sur le coup qui va être effectué. De plus il s'agira d'orienter le tamis dans la direction où l'on veut effectuer l'amorti.

Dans les deux cas on privilégiera le point faible de l'adversaire qui est la plus part du temps son côté revers, d'où l'intérêt de le repérer le plus vite possible.

Le smash : Le sparring-partner fait un Volant court et haut.

Objectif : faire une frappe puissante pour prendre de vitesse l'adversaire.

Critère de réalisation : Repérer le volant court et haut. Prendre le volant par l'arrière et le frapper en direction du haut du filet, finir son geste en s'avançant vers le volant en déplaçant son poids du corps de l'arrière vers l'avant.

Critère de réussite : Le volant passe maximum 30 cm au dessus du filet et sa trajectoire est rectiligne, le volant est énormément accéléré lors d'un smash.

Les coups en situation : Le sparring-partner se déplace sans prévenir en avant ou arrière du terrain immédiatement après sa frappe ou fait un volant facilitant haut court pour l'adversaire

Objectif : Jouer là où l'adversaire n'est pas pour le mettre en difficulté ou marquer directement le point.

Critère de réalisation : Jouer à l'opposé de la direction prise par le partenaire, il recule amorti, il avance dégagé long et s'il fait un volant court haut je smash. Pour cela je dois regarder au moment où il frappe son déplacement regarder la position du partenaire et la trajectoire du volant.

Critère de réussite : J'envoie le volant avec les critères de la frappe qui correspond lorsqu'elle est adaptée.

Monté descente : 5 Points si le volant tombe directement au sol sur le terrain adverse.

❖ Séance 6 Thème : Intention de jeu et stratégie.

Tournoi 3 personnes : 2 manches de 5 minutes

Tous les points comptent si le volant arrive directement au sol 5 points.

Trouver la bonne stratégie pour marquer les 5 points le plus souvent possible.

Utiliser l'alternance court/long, droite gauche en privilégiant le coté revers et surtout chercher à déstabiliser l'adversaire dès le service.

L'observateur doit cocher vérifier les intentions d'un joueur.

-service : court/long, droite/gauche, positionnement et adaptation en fonction du placement de l'adversaire.

-Utilisation de l'espace : central, avant/arrière, droite/gauche, combiné.

-Frappe : *dégagé Non, trop court, pas assez haut, bon

*amorti Non, trop loin, trop haut, bon

-Jeu : varié, toujours identique

Pour cela l'observateur aura une feuille simplifiée

Montante descendante : jeu libre

❖ Séance 7 et 8 : Travail des points faibles

Après avoir identifié leurs points faibles les élèves doivent reprendre leur media correspondant au travail qu'ils doivent effectuer pour y remédier.

Les élèves doivent donc dans un premier temps identifier leur point faible et y faire correspondre la situation qui y est la plus adapté pour progresser au mieux.

Ensuite les élèves doivent réutiliser les situations en utilisant le matériel et surtout les bons critères de réalisation et de réussite.

C'est donc de façon autonome que les élèves devront s'approprier une situation afin de répondre au plus près à leur point faible pour progresser.

Monté descente : C'est l'adversaire qui choisit où j'aurai le bonus (but identifier le point faible de l'adversaire)

❖ Séance 9 : Classement final et préparation certification

Cette séance donnera lieu à une montante descendante ou les élèves devront se concentrer et faire pour identifier les différentes parties de l'évaluation. Avant le jeu les thèmes à observer seront clairement identifier et au bout de 4 matchs, chaque élève devra s'évaluer pour observer son niveau à ce moment précis et essayer de l'améliorer le jour de l'évaluation.

*Thème 1 : Placement Déplacement Replacement

*Thème 2 : Trajectoires et direction de frappes

*Thème 3 : Utilisation des espaces libres

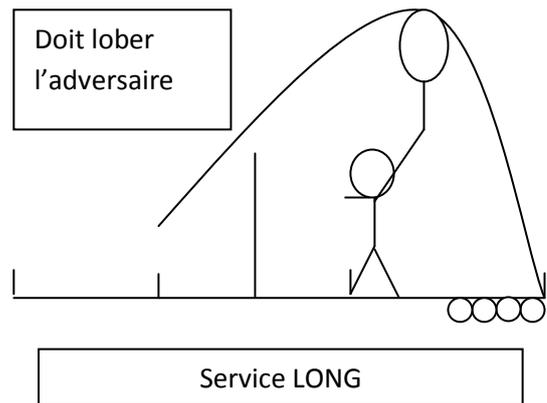
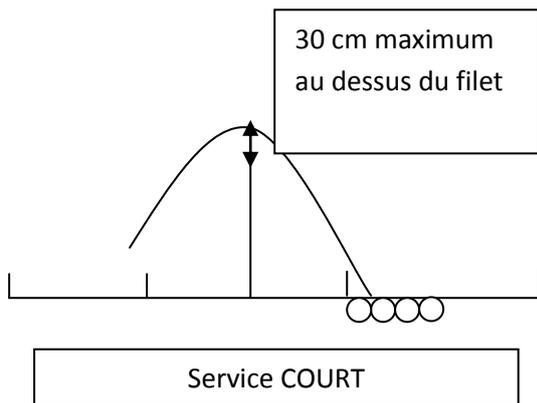
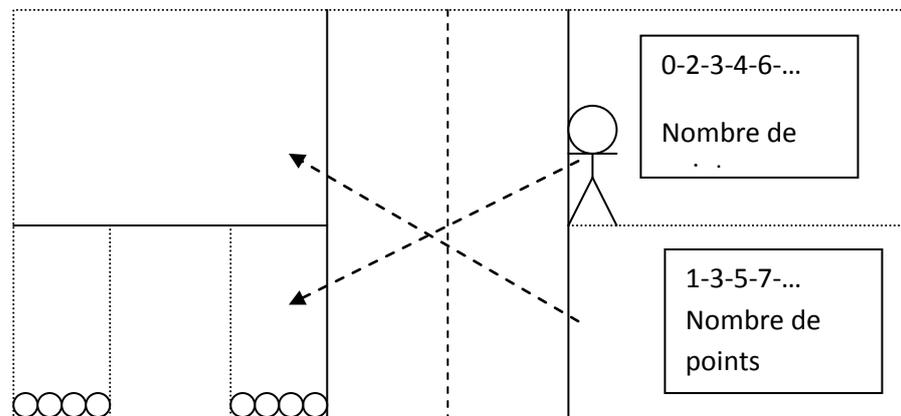
*Thème 4 : Comportement du joueur

Une grille d'évaluation simplifiée sera distribuée aux élèves.

❖ Séance 10 : Evaluation voir CCF et Certification

✓ Médias élèves

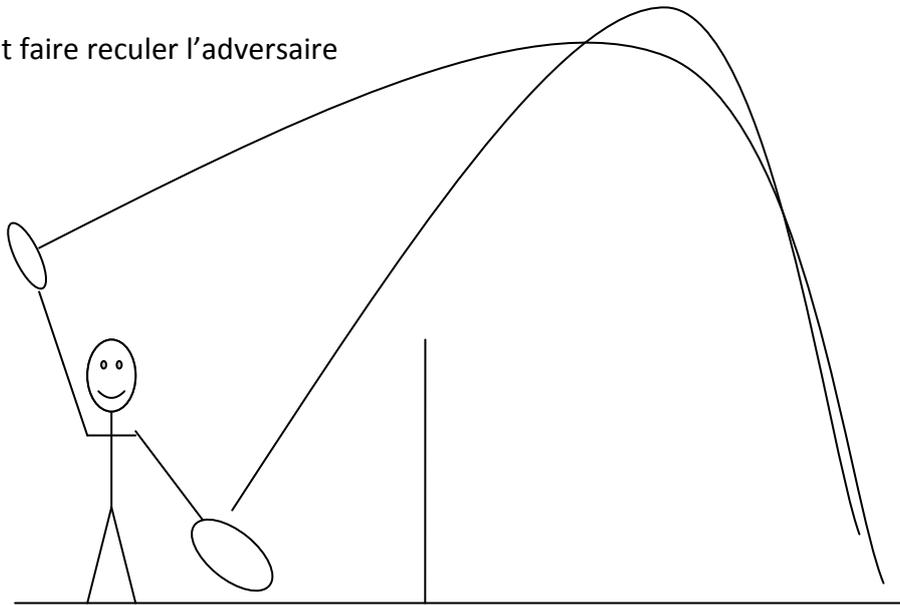
❖ Média service :



Dans tous les cas le serveur se place près de la ligne noire de service

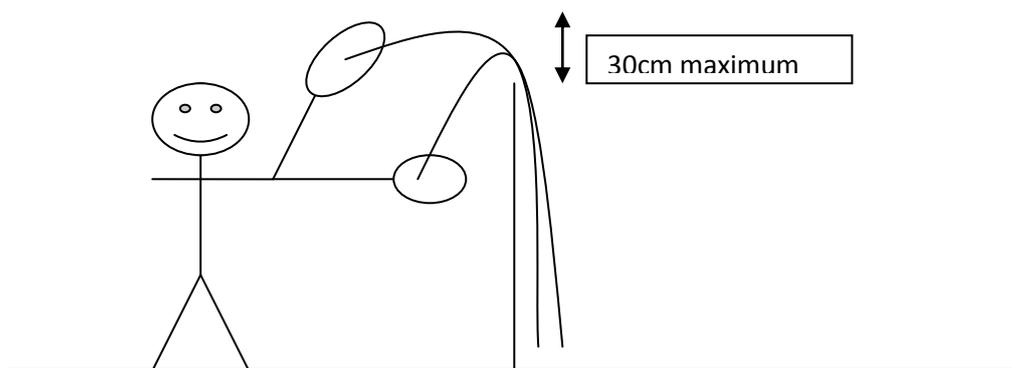
❖ Média amorti déposé :

Déposé : But faire reculer l'adversaire



- *Frapper fort le volant en finissant le geste
- *Loper l'adversaire et faire tomber le volant dans la zone du fond
- **L'adversaire doit jouer en reculant

Amorti : Jouer court pour surprendre l'adversaire.



- *Mettre seulement la raquette en opposition
- *Viser le haut du filet
- **l'adversaire doit prendre le volant avec un pied en zone avant et par en dessous

❖ Média auto et co-évaluation

Joueur :

Observateur :

Tournoi par 3 joueurs match 7 minutes :

Joueur A : Nom prénom :

Joueur B : Nom prénom :

Joueur C : Nom prénom :

Match 1: A contre B C observe A Résultats:

Match 2: B contre C A observe B Résultats:

Match 3: C contre A B observe B Résultats:

Service :

Marquer
L'emplacement
Du serveur par
Une croix
Faire une zone ou
Tombent
Principalement
Les services

Dans le jeu :

Marquer la zone
ou les volants
retombent le
plus souvent

Conclusion : Le service met il en difficulté l'adversaire ? Oui Non

Le jeu est il varié ? Oui Non

Les frappes sont elles correctement réalisées ? Oui Non

❖ Média auto-évaluation préparation de la certification.

Theme		points	Attitude correspondante
L'échange /8	Placement Déplacement Replacement /4	0 – 1	Je bouge très peu et je n'y vais pas quand le volant est loin
		1,5 - 3	J'attends que mon adversaire ai frappé pour me déplacer je ne me replace pas au centre
		3,5 - 4	Je suis sur tous les volants et fait des fentes et me replace toujours au centre
	Trajectoires et direction de frappes /4	0-1	Je frappe la plupart du temps fort dans le volant
		1,5 - 3	Je frappe fort et il m'arrive de faire quelques amortis
		3,5 - 4	J'utilise beaucoup d'amortis et smash, ainsi que des revers
Gain des matchs /4	1	PERD 0-2	
	2	PERD 1-2	
	3	GAGNE 2-1	
	4	GAGNE 2-0	
Utilisation des espaces libres /2	0	Je marque les points sur faute adverse	
	1	Environ la moitié des points sont marqués sur faute adverse	
	2	C'est moi qui marque les points en envoyant le volant directement au sol	
Comportement du joueur /4	0.5	Je m'énerve, sert en cuillère mais pas en diagonale	
	1	Je conteste l'arbitrage, me trompe de diagonale	
	2	Je me emporte ou me laisse déconcentrer suite à un point intensif, prend encore les services faux de l'adversaire	
	3	Je me remets dans le jeu que suite à des erreurs adverses, j'applique les règles et je suis honnête si l'arbitre n'a pas vu	
	4	se remet dans le match à chaque nouveau service, serre la main de son adversaire à la fin du match	

✓ Certification/évaluation

Certification badminton – Niveau 3

Conduire et maîtriser un affrontement individuel.

S'investir et produire volontairement des trajectoires variées en identifiant et utilisant les espaces libres pour mettre son adversaire en situation défavorable et gagner.

Poules mixtes de niveau homogène.

Rencontre en 2 sets gagnants de 11 points avec 2 points d'écart.

Importance de la vitesse du volant et des déplacements.

Theme		points	Attitude correspondante
L'échange /8	Placement Déplacement Remplacement /4	0 – 1	à la poursuite du volant, renonce quand il est trop loin, déplacement lorsque le volant franchit le filet, remplacement inexistant, attitude expectative
		1,5 - 3	déplacements juste après la frappe de l'adversaire, anarchiques, beaucoup d'énergie dépensée, mise en action puis rectification, remplacement toujours tardif et jamais réellement effectif, tente de se replacer au milieu
		3,5 - 4	déplacements rapides mais économes juste après la frappe de l'adversaire, remplacement dans la continuité des actions, rapides et effectifs.
	Trajectoires et direction de frappes /4	0-1	0-1 dégagé haut quoi qu'il arrive, manque le volant, trajectoires hautes et en cloche en direction du centre du terrain adverse.
		1,5 - 3	apparition du coup droit, quelques revers, de rares amortis de face, trajectoires commencent à être différenciées en énergie, plus fortes, plus amorties, rabattent de rares volants, capables et faire au filet ou fond de court et à droite ou à gauche mais pas de combiner les deux
		3,5 - 4	fréquents smashes et amortis, utilise autant coup droit, revers que dégagé haut qui atteignent les 4 coins du terrain
Gain des matchs /4		1	PERD 0-2
		2	PERD 1-2
		3	GAGNE 2-1
		4	GAGNE 2-0
Identification des espaces libres / 2		0	n'en identifie aucun
		1	identifie 1 sur les 2
		2	identifie les 2 points faibles de l'adversaire
Utilisation des espaces		0	majorité de points marqués sur fautes de l'adversaire

libres /2	1	points marqués à moitié sur points directs et sur fautes de l'adversaire
	2	majorité de points marqués sur points directs (volant directement au sol)
Comportement du joueur /4	0.5	S'énerve, sert en cuillère mais pas en diagonale
	1	conteste l'arbitrage, se trompe de diago
	2	s'emporte ou se laisse déconcentrer suite à un point intensif, prend encore les services faux
	3	se remet dans le jeu que suite à des erreurs adverses, application des règles
	4	se remet dans le match à chaque nouveau service, sert la main de son adversaire à la fin du match