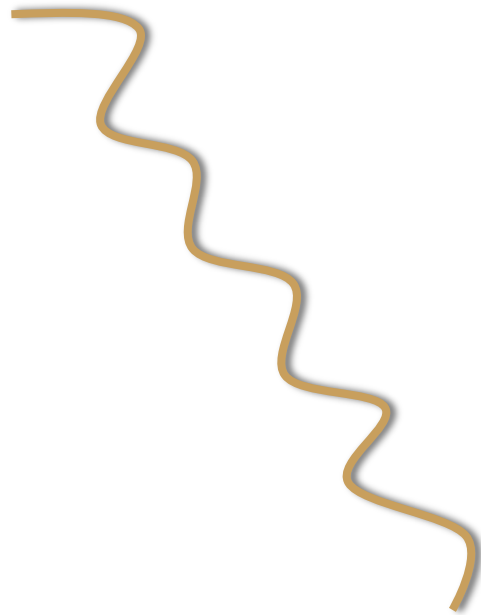


# FPC

# BADMINTON

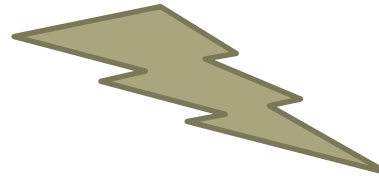
## Avril 2013



# Compétence attendue

## Niveau 1

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



Gagner la rencontre: « avec la manière → transformer son jeu pour gagner

Renvoi sécuritaire: renvoi haut, long pour donner du temps

Rupture: de direction, de puissance...

Frappes variées: construire la cible opposée pour poser son volant dans tout le terrain

Compétence attendue

Que puis-je exiger de mes élèves en 10 heures de pratique, face à l'hétérogénéité de la classe, devant l'exigence d'une réussite possible pour tous, dans le cadre d'un projet de formation de l'élève?

**Quel Objet d'enseignement ?**

Au sein de l'APSA déterminer des indicateurs de compétence qui ne se confondent pas avec le niveau des ressources, mais attestent de l'aptitude à les mobiliser

# Choix

☞ Produire des trajectoires mettant le volant hors de portée de mon adversaire

Capacité à:

Coordonner yeux-main-raquette-volant

Courir avec la tête basculée

Orienter son tamis pour varier les trajectoires produites

Arbitrer un match, respecter un adversaire, observer un critère simple

Pour mettre l'adversaire en difficulté en jouant sur le côté aléatoire de la trajectoire du volant (intention tactique)

## « Pré-requis »

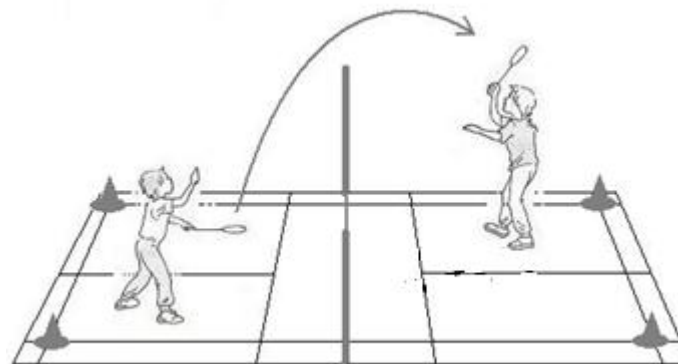
Indicateur « bas » de la compétence

Je sais servir

Je sais maintenir l'échange avant de rompre

Je sais compter les points

6 fois sur 10 je réalise la contrainte



### Règle du jeu :

Service alterné

Plusieurs services autorisés

Le volant doit passer 4 fois (ou plus c'est une variable....) au-dessus du filet pour marquer des points verts



Je compte avec les système des points rouges ou des points verts  
 → 6 points verts à deux me permettent de valider, si je réussis cette contrainte sur 3 matchs

P ETIENNE	4V 3R	GUILHEM	3V 1R
VALENTIN	4R 2V	ADRIEN	3V 2R
P ETIENNE	2V 3R	ADRIEN	4V 2R
VALENTIN	2V 3R	GUILHEM	2V 4R
P ETIENNE	5V 2R	VALENTIN	2V 2R
GUILHEM	2V	ADRIEN	7R 2V

SARAH	5R 1V	OHIANNA	4R 1V
MARINE	4R 1V	ALEXANDRE	5R 1V
SARAH	2V 5R	ALEXANDRE	1V 3R
MARINE	2R 2V	OHIANNA	1V 6R
SARAH	3V	MARINE	5R 3V
ALEXANDRE	3V 3R	OHIANNA	5R

Deux formes d'observation

Je fais remplir une feuille de match, quand les élèves font plus de 4 échanges celui qui gagne marque 2 points, celui qui perd l'échange marque 1 point. Je dois marquer 6 fois des points

Dans l'exemple les élèves A et B ont validé une fois

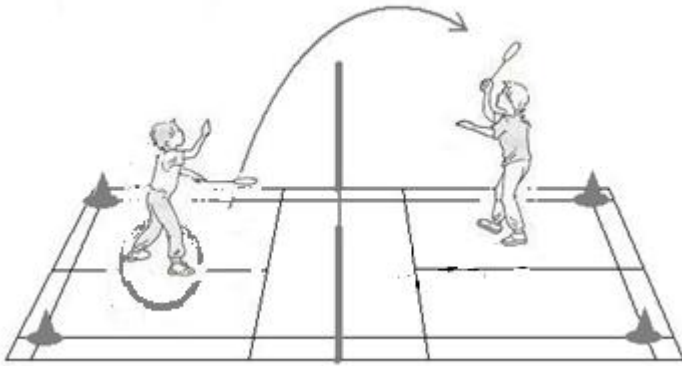
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
A	1	0	1	2	1	0	2	2	0	1	2
B	2	0	2	1	2	0	1	1	0	2	1

Des situations d'échauffement ou d'entrée dans l'activité ou de la « petite boucle » (approfondir un point particulier )

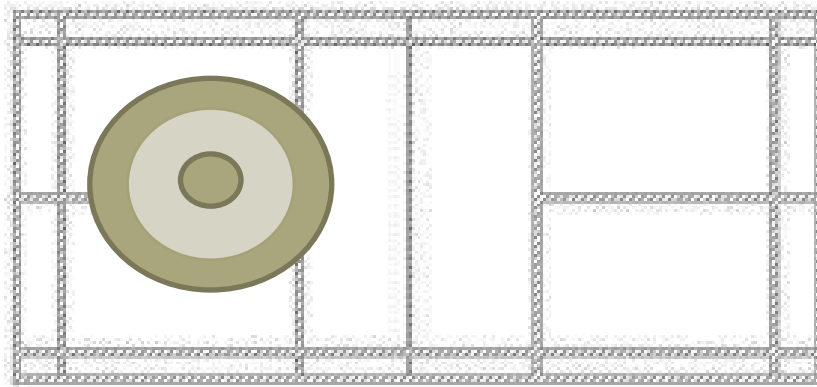
Pour chacune on peut jouer sur les variables didactiques

- Dimensions du terrain , des cibles...
- En duo ou en duel
- Score à 100 sur les points bonifiés
- Avec un sur filet ou non

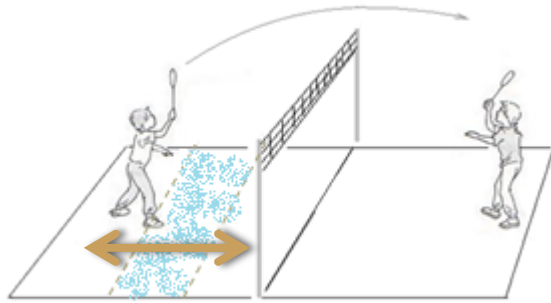
Apprendre à renvoyer le volant régulièrement



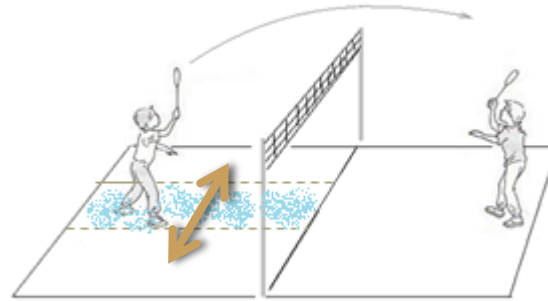
Echanger le plus longtemps possible sur quelqu'un qui ne peut sortir d'une cible (cible de plus en plus petite, la place de la cible est aussi une variable! De plus en plus loin par exemple)



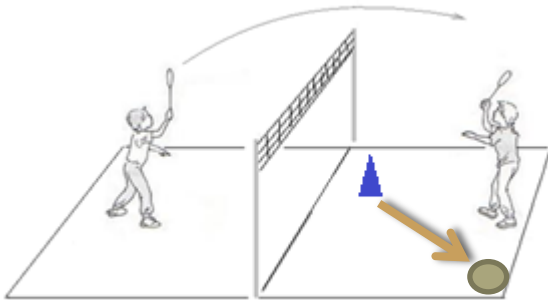




- La rivière à faire traverser le plus de fois possible sans faire tomber le volant
- Matche en 7 points, avec 3 points si hors zone centrale

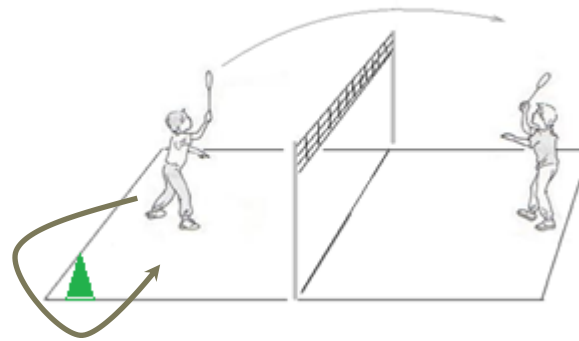


La rivière à faire traverser le plus de fois possible sans faire tomber le volant



Le plot à déplacer avant de renvoyer à l'adversaire

- Les joueurs sont partenaires, A essaye de faciliter la tâche à B
- Les joueurs sont adversaires, A essaye d'empêcher B de toucher le plot
- Le plot doit se déplacer de la base 1 à la base 6



Le plot à contourner avant de renvoyer à l'adversaire

**Pratique  
sociale de  
référence**

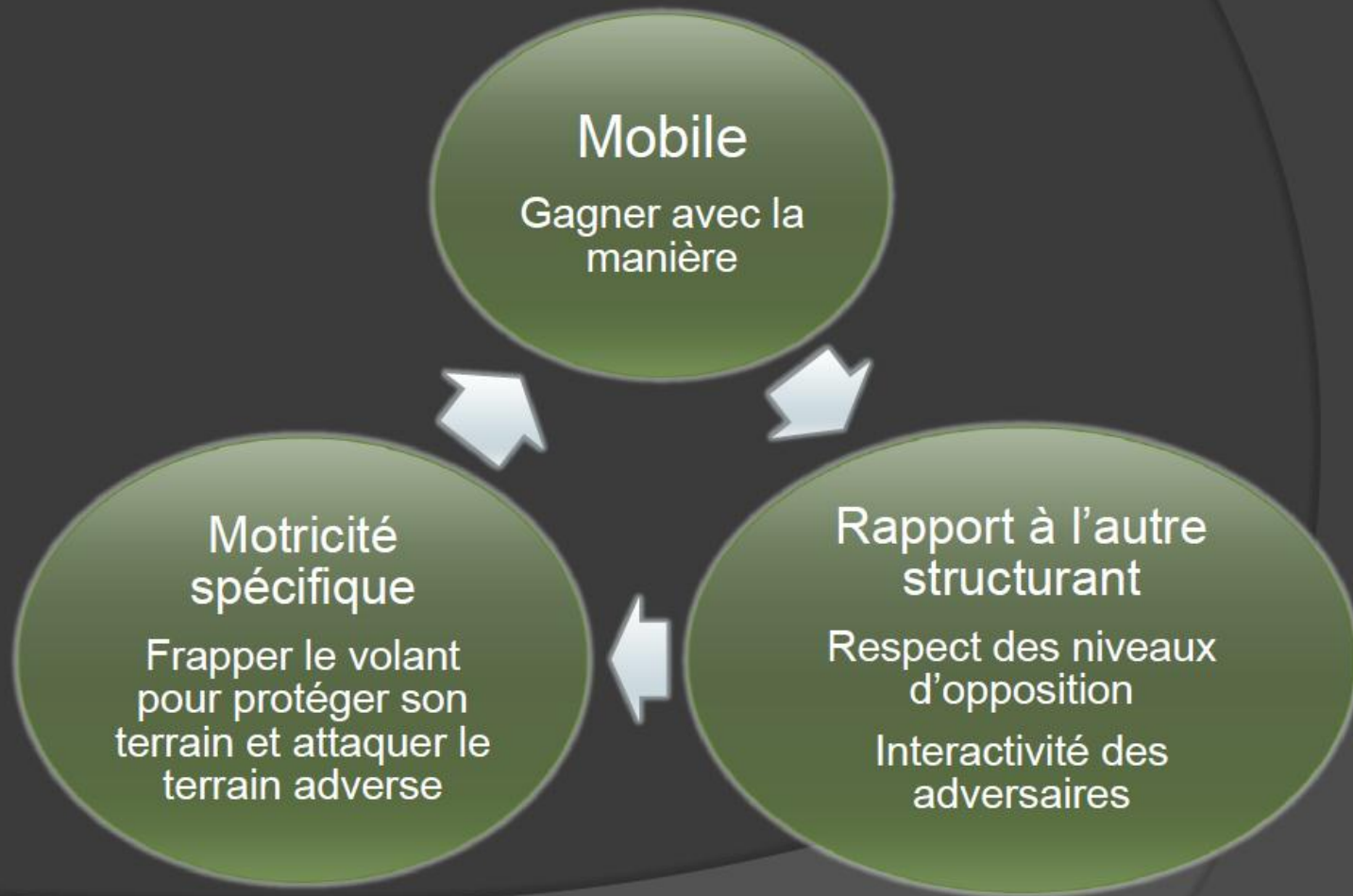
**Les  
compétences  
attendues  
des  
programmes**

**FPS**

**Accès à un  
nouveau  
niveau de  
compétence  
pour tous**

**Enjeux  
éducatifs de  
l'EDS à  
l'École**

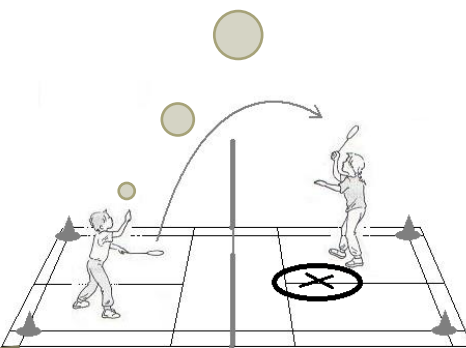
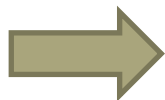
# Fonds culturel



## Etape

Pour être compétent je dois marquer le plus possible de points verts tout en gagnant le match!

J'ai toujours le service  
2<sup>ème</sup> service autorisé



Variable....  
Serveur côté puits  
Serveur côté libre

Si mon volant tombe dans le puits, point vert pour mon adversaire ainsi que si je rate le volant.

Si mon adversaire ne touche pas le volant et qu'il tombe en dehors du puits **je marque un point vert**

Si mon adversaire traverse le puits pour récupérer le volant je marque un point vert

Sinon je marque des points rouges

**Je valide  
avec 4  
points  
verts en  
servant**

<b>cercle</b>			
ADRIEN	2V	GUILHEM	6V 3R
GUILHEM	6V	ADRIEN	1V4R
ADIREN	6V	ELEONORE	3V2R
ELEONORE	3V	ADRIEN	3V5R
ELEONORE	2V	GUILHEM	5R4V
GUILHEM	6V	ELEONORE	3V2R
ADRIEN	4V	GUILHEM	5V2R
GUILHEM	7V	ADRIEN	1V 3R
ADRIEN	4V	ELEONORE	5V2R
ELEONORE		ADRIEN	
ELEONORE		GUILHEM	
GUILHEM		ELEONORE	
ALEXANDRE	4V3R	APOLINNE	3V1R
APOLINE	3V	ALEXANDRE	4V4R
MARINE	3V	BASTIEN	5V3R
BASTIEN	3V	MARINE	6V2R
ALEXANDRE	6V1R	MARINE	2R2V
MARINE	3V	ALEXANDRE	4V4R
APOLINNE	6V	BASTIEN	4V1R
BASTIEN	1V	APOLINNE	8V2R
ALEXANDRE	1V3R	BASTIEN	5V2R
BASTIEN		ALEXANDRE	
MARINE		APOLINNE	
APOLINNE		MARINE	

Fiche d'observation de la situation du puits

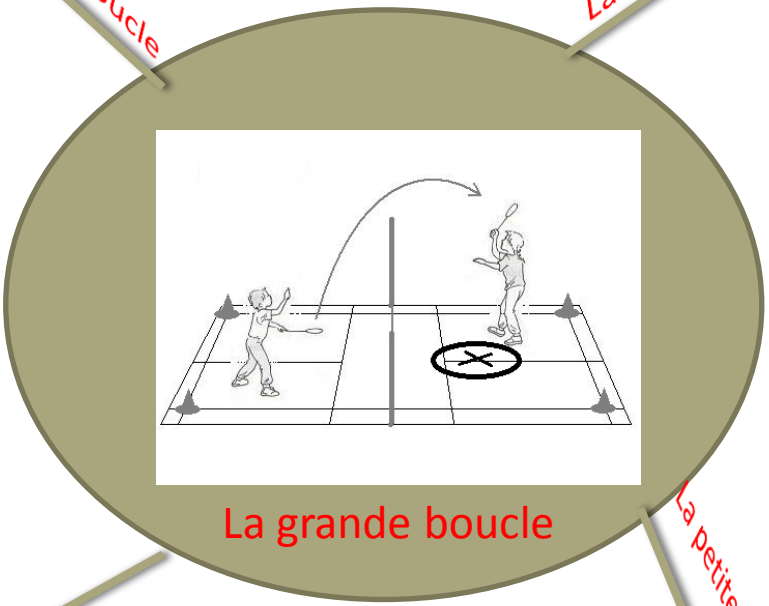
VALIDÉ, pour le joueur qui n'est pas dans le cercle

Comment faire pour mettre mon volant loin ou près

Comment faire pour mettre mon volant à droite ou à gauche

*La petite boucle*

*La petite boucle*



**La grande boucle**

*La petite boucle*

Autre pb.....

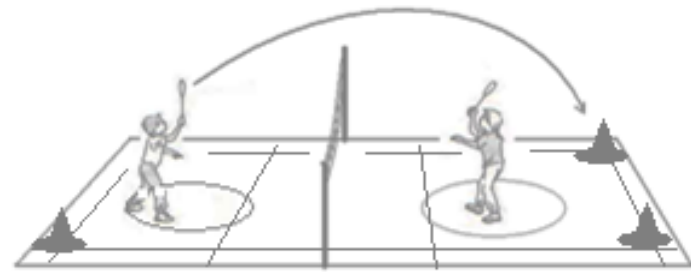
Comment faire pour frapper mon volant après un déplacement

# Validons la compétence 1

## « BINGO »

Mon volant tombe

- ✓ Sans être touché
- ✓ Hors du cercle
- ✓ Hors de portée de mon adversaire



A	X											
	X	X	X	X								
B	X	X	X	X	X	X	X	X	X			
	X	X										

Match en 11 points

Service alterné 2<sup>ème</sup> service autorisé

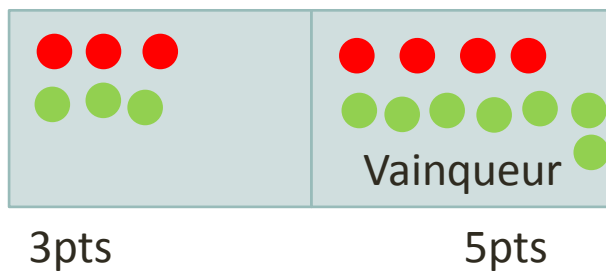
Si je gagne l'échange avec un bingo, Point vert

Si je gagne l'échange d'une autre façon, Point rouge

Je gagne en zone verte 4Pts  
Je gagne en zone rouge 3Pts  
Je perds en zone verte 2Pts  
Je perds sans entrer dans une zone  
mais Pts verts > Pts rouge  
1 Pt

BADMINTON 6ème									
Pts marqués	<3	4	5	6	7	8	9	10	11
Pts verts ↓									
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,5
2	1	2	2	2	2	2	2	2	2,5
3	1	3	2	3	2	2	2	2	2,5
4		3	3	3	3	3	3	3	3
5			4	4	4	3	3	3	4,5
6				4,5	4	4	4	3	4,5
7					4,5	4	4	4	5
8						4,5	4	4	5
9							4,5	4	5
10								4,5	5
11									5

La validation se fait sur plusieurs rencontres





# Compétence attendue

## Niveau 2

Rechercher le gain d'une rencontre en **construisant** le point, dès la mise en jeu du volant et en **jouant intentionnellement** sur la continuité ou la rupture par **l'utilisation de coups et trajectoires variés**.

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

Gagner la rencontre: « avec la manière »  
Dès la mise en jeu: contrainte temporelle

Construire le point: le point relève de mon action, et non d'une non maîtrise de l'adversaire, je provoque sa faute

Coups et trajectoire variés: spécification de coups → dégagé, amorti, smash

## Niveau 2

Construire son point sans pression temporelle. Utiliser le répertoire de frappes pour marquer le point

☞ Capacité à

réaliser un amorti, un dégagé long, un smash sur un volant favorable

Prendre information sur le palcement de mon adversaire pour choisir le coups adapté

Pour marquer des points de façon intentionnelle et variée

# Choix

En construisant le point,

Construire: Elaborer, concevoir un projet

Passer d'un point gagné « par hasard ou par opportunisme »

À

Une anticipation pour placer une tactique maîtrisée.

dès la mise en jeu du volant

Passer d'un service aléatoire, problématique en retour....

à

Servir sans se mettre en danger et / ou pour déplacer l'adversaire

En jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture

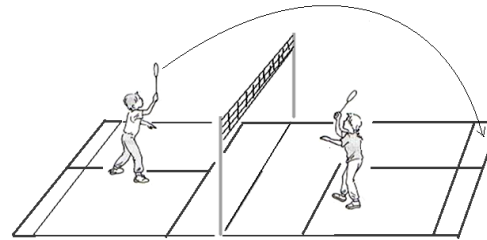
décider la continuité (éviter de perdre : dégager) ou la rupture ( placer ou frapper) → Coups et trajectoires variés



**Décider d'un type de coup pour gagner, le mettre en œuvre et l'exploiter....**

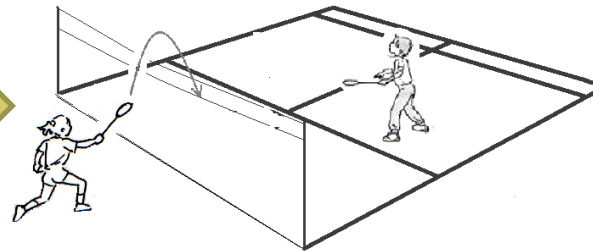
### Hors de portée

- Volant non touché par l'adversaire
- Trop loin de l'adversaire



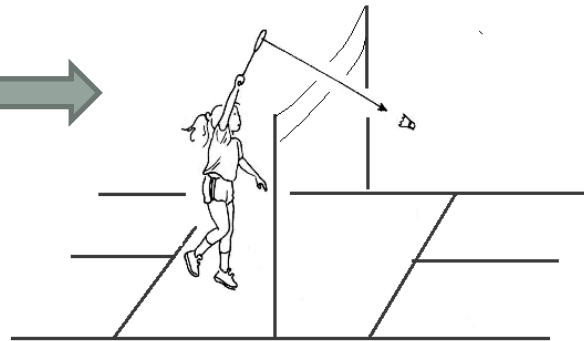
### Amorti

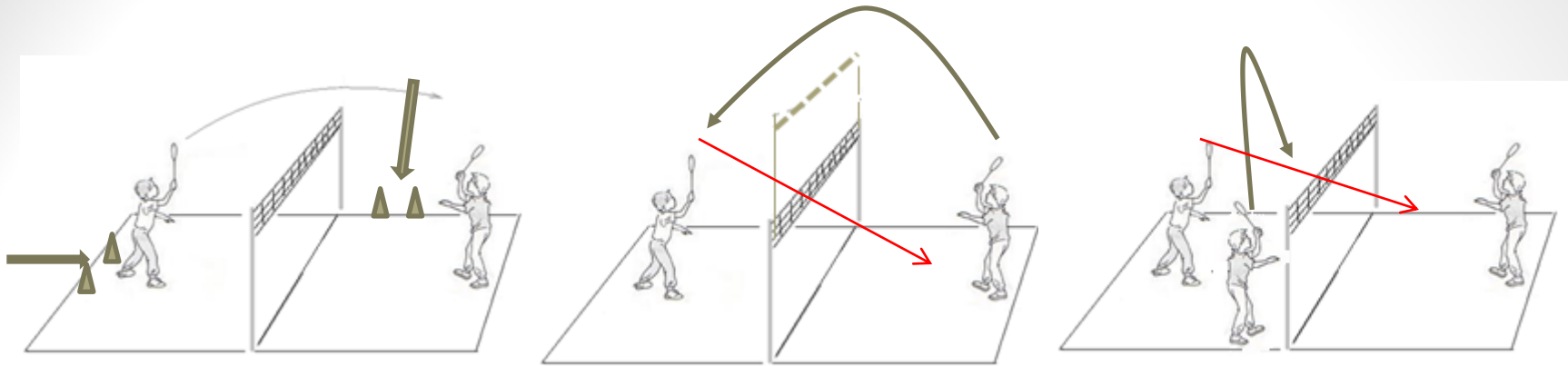
- Volant non touché par l'adversaire
- En zone avant entre filet et ligne de service



### Smash

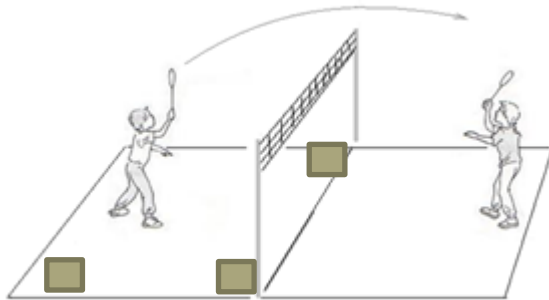
- Volant rapide
- Trajectoire descendante et rectiligne



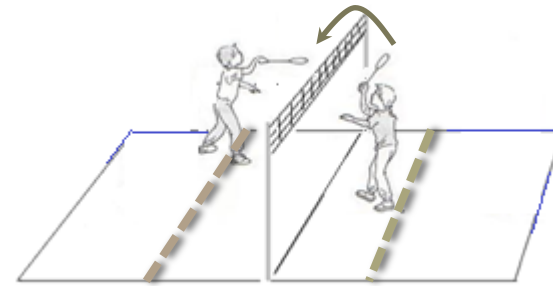


Portes= variable (nombre, place...)

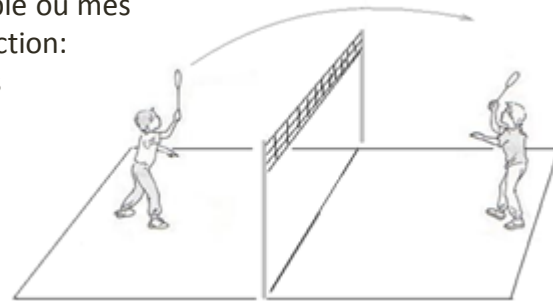
Volant monté par un partenaire ou volant monté par un ou plusieurs jongles



- Match en 7 points: 3 points si volant tombe dans cible
- Match mais je place ma cible ou mes cibles là où je veux, en fonction:
  - De mes points forts
  - Des points forts de l'adversaire



- Suite la plus longue possible
- Match dans la ligne des 2 mètres.
- Jeu sur la profondeur zone délimitée du terrain ou zone de points bonifiés



5, 4, 3, 2, 1.....points

# *Le DNB*

Noter le niveau 2  
de  
compétence

## DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : BADMINTON

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu du volant et en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés. Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.	Matches en simple, en poules mixtes ou non, de niveau homogène. Gestion en autonomie des rencontres, arbitrage et tenue de feuilles de score. Chaque candidat aide un partenaire dans une rencontre contre un autre adversaire. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, conseiller, et arbitre. Les règles essentielles du badminton sont utilisées avec des <u>aménagements possibles sans dénaturer l'APSA</u> , pour faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : alternance du service à chaque point, les points gagnés de façon spécifique et bonifiés (sur la continuité, l'efficacité du service, ou la variété des coups et trajectoires), la valeur de matchs hiérarchisés en fonction de contrats de jeu, une cible par rapport à une zone centrale tracée, etc.

Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		
		0		
8	Efficacité dans le gain des points et des rencontres <i>sur 6 pts</i> Gains des matchs <i>sur 2 pts</i>	<b>Marque sur renvois sécuritaires</b> Beaucoup de points marqués sur <u>frappes variées</u> , ou fautes adverses. <i>0 - 2,5</i>	<b>Marque sur ruptures par frappes variées</b> Des points marqués en jouant <u>intentionnellement</u> sur la continuité ou la rupture. <i>3 - 4,5</i>	<b>Marque adaptée à la situation de jeu</b> Beaucoup de points marqués de manière adaptée au rapport de force et à son évolution. <i>5 - 6</i>
8	Efficacité dans la construction du point	<b>Joueur de renvoi</b> Frappes de renvoi du volant souvent au centre du terrain adverse, et <u>peu différenciées</u> . Exploitation des contextes favorables pour rompre. <i>0 - 3,5</i>	<b>Joueur constructeur du point</b> Exécute et reproduit des tactiques stéréotypées. Réalise des frappes et trajectoires différenciées. <i>4 - 6</i>	<b>Joueur constructeur de points variés</b> Attaque intentionnelle de la cible. Les coups et trajectoires des volants sont souvent placés, ou accélérés en fonction de l'évolution de la situation de jeu. <i>6,5 - 8</i>
4	Efficacité dans la gestion du tournoi, tenue des rôles, et aide à un partenaire	<b>Rôles insuffisamment assurés</b> Recueil des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur les volants difficiles à juger. Conseils anecdotiques. <i>0 - 1,5</i>	<b>Rôles assumés</b> Applique les règles et annonce correctement les points et le score. Propose un schéma de jeu, s'appuyant sur les points forts du jeu du joueur coaché. <i>2 - 3</i>	<b>Rôles multiples assurés</b> Recueil des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. Repère un point fort ou point faible adverse et conseille un enchaînement de frappes, dès la mise en jeu. <i>3,5 - 4</i>

Quel est l'indicateur de l'intentionnalité ?

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l'information utile	L'élève observe et fournit des données pour analyser l'efficacité de son camarade. Il assure les calculs et la progression entre les rencontres.
Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective	L'élève permet à ses camarades de progresser et de jouer dans des conditions équitables. Il respecte et fait respecter les règles et gère les rencontres (poule, arbitrage et feuilles de score).
Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève s'implique efficacement dans le fonctionnement en petits groupes autonomes. Il analyse la pratique d'un camarade pour tenter de proposer un projet d'action simple pour mettre en œuvre une stratégie en match.

## DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : BADMINTON

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu du volant et en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés. Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.	<p>Matches en simple, en poules mixtes ou non, de niveau homogène. Gestion en autonomie des rencontres, arbitrage et tenue de feuilles de score. Chaque candidat aide un partenaire dans une rencontre contre un autre adversaire.</p> <p>Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, conseiller, et arbitre.</p> <p>Les règles essentielles du badminton sont utilisées avec des aménagements possibles sans dénaturer l'APSA, pour faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : alternance du service à chaque point, les points gagnés de façon spécifique et bonifiés (sur la continuité, l'efficacité du service, ou la variété des coups et trajectoires), la valeur de matchs hiérarchisés en fonction de contrats de jeu, une cible par rapport à une zone centrale tracée, etc.</p>

Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	0	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence			20
1987 2/3 1/3 ..... 2013 4/5 1/5	Efficacité dans le gain des points et des rencontres <i>sur 6 pts</i> Gains des matchs <i>sur 2 pts</i>	Bea ou	Constat de comportement sans indicateurs précis ni pour l'enseignant ni pour l'élève			tu e
	Efficacité dans la construction du point	Fra terr des				0 - 3,5
	Efficacité dans la gestion du tournoi, tenue des rôles, et aide à un partenaire	Rôles insuffisamment assurés Recueil de données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur les volants difficiles à juger. Conseils anecdotiques.	Digne d'un prof!			
		0 - 1,5				

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l'information utile	L'élève observe et fournit des données pour analyser l'efficacité de son camarade. Il assure les calculs et la progression entre les rencontres.
Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective	L'élève permet à ses camarades de progresser et de jouer dans des conditions équitables. Il respecte et fait respecter les règles et gère les rencontres (poule, arbitrage et feuilles de score).
Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève s'implique efficacement dans le fonctionnement en petits groupes autonomes. Il analyse la pratique d'un camarade pour tenter de proposer un projet d'action simple pour mettre en œuvre une stratégie en match.



## DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : BADMINTON

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu du volant et en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés. Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.	<p>Tournoi par poule de 4 à 5 joueurs de niveau homogène.</p> <p>A chaque match en 15 points est attribuée une note sur 4 tenant compte simultanément du nombre de points marqué et de la manière dont ils ont été gagnés. Les 4 meilleures rencontres constitueront la note sur 16.</p> <p>Les points bonifiés sont les points gagnés sur smash, amorti ou mise hors de portée identifiés par les arbitres.</p> <p>Pour valider la note d'un match, les points bonifiés doivent mettre en évidence au moins 2 coups différents, sinon, le match vaut 1/4</p>

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence																																																																					
16	Efficacité dans la construction du point, le gain du point, et le gain de la rencontre	<table border="1"> <tr> <td rowspan="2">B</td> <td>Points</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td> </tr> <tr> <td>HP, Smash, Amorti</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td rowspan="2">C</td> <td>Points</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td> </tr> <tr> <td>HP, Smash, Amorti</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>		B	Points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	HP, Smash, Amorti																	C	Points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	HP, Smash, Amorti																
		B	Points		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15																																																				
			HP, Smash, Amorti																																																																				
		C	Points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15																																																					
HP, Smash, Amorti																																																																							
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">VALEUR DU MATCH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2 zones vertes + gain du match</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>2 zones vertes + match perdu</td> <td>3,5</td> </tr> <tr> <td>1 zone verte + 1 zone jaune</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>2 zones jaunes</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>1 Zone orange</td> <td>1,5</td> </tr> <tr> <td>1 Zone rouge</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>		VALEUR DU MATCH		2 zones vertes + gain du match	4	2 zones vertes + match perdu	3,5	1 zone verte + 1 zone jaune	3	2 zones jaunes	2	1 Zone orange	1,5	1 Zone rouge	1																																																								
VALEUR DU MATCH																																																																							
2 zones vertes + gain du match	4																																																																						
2 zones vertes + match perdu	3,5																																																																						
1 zone verte + 1 zone jaune	3																																																																						
2 zones jaunes	2																																																																						
1 Zone orange	1,5																																																																						
1 Zone rouge	1																																																																						
<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2"></th> <th colspan="4">Valeur des matchs</th> <th rowspan="2">Total</th> </tr> <tr> <th>match 1</th> <th>match 2</th> <th>match 3</th> <th>match 4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>B</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>C</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>D</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </tbody> </table>			Valeur des matchs				Total	match 1	match 2	match 3	match 4	A						B						C						D																																									
	Valeur des matchs				Total																																																																		
	match 1	match 2	match 3	match 4																																																																			
A																																																																							
B																																																																							
C																																																																							
D																																																																							

4	Efficacité dans la gestion du tournoi, tenue des rôles.	La feuille de match n'est pas correctement remplie. Les points bonifiés sont mal identifiés  0.5 – 1.5	La feuille de match est correctement remplie. Mais certaines décisions sont hésitantes. Le score est annoncé sur demande des joueurs  2 - 3	La feuille de match est correctement remplie. Les points bonifiés sont justifiés  Le score est annoncé  3.5 - 4
---	---	--	---	---

## Gagner avec la manière...2 coups différents

A	Points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	HP, Smash, Amorti															
B	Points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	HP, Smash, Amorti															

VALEUR DU MATCH	
2 zones vertes + gain du match	4
2 zones vertes + match perdu	3,5
1 zone verte + 1 zone jaune	3
2 zones jaunes	2
1 Zone orange	1,5
1 Zone rouge	1

		Valeur des matchs				Total
		match 1	match 2	match 3	match 4	
A						
B						
C						
D						

Les joueurs sont validés sur 4 matchs différents, et doivent montrer deux coups différents (deux ou trois fois) ou 3 coups différents

La note de compétences méthodo est donné sur l'ensemble du cycle ou sur l'obs lors de la validation.