FORMATION CONTINUE
ACADEMIE DE CRETEIL
BASSIN 4

BADMINTON N1-N2
NOVEMBRE 2015

Déroulement et objectifs du stage

Les questions abordées

Problématique professionnelle

Des démarches d'enseignement et des variables pédagogiques

De N1 à N3
puis
de N3 à N2

COMPETENCE N1

Circuit Training

LE SERVICE

LE CONTRE AMORTI

LE LOB

L'AMORTI

LE DEGAGE

LE SMASH

EVALUATION

COMPETENCE N2

VARIER SES FRAPPES

EXPLOITER LE REVERS ADVERSE

JOUER DANS LA DIAGONALE

NEUTRALISER L'ECHANGE I

NEUTRALISER L'ECHANGE II

EVALUATION DNB

ANNEXES

DEROULEMENT DU STAGE

1ER JOUR : COMPÉTENCE DE NIVEAU 1 ET 3

MISE EN RELATION ET ETUDE DES COMPÉTENCES N1 ET N3

PLANIFICATION D'UN CYCLE POUR LE N1

ANALYSE VIDEOS, PROPOSITION ET EXPÉRIMENTATION DE SÉANCES

PROPOSITIONS D'EVALUATION

2EME JOUR : COMPÉTENCE DE NIVEAU 2 ET 4

ETUDE DE LA COMPÉTENCE N2 ET DES ATTENTES DU D.N.B.

PLANIFICATION D'UN CYCLE POUR LE N2

ANALYSE VIDEOS, PROPOSITION ET EXPÉRIMENTATION DE SÉANCES

PROTOCOLE D'EVALUATION DE L'ACADÉMIE DE CRÉTEIL POUR LE D.N.B.

OBJECTIFS DU STAGE

CONSTRUCTION D'UNE CULTURE COMMUNE AUTOUR DU BADMINTON

VOCABULAIRE COMMUN

INDICATEURS (OBSERVABLES) COMMUNS

INTENTIONS DE TRANSFORMATIONS COMMUNES

FORMES DE PRATIQUES COMMUNES

STRATEGIES D'ENSEIGNEMENT COMMUNES

…

A ADAPTER AUX CARACTÉRISTIQUES DE SES ÉLÈVES !

LES QUESTIONS ABORDEES

LES ATTENTES INSTITUTIONNELLES / BADMINTON

LES ACQUISITIONS MOTRICES, MÉTHODOLOGIQUES ET SOCIALES

L' ANALYSE DES NIVEAUX DE JEU

LES DÉMARCHES D'ENSEIGNEMENT / PUBLICS RENCONTRES

LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

LES PROTOCOLES D'ÉVALUATION

DES CONSTATS

Des élèves aux

profils motivationnels différents

(Parfois non dirigés vers l'apprentissage !)

DES EVIDENCES

Une APSA où

la répétition

est une condition nécessaire à tout apprentissage

une problématique professionnelle

DES EXIGENCES

Un nouveau niveau de compétence
à acquérir et par conséquent…
un apprentissage,

une **transformation motrice**

PROBLEMATIQUE PROFESSIONNELLE

SUR QUELLES DEMARCHES D' ENSEIGNEMENT L' ENSEIGNANT D' EPS PEUT IL S' APPUYER POUR PERMETTRE A CHAQUE ELEVE DE S'INSCRIRE DANS UN VÉRITABLE PROTOCOLE D' APPRENTISSAGE ?

COMMENT EXPLOITER LA RÉPÉTITION DANS UN DISPOSITIF D' APPRENTISSAGE ?

- - -

UN EXEMPLE EN SPORTS DE RAQUETTES …

Vers une Démarche d'Enseignement (D.E.)

« du match vers le match »

Match à thème
(mise en évidence du problème)

Situation décontextualisée (détour !)
(résolution du problème et stabilisation de la réponse)

Retour au **match**
(vérification des acquisitions)

3 étapes pour chaque séance

1/3

2/3

ou

2bis/3

3/3

Vers une Démarche d'Enseignement (D.E.)

« du match au match »

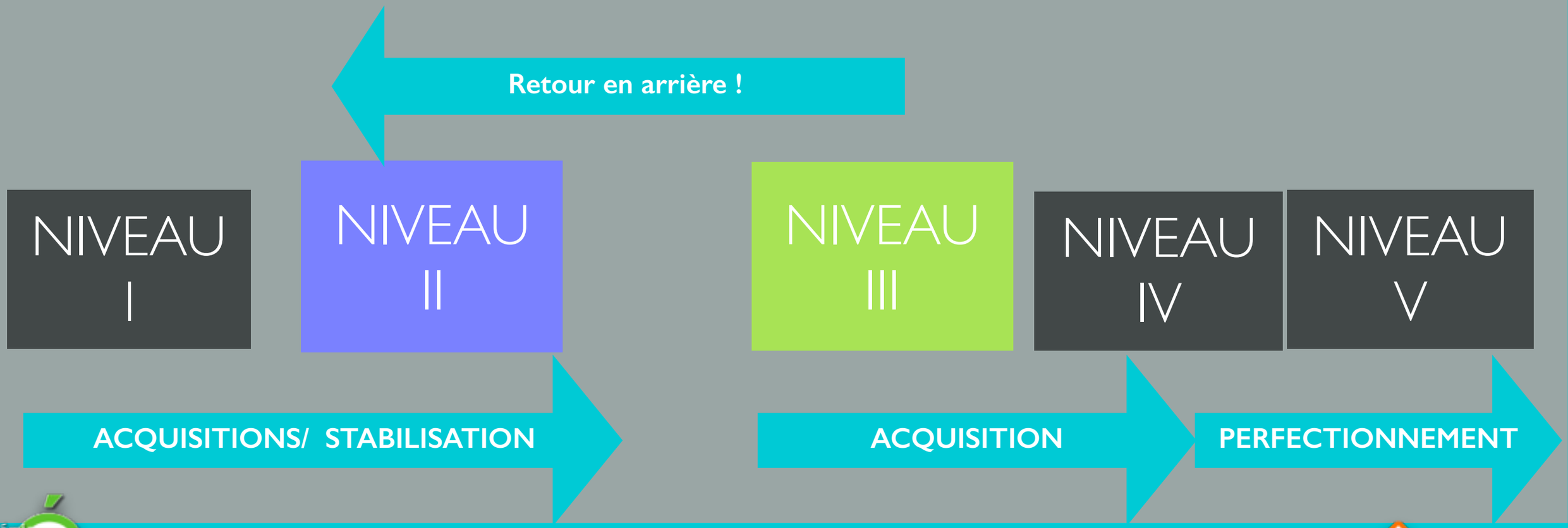
Match à thème
(mise en évidence du problème)

« **Match** en routine ouverte »
(résolution du problème et stabilisation de la réponse)

Match
(vérification des acquisitions)

Chaque enseignant, en prenant appui sur les caractéristiques singulières de ses élèves, et en choisissant parmi les différentes variables pédagogiques proposées (Voir Annexes), peut <u>adapter la complexité</u> des situations et <u>gérer les différents niveaux</u> de ses élèves

LES DIFFÉRENTS NIVEAUX DE COMPÉTENCES ATTENDUES DANS LE CYCLE SECONDAIRE



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 ».

	compétence N1	similitudes	compétence N3
Finalité ?	gagner loyalement le match		gagner le match
Intentions ?	sécurité dans les renvois **(N1-)** ***OU (choix)*** rupture sur volant favorable **(N1)**		mettre son adv en situation défavorable
Réalisation ?	des frappes variées		des trajectoires variées
Localisation ?	largeur et Longueur		Hauteur/Longeur/largeur + espaces libres

UNE FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE BASEE SUR LA PRATIQUE FEMININE (LA VARIABLE ESPACE)

UNE FORME DE PRATIQUE FEDERALE BASEE SUR LA VARIABLE TEMPS

UNE FORME DE PRATIQUE FEDERALE

OÙ L'ESPACE ARRIÈRE EST NEGLIGÉ !

INDICATEURS	**Caractéristiques d'élèves pour viser le niveau 1⁻** *(niveau 1 en cours acquisition)*	**Caractéristiques d'élèves pour atteindre le niveau 1**
Intentions de jeu	Toucher le volant	Frapper pour renvoyer le volant
Volume de jeu	Très Faible, de nombreuses fautes en « main basse » - Quelques retours en « main haute »	Faible, au centre du terrain en « main haute » et « main basse »
Déplacements	Reste au centre du terrain (spectateur)	Se déplace en retard de manière désordonnée (court, ne peut s'arrêter).

« Choix » d'acquisitions institutionnelles

Capacités	Connaissances	Attitudes
Pratiquant : Servir de façon réglementaire. Reconnaître une situation favorable pour soi et une situation de « crise de temps » chez l'adversaire et l'utiliser pour rompre l'échange. Se déplacer rapidement en fonction de la trajectoire du volant pour frapper équilibré et se replacer immédiatement après avoir été débordé. --- *Arbitre* : Identifier le changement de service et les principales fautes. Compter les points et annoncer le score du serveur en premier	*Pratiquant* : Le vocabulaire spécifique : volant, service, dégagement, amorti. Le règlement en simple : le service, les lignes, le filet. Les zones du terrain adverse qui mettent en difficulté l'adversaire (zones avant, arrière, latérales). La notion de volant favorable	*Pratiquant* : chercher à gagner tout en respectant les règles, l'arbitre, l'adversaire et l'observateur. assumer la défaite et la victoire afin de les analyser pour progresser --- *Arbitre* : être attentif et concentré tout au long du match. --- Partenaire : être concentré et attentif pendant la réalisation de l'exercice

François THEVENIN

ACQUISITIONS TACTIQUES	ACQUISITIONS TECHNIQUES
Créer et exploiter un déséquilibre grâce à une trajectoire placée qui fait sortir l'adversaire du centre de son terrain (court-long, droite-gauche).	Le service revers Les déplacements : se déplacer de manière équilibrée pour frapper le volant et se replacer Perception : placement de l'adversaire Le smash
Créer et exploiter le déséquilibre par une trajectoire tendue, placée et rapide : conclure par un smash.	Le dégagé offensif L'amorti le poussé Le contre amorti / Le Kill Le lob

CYCLE ET PLANIFICATION DES SEANCES POUR L' ATTEINTE DE LA COMPETENCE DE NIVEAU 1

S1 S2 S3 S4 S5 S6 S7 S8 S9 S10

<table>
<tr><th></th><th>Acquisitions techniques</th><th colspan="2">Acquisitions tactiques</th></tr>
<tr><td>S1</td><td rowspan="3">Le jeu en main basse et main haute
Service court</td><td colspan="2" rowspan="3">Retourner le volant chez l'adversaire
Engager le volant</td></tr>
<tr><td>S2</td></tr>
<tr><td>S3</td></tr>
<tr><td>S4</td><td>Contre Amorti / Kill</td><td rowspan="4">viser un espace libre pour …</td><td>déséquilibrer l'adversaire depuis sa zone avant</td></tr>
<tr><td>S5</td><td>Contre Amorti et Lob</td></tr>
<tr><td>S6</td><td>Amorti et Lob</td><td rowspan="2">déséquilibrer l'adversaire depuis sa zone arrière</td></tr>
<tr><td>S7</td><td>Dégagements et Amorti</td></tr>
<tr><td>S8</td><td>CA, AMORTI, DEGAGEMENTS, LOB</td><td colspan="2">exploiter un déséquilibre adverse, une zone libre</td></tr>
<tr><td>S9</td><td>SMASH</td><td colspan="2">reconnaitre une SF pour rompre l'échange</td></tr>
</table>

SERVICE ET
JEU EN MAIN BASSE/HAUTE

IL S'AGIT DE 2 PRÉ REQUIS INDISPENSABLES POUR **JOUER** AU BADMINTON :

METTRE EN JEU ET RENVOYER

- - -

COMMENT CONCILIER POUR L'ENSEIGNANT :
RÉPÉTITIONS ET **MOTIVATION** DES ÉLÈVES ?

DISPOSITIFS DE TRAVAIL POUR LE SERVICE ET LE JEU EN MAIN BASSE/HAUTE

CIRCUIT TRAINING /ATELIERS/CHALLENGE COLLECTIF (TRAVAIL DE 2', COMPTABILISER LES REUSSITES)

SERVIR ET RETOURNER COURT EN MAIN BASSE

ECHANGER EN MAIN BASSE

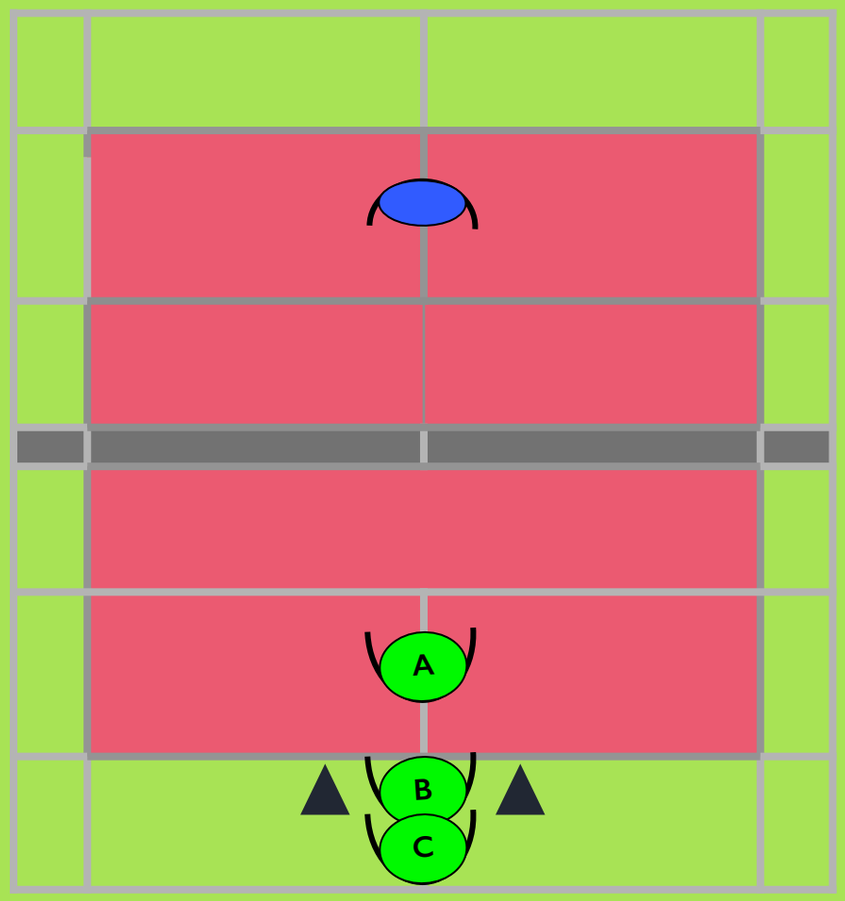
ECHANGER EN MAIN HAUTE

SERVIR ET RETOURNER COURT EN MAIN HAUTE

JONGLER

DISPOSITIFS DE TRAVAIL POUR LE SERVICE ET LE JEU EN MAIN BASSE/HAUTE

« TOURNANTE »
(ROTATION DE 2', COMPTABILISER LES REUSSITES)



« DROIT A X ERREURS POUR LE JOUEUR SEUL »

ZONES EVOLUTIVES SELON LES OBJECTIFS (TECHNIQUES ET TACTIQUES) RECHERCHES

LES COUPS TECHNIQUES

UN GESTE TECHNIQUE ex : Le contre amorti

UNE ORIENTATION ex : en coup droit

UNE TRAJECTOIRE ex : croisé

LES DIFFÉRENTS COUPS TECHNIQUES ...

LE SERVICE COURT EN REVERS

Intentions tactiques : Obliger l'adversaire à rejouer court ou relever le volant

Réalisation technique : prise de raquette type MARTEAU (pouce sur le manche). « Lâcher le volant puis déplier le coude ! »

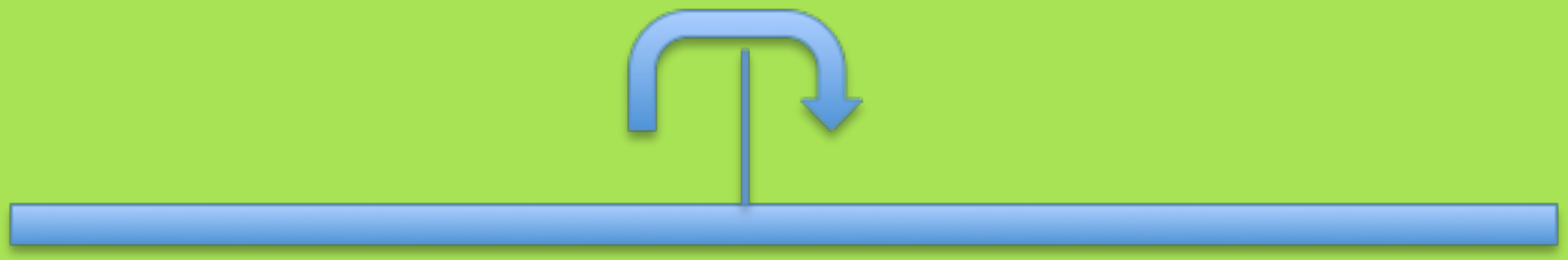
Prise MARTEAU

François THEVENIN

LE CONTRE AMORTI

Définition : trajectoire la plus courte. Coup technique réalisé depuis **sa zone avant** vers **la zone avant adverse**.

Intentions tactiques : Déplacer l'adversaire vers l'avant du terrain. Libérer l'espace arrière adverse. Obliger l'adversaire à relever le volant pour pouvoir l'attaquer.



(Dans le cas d'un volant HAUT (à partir d'1 mètre au dessus de la bande du filet) il sera plus pertinent pour le joueur de réaliser un KILL.

Attention, un changement de prise est alors nécessaire !)

LE CONTRE AMORTI

Quels critères d'observation ?	Quelles réponses possibles des élèves ?
EQUILIBRE	en déséquilibre avant (s'écrase)
PRISE DE RAQUETTE	aléatoire
TRAJECTOIRE	haute, montante
PLACEMENT/ DEPLACEMENT	Des pas courus ou effondrement vers l'avant

Quelles transformations envisagées ?

EQUILIBRE	Buste droit, en appui sur le « pied raquette »
PRISE DE RAQUETTE	universelle, plutôt haute sur le manche
TRAJECTOIRE	rasante/filet
PLACEMENT/ DEPLACEMENT	finir en fente sur le « pied raquette »

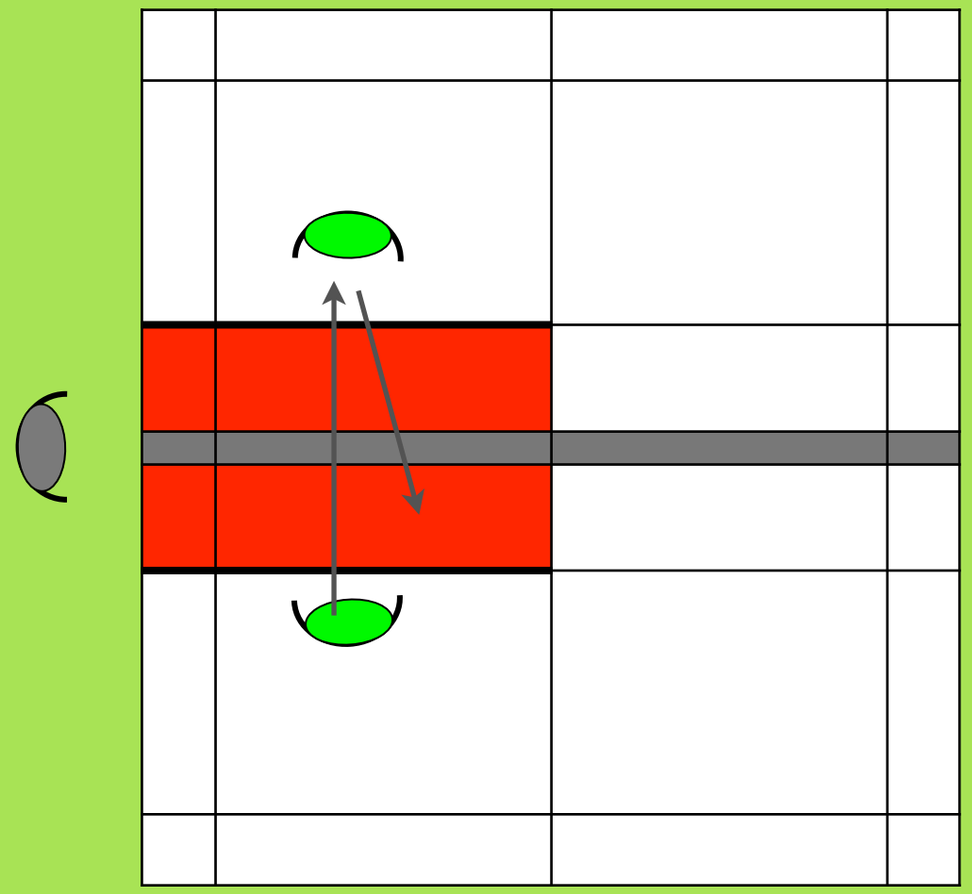
LE KILL, une alternative au Contre Amorti,
dans le cas d'un volant au dessus de la bande du filet

EQUILIBRE	Déséquilibre avant volontaire de profil
PRISE RAQUETTE	« Bras raquette » en avant en prise Marteau
TRAJECTOIRE DU VOLANT	piquée vers le bas
(DE) PLACEMENT	Projection (bond) vers l'avant Finir sur le « pied raquette »

LE CONTRE AMORTI (1/3)

Match à thème

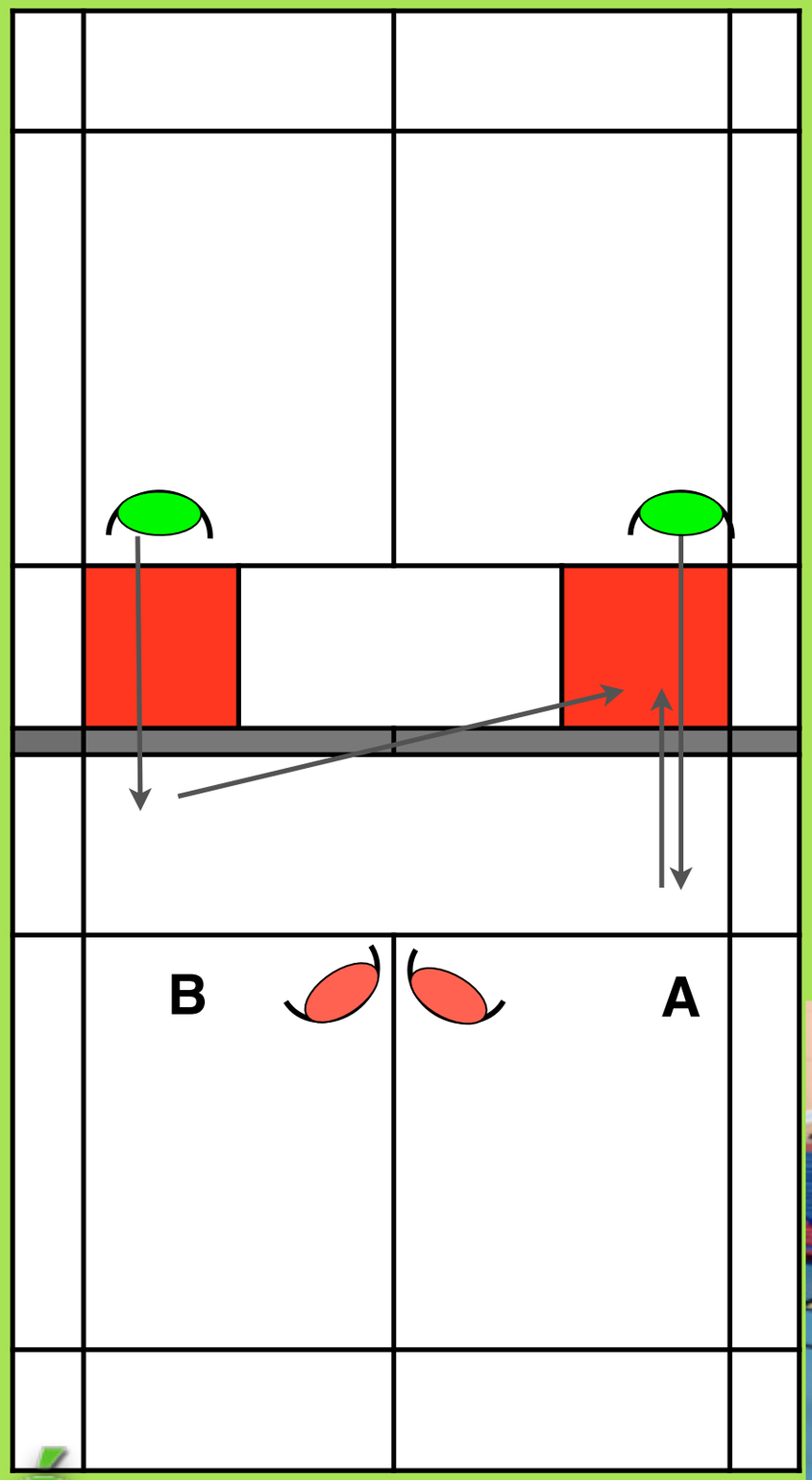
sur 1/2 terrain, en zones avants uniquement.
Attention, service court obligatoire et réglementaire !!!!
(avec position d'attente derrière la ligne noire)



Frustration des joueurs car beaucoup de fautes...
des trajectoires trop longues, trop hautes (explosives) et
des volants dans le filet...

LE CONTRE AMORTI (2/3)

MULTIVOLANTS **(D.E.) :** *« DU MATCH VERS LE MATCH »*



A/ CONTENUS D'ENSEIGNEMENT pour le Contre Amorti droit

Partir en 2 appuis successifs avec raquette à hauteur de la bande du filet, dirigée vers le volant.

Sécurité : finir son déplacement avec l'appui «pied raquette» en fente, orienté vers le poteau.

Laisser rebondir le volant (inutile de frapper le volant !) dans le tamis orienté à la fois vers le haut et la bande du filet .

contre amorti en revers

Prise de raquette

coté revers :

haute sur le manche.

Dos de la main visible

contre amorti en coup droit

Prise de raquette

coté coup droit :

haute sur le manche.

Paume de la main visible

B/ CONTENUS D'ENSEIGNEMENT pour le Contre Amorti croisé

Coté coup droit :

Placer sa raquette parallèle

à la bande du filet

puis fermeture de l'avant bras

Coté revers :

Placer sa raquette parallèle

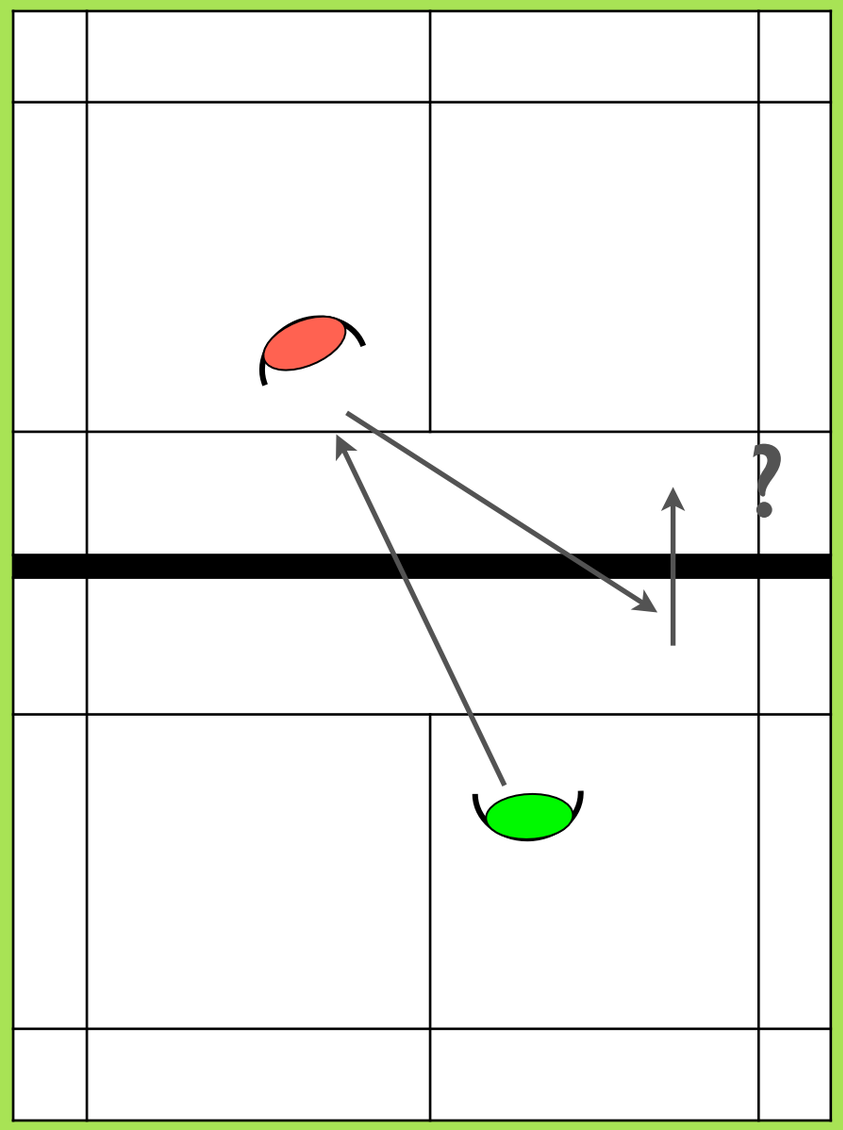
à la bande du filet puis

ouverture de l'avant bras

François THEVENIN

LE CONTRE AMORTI (2BIS/3)

ROUTINE OUVERTE **(D.E.) : *« DU MATCH AU MATCH »***



<u>Séquence imposée avant</u>

<u>chaque</u> <u>point</u> :

« service court, retour court croisé, contre amorti droit, jeu libre »

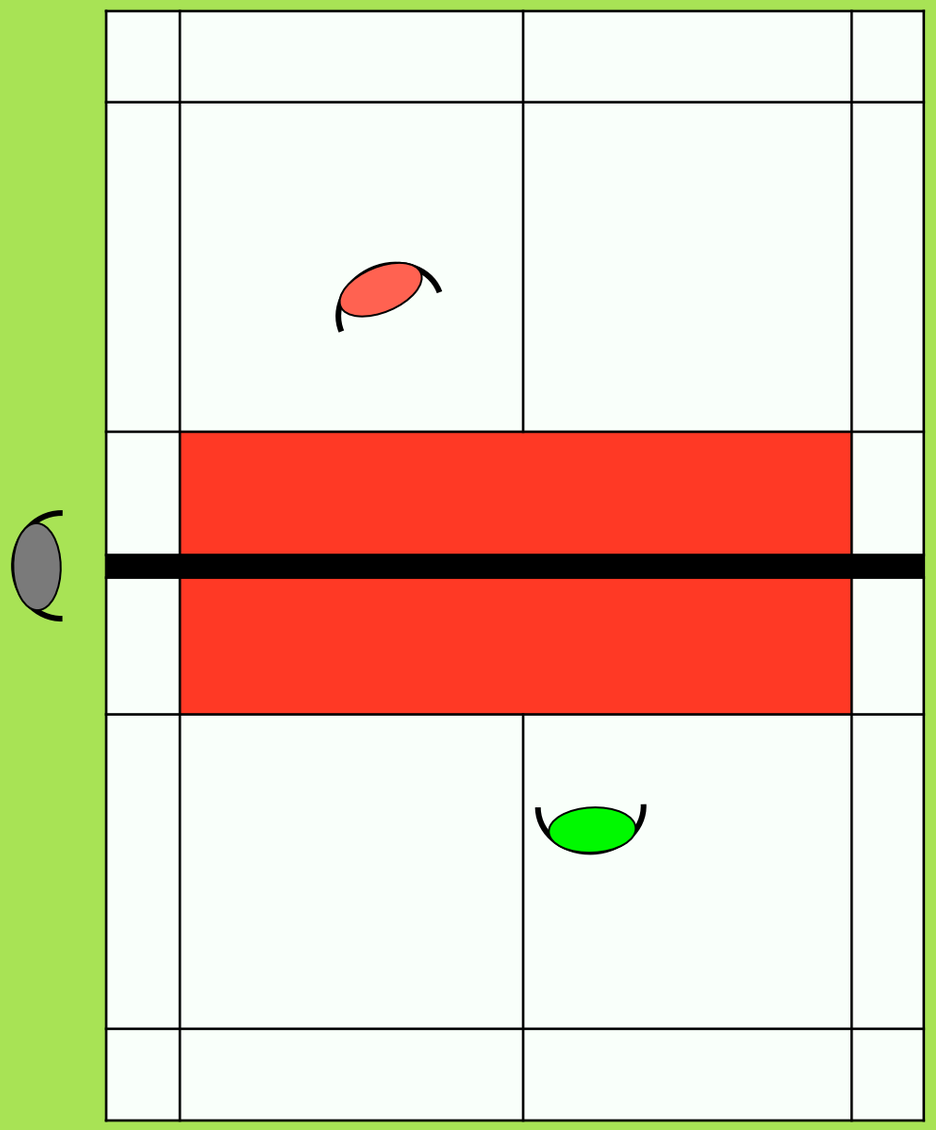
« service court, retour court droit, contre amorti croisé, jeu libre… »

« service court, contre amorti droit, puis contre amorti croisé du **joueur serveur quand il le souhaite**, début du jeu libre… »

Pas plus de 3 erreurs consécutives…

LE CONTRE AMORTI (3/3)

MATCH A THEME



Match en zone avant

« service court réglementaire puis jeu libre en zone avant uniquement»

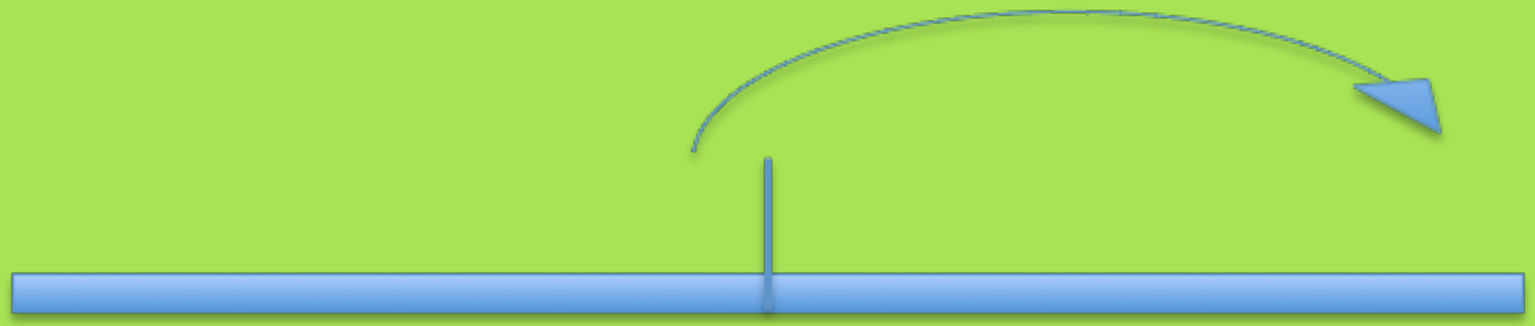
Possibilité accordée aux joueurs de réaliser un Rush/Kill dans le terrain entier <u>s'il est annoncé par le joueur avant la frappe</u>

LE LOB

*<u>Définition</u> : trajectoire montante et tendue, depuis **sa zone avant** vers **la zone arrière adverse**.*

<u>Intentions tactiques</u> :

- *déborder l'adversaire vers l'arrière du terrain.*
- *libérer l'espace avant adverse.*



- *se donner du temps quand on est en difficulté (en défense), on parle alors plutôt de « LIFT ».*

LE LOB

Quels critères d'évaluation ou d'observation ?	Quelles réponses possibles des élèves ?
EQUILIBRE	en déséquilibre avant/arrière
TRAJECTOIRE	montante/rasante
PLACEMENT/DEPLACEMENT	sur place/emporté dans son élan

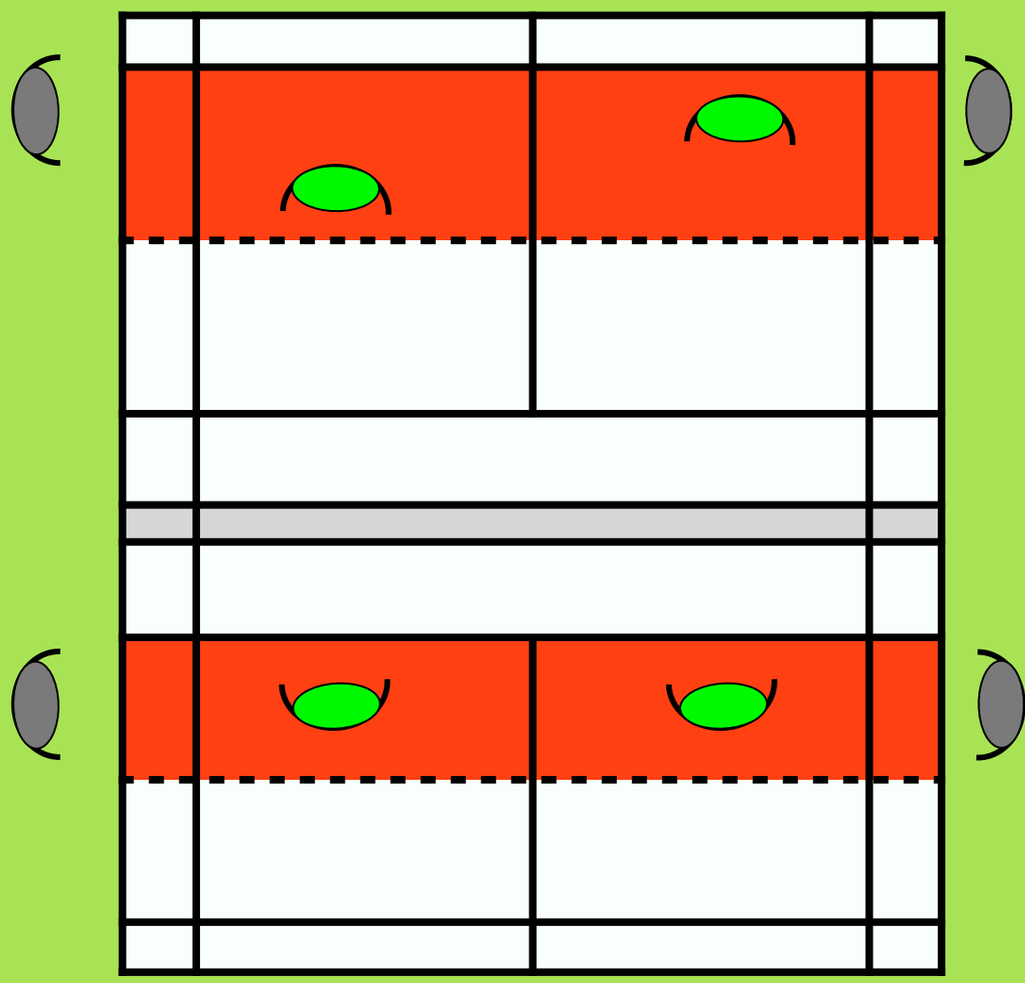
[redacted]

Quelles transformations envisagées ?

EQUILIBRE	buste droit, en équilibre sur « pied raquette »
TRAJECTOIRE	montante, profonde
PLACEMENT DEPLACEMENT	attaque du talon pour finir en fente avant sur « pied raquette »

LE LOB (1/3)

Match à thème avec postes fixes



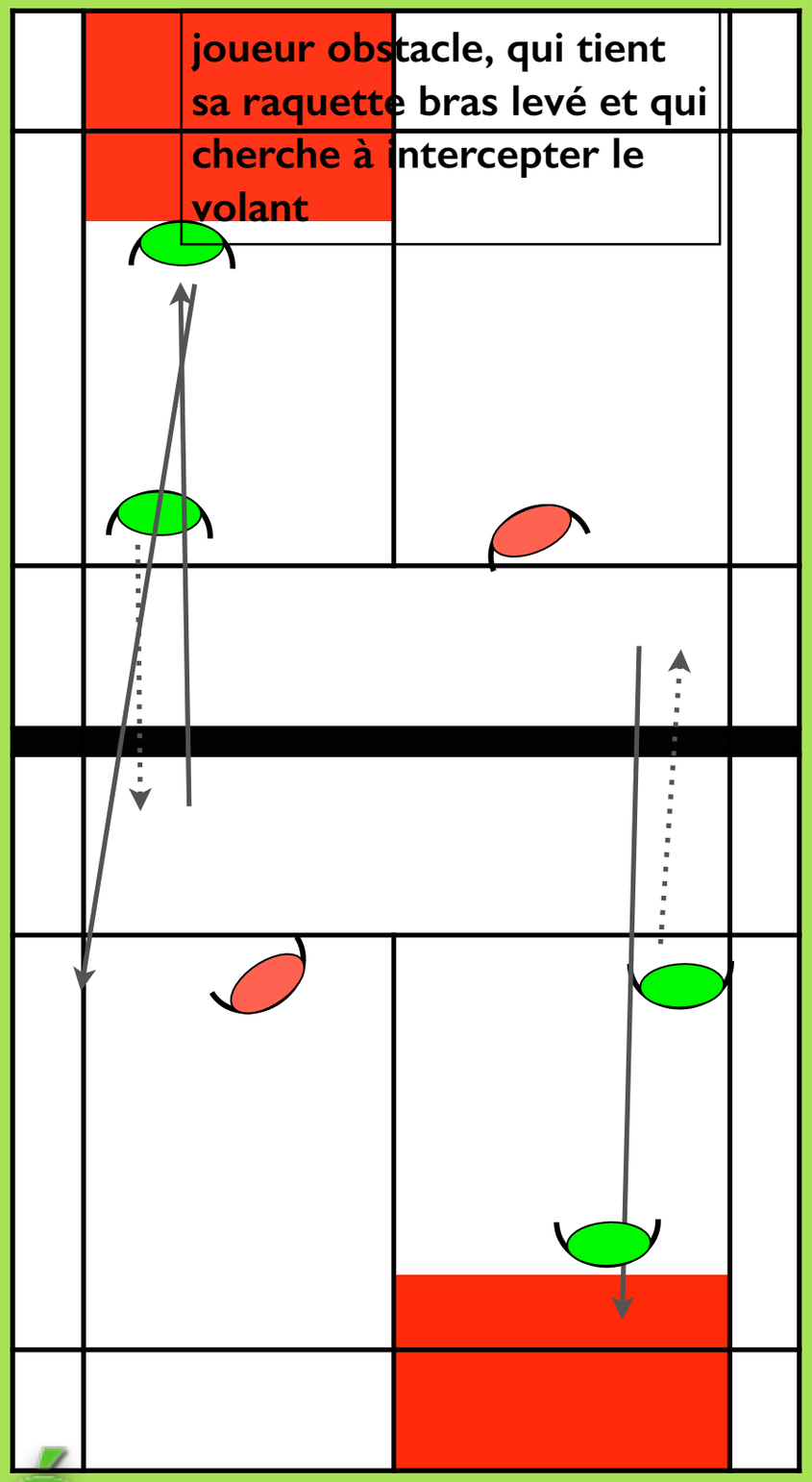
Toute trajectoire sortant de ce cadre fait perdre le point

JEU EN MAIN BASSE uniquement !!!!!!

→ ***des trajectoires hautes mais peu de profondeur***

LE LOB (2/3)

MULTIVOLANTS **(D.E.) :** *« DU MATCH VERS LE MATCH »*



CE POUR LE LOB

Partir en 2 appuis successifs avec raquette à hauteur de la bande du filet en direction du volant.

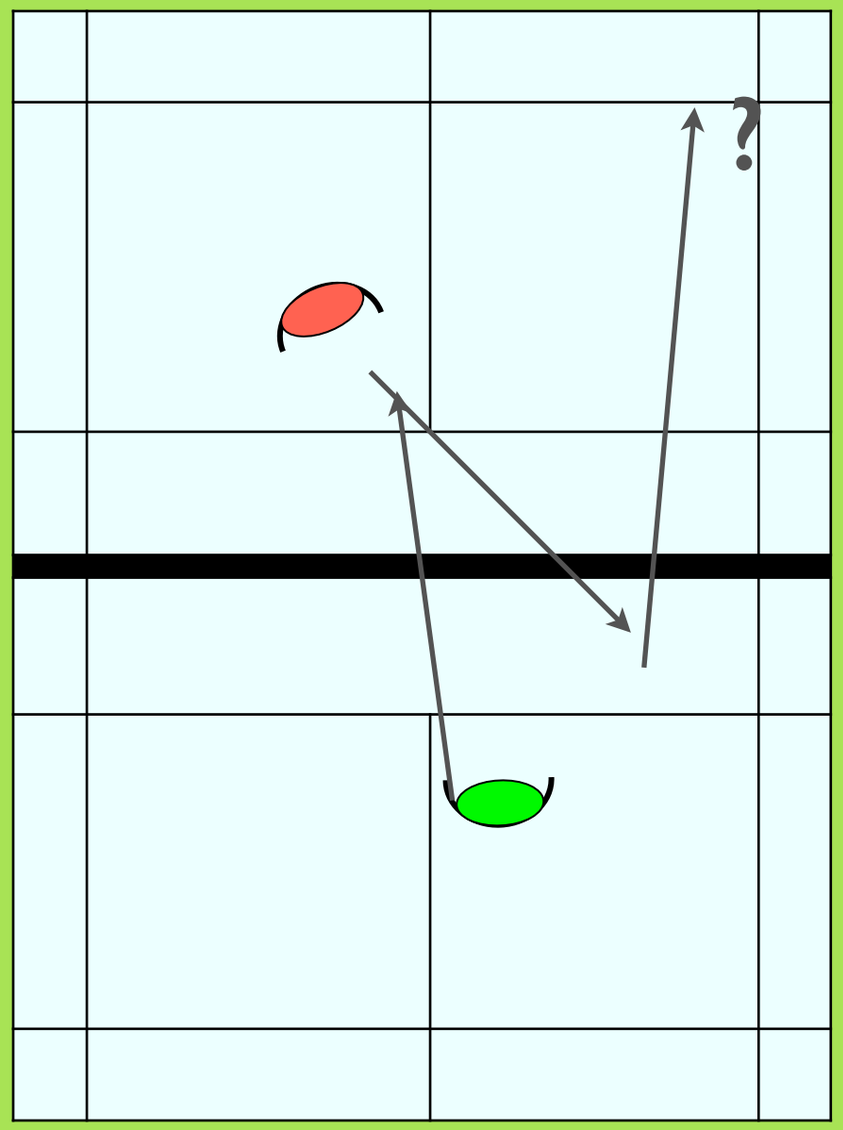
<u>Sécurité</u> : finir avec l'appui «pied raquette», orienté vers le poteau en fente avant.

« Pronation » de l'avant bras en coup droit ou « Supination » de l'avant bras en revers avec tamis orienté vers le haut et vers l'avant et la cible au moment de l'impact.

<u>Prise de raquette</u> : universelle.

LE LOB (2BIS/3)

MATCH ROUTINE **(D.E.) :** ***« DU MATCH AU MATCH »***



Séquence imposée avant **chaque** point :

« service court, retour court croisé, LOB droit, jeu libre... »

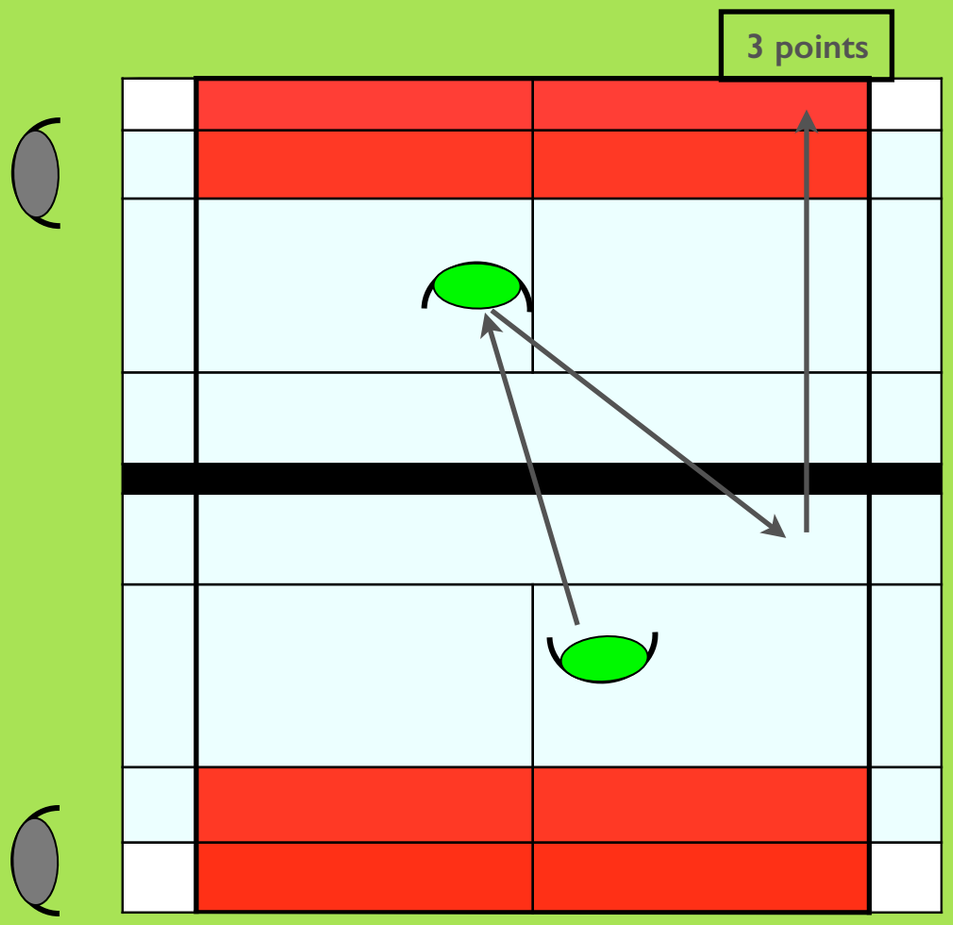
« service court, retour court droit, lift croisé, jeu libre… »

Pas plus de 3 erreurs consécutives...

LE LOB (3/3)

Match à thème

avec points bonus en zone arrière



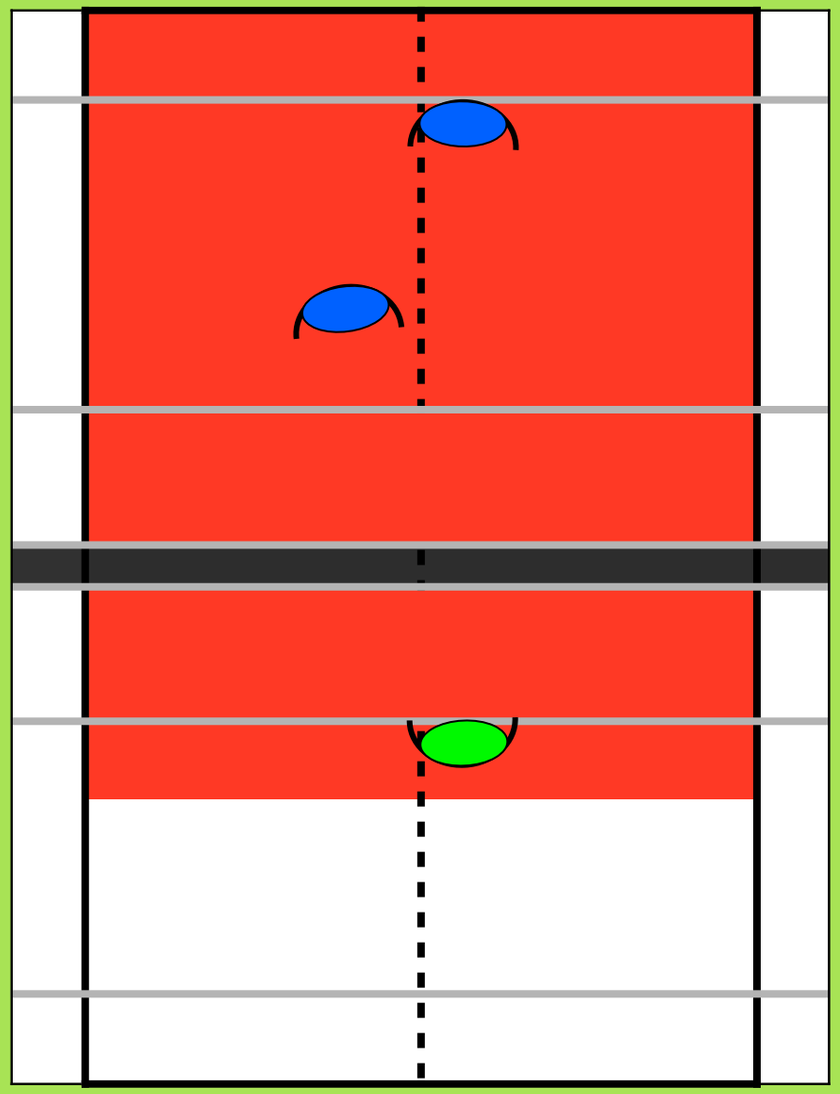
« 3 points si le volant tombe directement dans la zone rouge »

(A partir d'une frappe en main basse) !!!!!!

1 point dans tous les autres cas

LE CONTRE AMORTI ET LE LOB

LIBÉRER ET EXPLOITER UN ESPACE LIBRE



2X1 SUR TERRAIN AMÉNAGÉ

LE JOUEUR SEUL OCCUPE LA MOITIÉ AVANT DE SON TERRAIN

« Il est obligé de ressortir de son terrain après chaque frappe » (Travail du replacement)

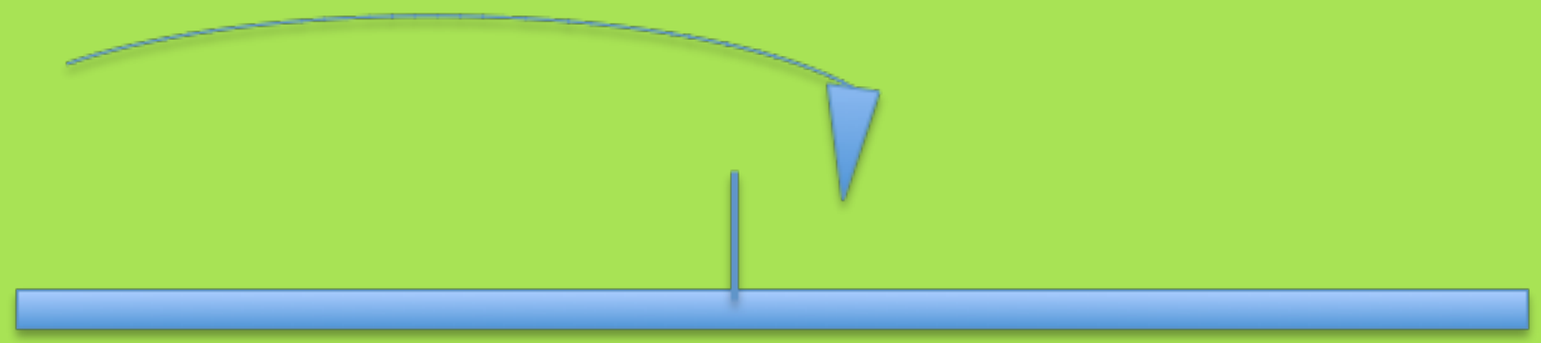
LE DUO OCCUPE UN TERRAIN DE SIMPLE

« le joueur ayant frappé le volant est obligé de revenir toucher la ligne médiane avec son pied » (Travail du replacement)

L'AMORTI

Définition : trajectoire descendante. Depuis **sa zone arrière** vers **la zone avant adverse**.

Intentions tactiques : déplacer l'adversaire vers l'avant du terrain. Libérer l'espace arrière adverse. Surprendre l'adversaire.



L'AMORTI

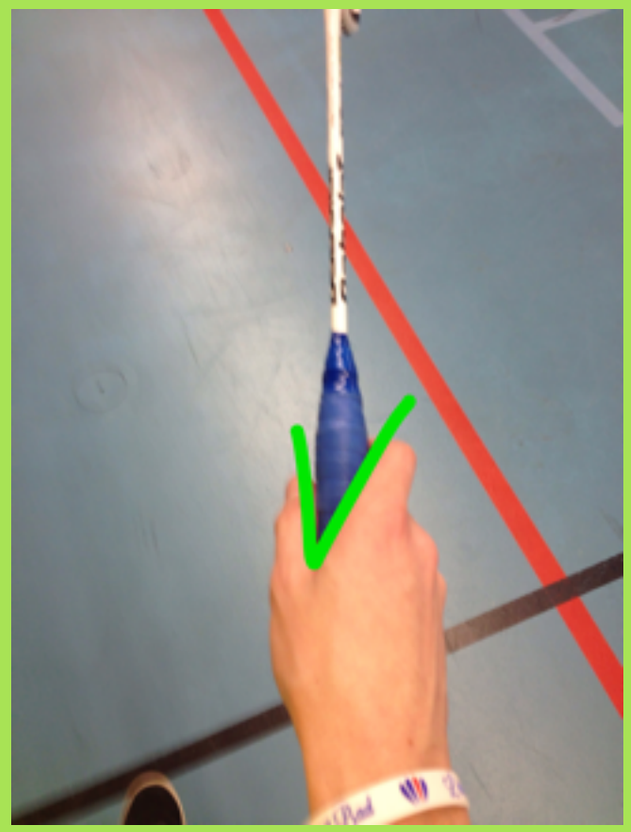
Quels critères d'observation ?	Quelles réponses possibles des élèves ?
EQUILIBRE	Recule au moment de la frappe
REALISATION MOTRICE	Pousse le volant, casse le poignet
TRAJECTOIRE	rectiligne descendante
PLACEMENT	de face/de coté

Quelles transformations envisagées ?

EQUILIBRE	Arrête son déplacement avant sa frappe
REALISATION MOTRICE	ralentissement du bras lors du passage au dessus de la tête
TRAJECTOIRE	courbe descendante
PLACEMENT	derrière le volant

LA PRISE DE RAQUETTE « UNIVERSELLE »
POUR SORTIR LES ELEVES DE LA POUSSÉE DE FACE

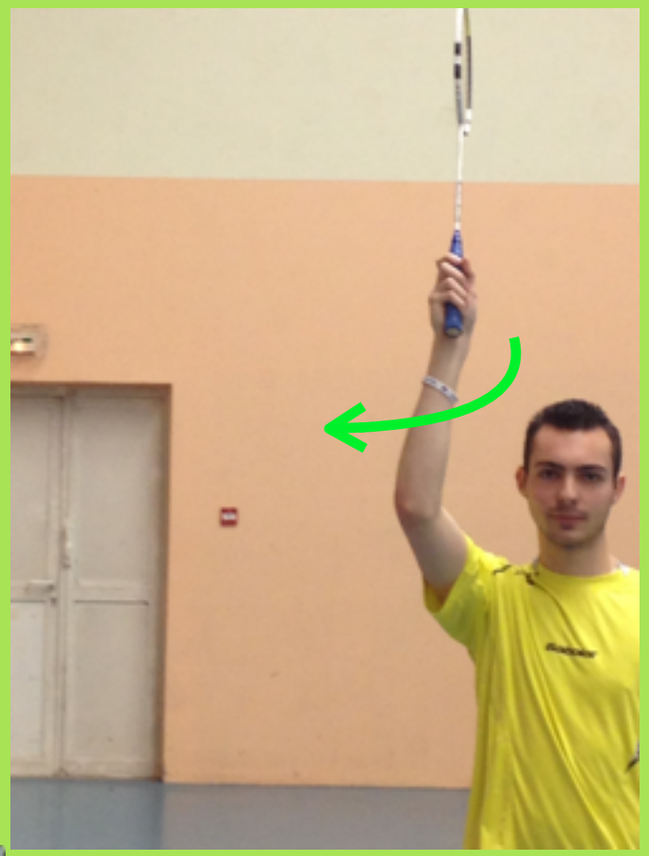
La raquette doit être tenue avec le tamis perpendiculaire au sol.



Un « V » doit être formé sur le manche entre le pouce et l'index

LA **FRAPPE** DU VOLANT POUR SORTIR LES ELEVES DE LA **POUSSÉE** DE FACE

A PARTIR DE LA PRISE DE RAQUETTE VUE PRECEDEMMENT, LEVER LA RAQUETTE AU DESSUS DE SA TËTE, COUDE SUR LE COTE A HAUTEUR DES YEUX



REALISER UN QUART DE TOUR DU POIGNET VERS L'EXTERIEUR (le tamis de la raquette se retrouve dès lors dirigé vers le terrain adverse)

FRAPPER LE VOLANT SANS « CASSER LE POIGNET » ET FINIR SON GESTE AVEC LA RAQUETTE LE LONG DE SA JAMBE

<u>En évolution</u> : combiner le tout avec rotation d'épaule, avec le bras libre viseur, pointant du doigt le volant en l'air.

LA **FRAPPE** DU VOLANT POUR SORTIR LES ELEVES DE LA **POUSSÉE** DE FACE

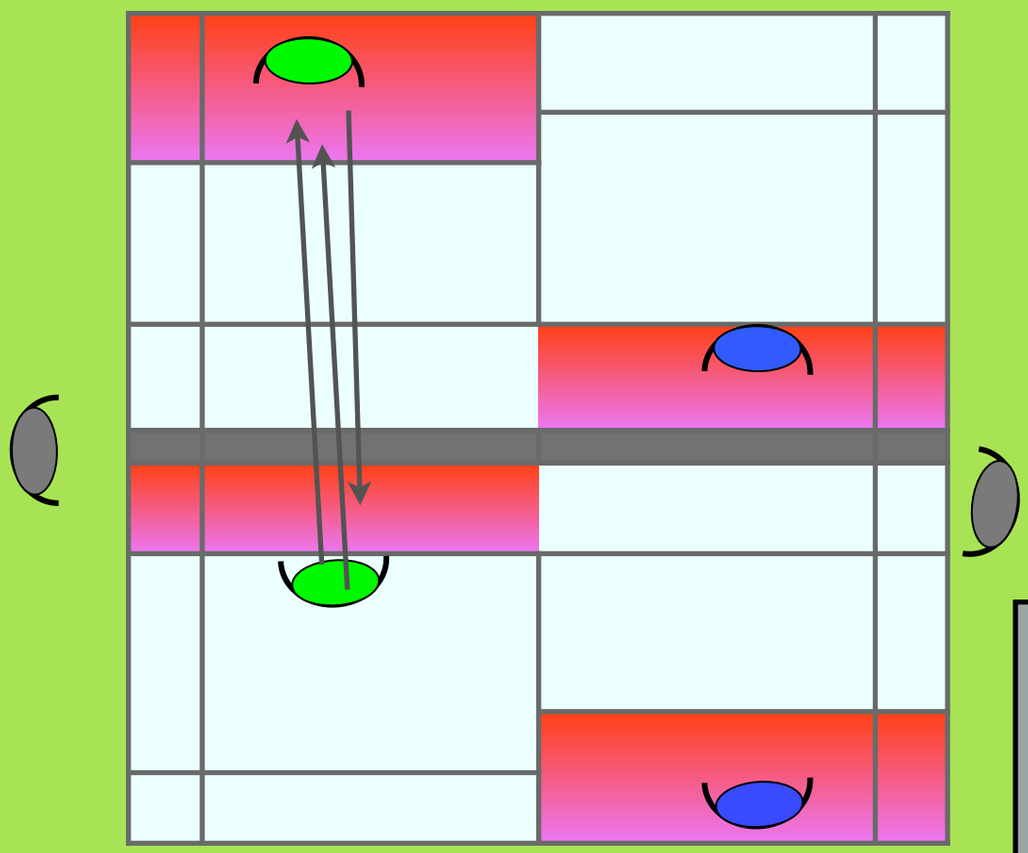
<u>CONTENUS D'ENSEIGNEMENT</u> :

- **COUDE DU BRAS RAQUETTE A HAUTEUR DU VISAGE et en AVANT AU MOMENT DE L'IMPACT DU VOLANT**
- **EPAULES PERPENDICULAIRES AU FILET**
- **BRAS LIBRE VISEUR**

L'AMORTI (1/3)

Match à thème avec postes fixes

(zones avant/arrière)



Match en 2 sets avec changement de coté.

Cumul de points sur les 2 sets

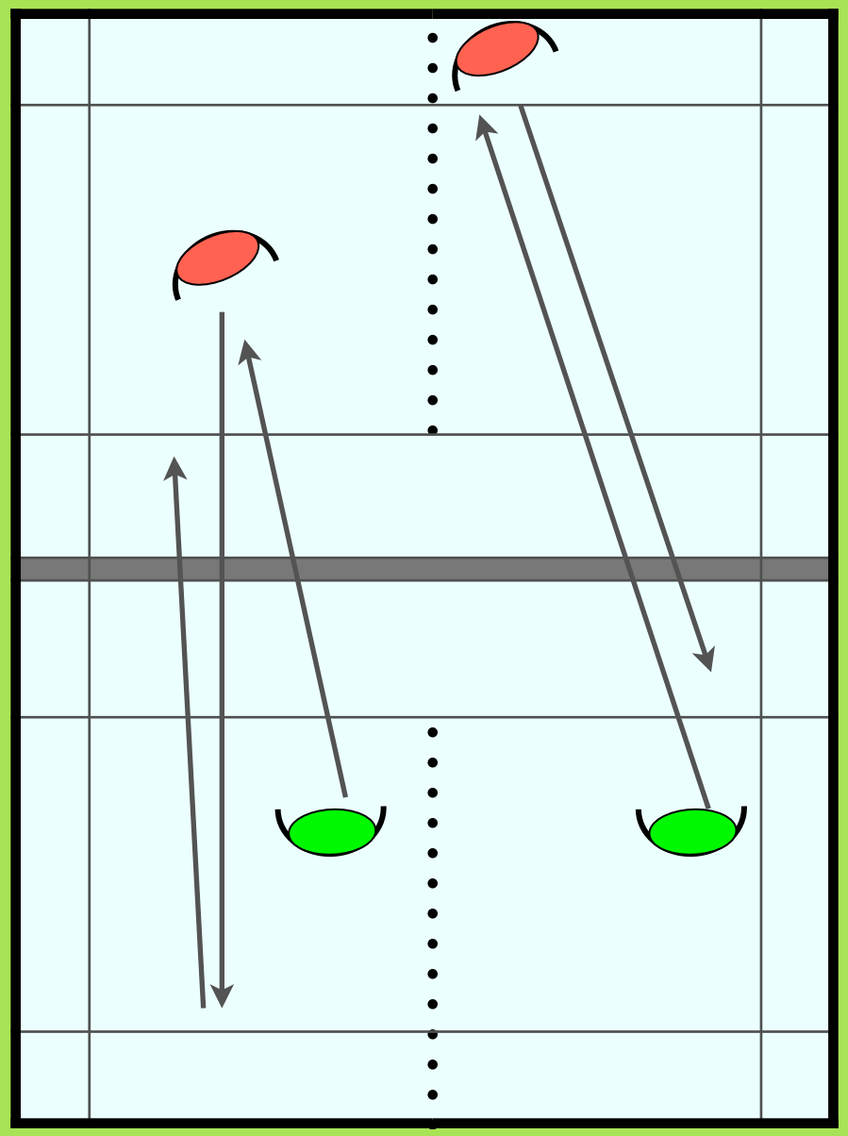
<u>En évolution</u> : imposer aux joueurs l'obligation de ressortir de leur zone après chaque frappe (travail du replacement)

Le joueur en situation favorable (en zone du fond) ne l'est finalement pas !!!

Il ne parvient pas à mettre son adversaire en difficulté avec l'amorti alors qu'il joue pourtant avec la « raquette haute ».

L'AMORTI (2/3)

MULTIVOLANTS **(D.E.) :** *« DU MATCH VERS LE MATCH »*



« service long, amorti »

Puis, « service court, lobs, amorti »

Contenus d'enseignement

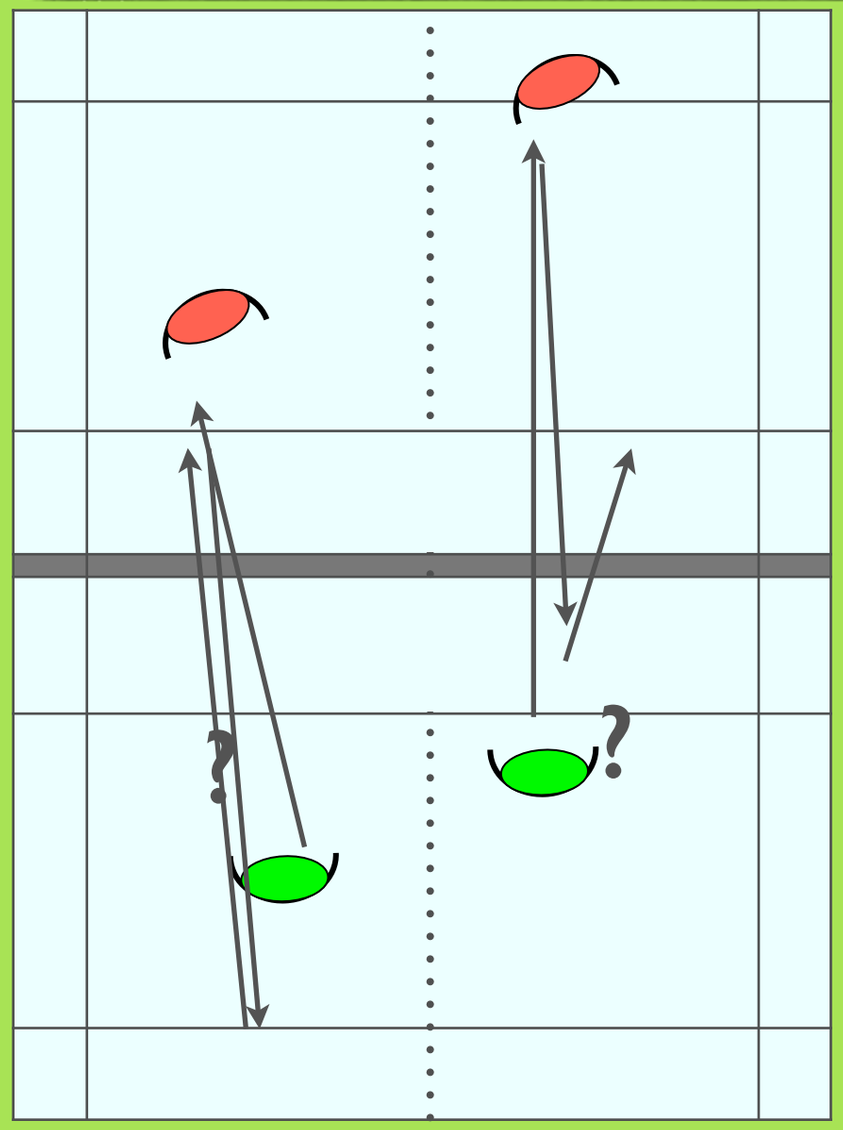
raquette haute avec le coude à hauteur de la tête.

Ralentir sa frappe au moment du passage de la raquette au dessus de la tête

finir avec la raquette le long de la « jambe raquette »

L'AMORTI (2BIS/3)

ROUTINE OUVERTE **(D.E.) : *« DU MATCH AU MATCH »***



<u>Séquence imposée avant</u>
***<u>chaque</u>** <u>point</u> :*

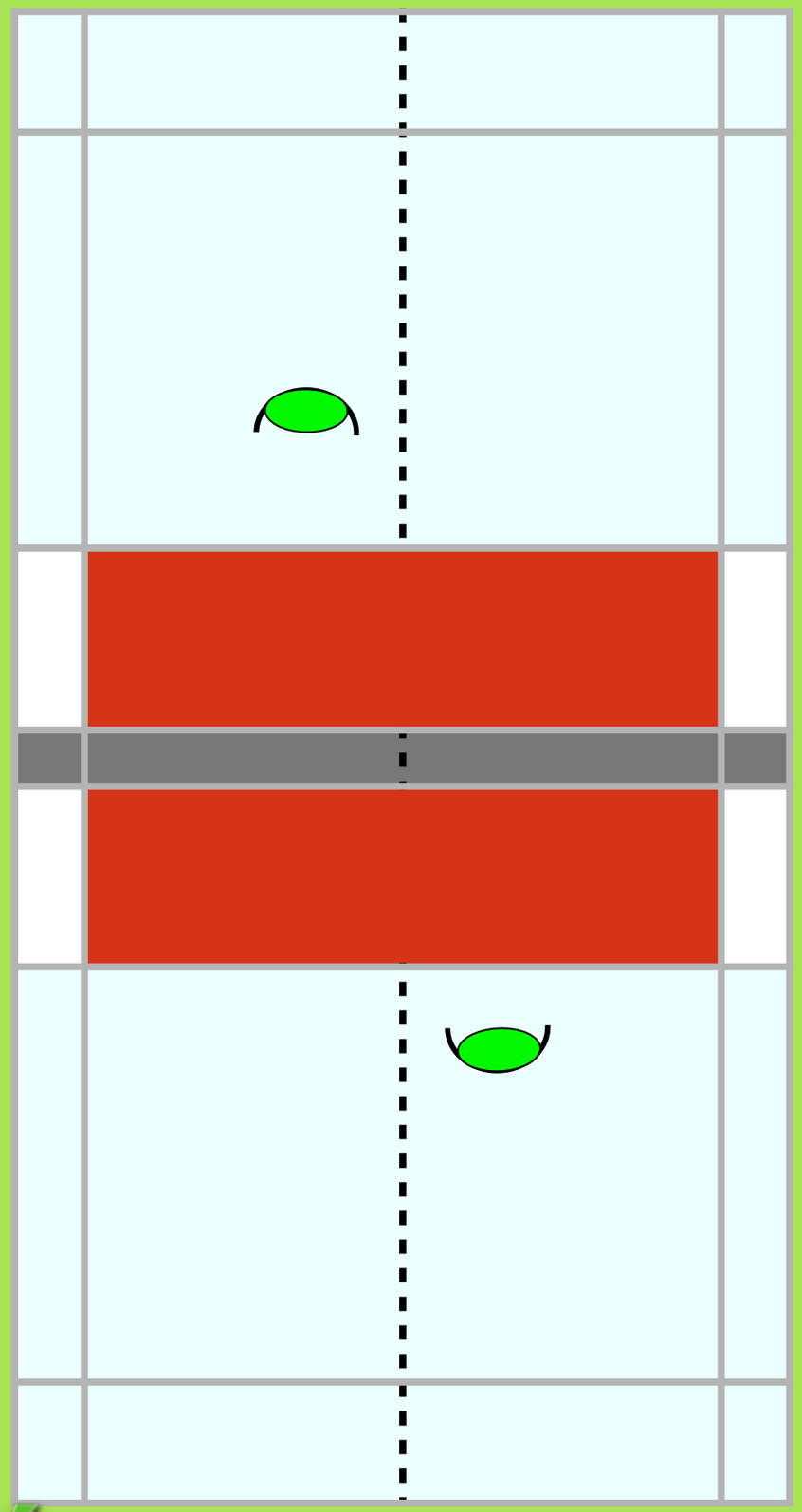
« service court, lob, amorti, jeu libre… »

<u>Puis</u> : « service court, lob, amorti, contre amorti, jeu libre… »

<u>Puis</u> : « service long, amorti, contre amorti, jeu libre »

Pas plus de 3 erreurs consécutives…

L'AMORTI (3/3)



MATCH À THEME

« LE DOUBLE SCORE »

<u>POUR GAGNER LE MATCH</u>

➡ 11 POINTS
OU
➡ 3 POINTS SUR **AMORTI**
(MAIN HAUTE, IMPACT EN ZONE AVANT)

MATCH A THÈME

TOUT POINT **DIRECT**

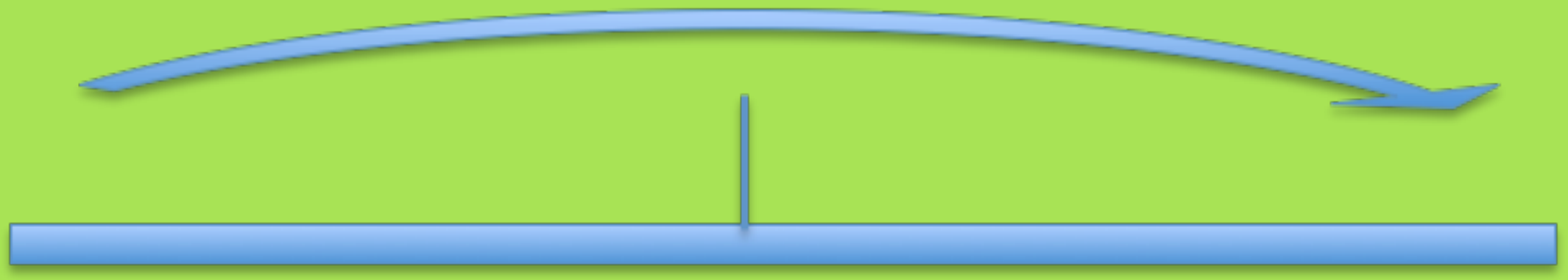
SUR UN **AMORTI**
(MAIN HAUTE, IMPACT EN ZONE AVANT)

RAPPORTE
100 POINTS

LE DÉGAGÉ OU DÉGAGEMENT

Définition : Trajectoire la plus longue, réalisée depuis **sa zone arrière** vers **la zone arrière adverse.**

Intentions tactiques : à la fois un coup technique **défensif** (pour se se donner du temps) et **offensif** (pour repousser l'adversaire au fond de son terrain). Libérer l'espace avant adverse.



LE DÉGAGÉ

Quels critères d'évaluation ?	Quelles réponses possibles des élèves ?
EQUILIBRE	déséquilibre arrière ou avant important
PRISE DE RAQUETTE	au milieu du manche
TRAJECTOIRE	tendue à mi court
PLACEMENT/DEPLACEMENT	frappe de face, déplacement à reculons

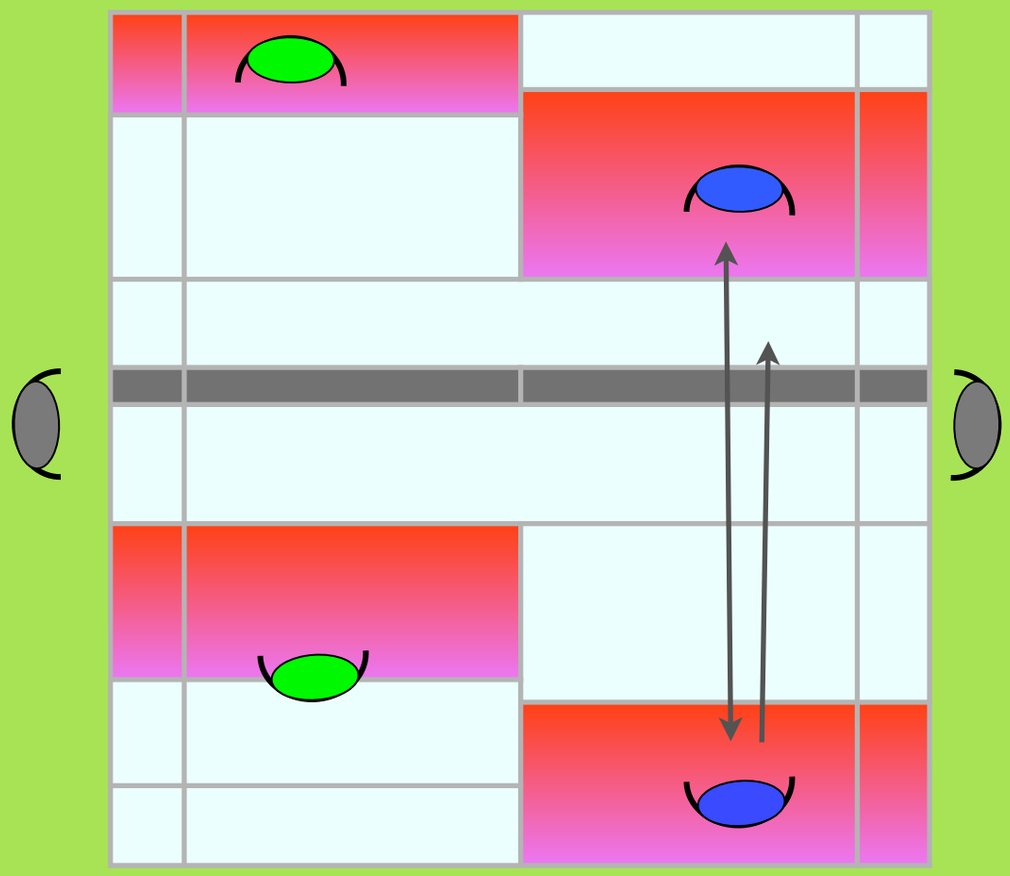
Quelles transformations envisagées ?

EQUILIBRE	Arrête son déplacement avant la frappe. Accompagne le volant vers l'avant
PRISE DE RAQUETTE	en bas du manche
TRAJECTOIRES	Montante ou Tendue
PLACEMENT/ DEPLACEMENT	Pas chassés pour reculer. Derrière/Sous le volant

LE DéGAGé (1/3)

Match à THEME avec zones imposées

(zones mi-court/arrière)



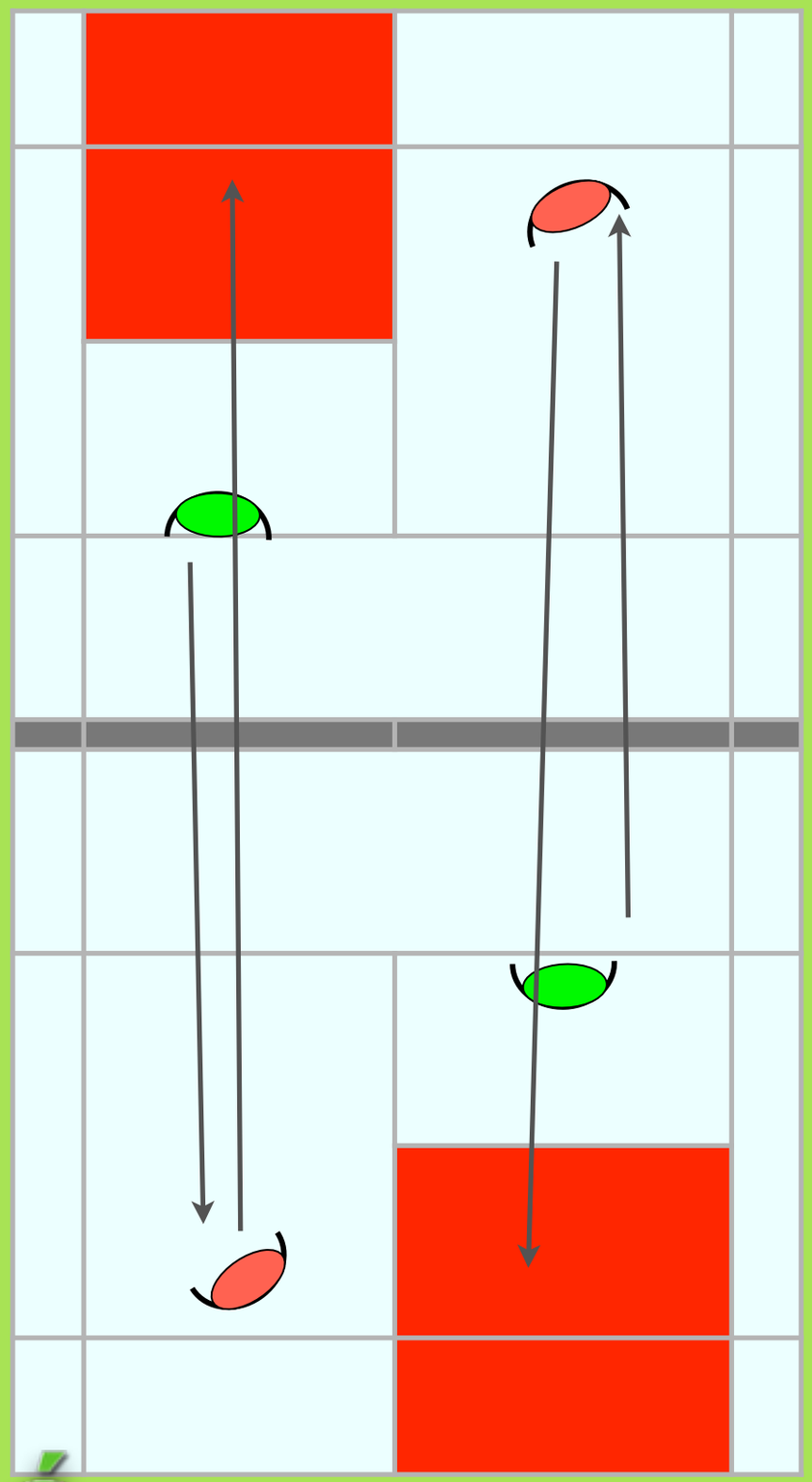
Toute trajectoire sortant du terrain fait perdre le point.

Pas de trajectoires descendantes ...
(Possibilité d'installer un sur-filet !)

*Attention, insister sur l'*obligation de *ressortir de sa zone après chaque frappe (travail du replacement)*

Les échanges sont courts (fautes)
Peu de profondeur

LE DÉGAGÉ (2/3)



MULTIVOLANTS

(D.E.) : *(« DU MATCH VERS LE MATCH »)*

C.E. pour LE DéGAGé

Préparation avec raquette haute en arrière, coude à hauteur de visage.

Bras libre viseur, jambe raquette en arrière (épaules perpendiculaires au filet).

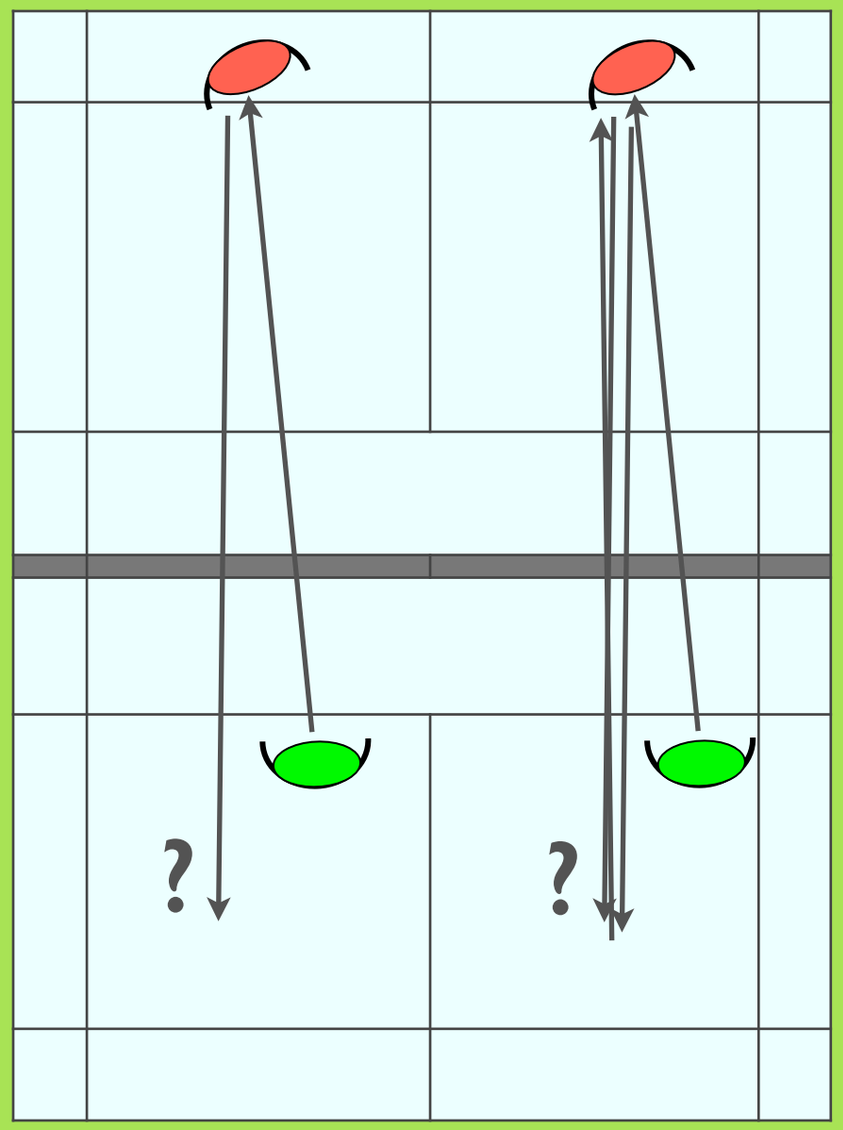
Frapper le volant au dessus de soi, tamis légèrement orienté vers le haut et l'avant.

Bras tendus avec légère pronation de l'avant bras avant la frappe.

<u>Prise de raquette</u> : basse sur le manche, prise universelle

LE DÉGAGÉ (2BIS/3)

ROUTINE OUVERTE **(D.E.) : *« DU MATCH AU MATCH »***



<u>Séquence imposée avant</u>

<u>chaque</u> <u>point</u> :

« service long, dégagé, jeu libre... »

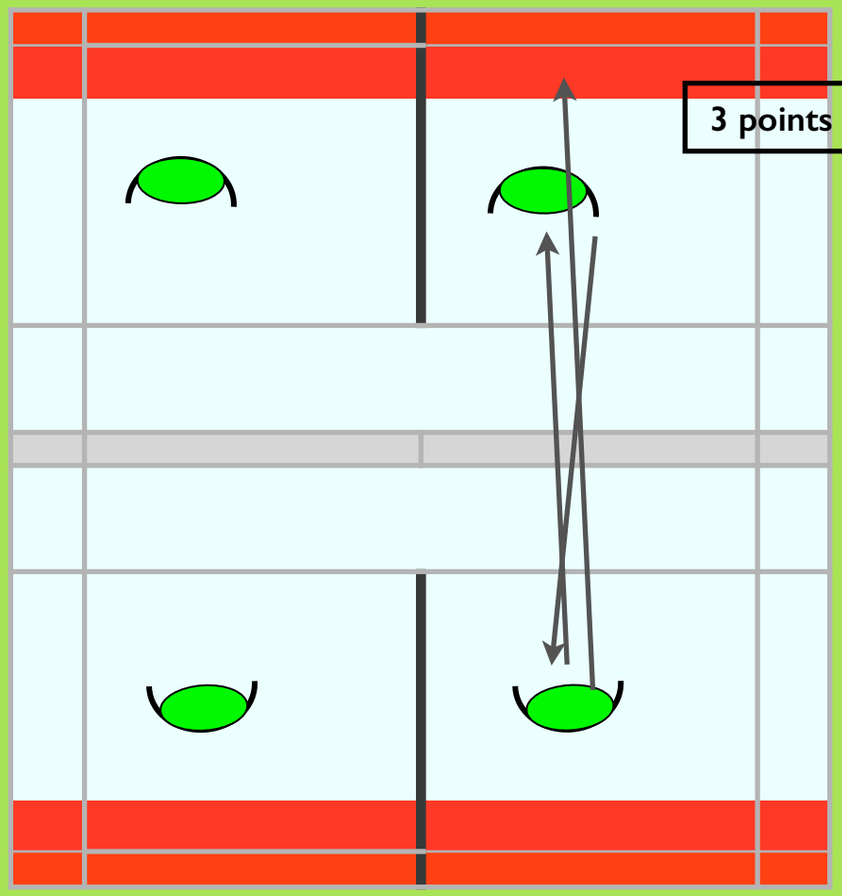
<u>Puis</u> : « service long, dégagé, dégagé, dégagé, jeu libre... »

Pas plus de 3 erreurs consécutives...

LE DÉGAGÉ (3/3)

Match à thème

avec points bonus en zone arrière



3 points

si le volant tombe directement dans la zone

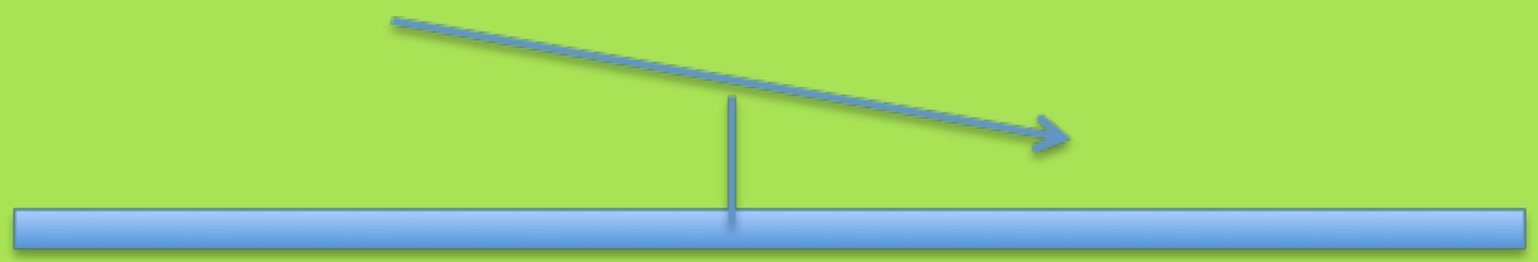
ou

si le joueur pose un pied dans la zone rouge et perd le point immédiatement.

LE SMASH

Définition : trajectoire la plus descendante (directe). Depuis **son mi-court** vers **le mi-court adverse**.

Intention tactique : marquer directement le point à partir d'une « **Situation Favorable de Marque (S.F.M.) » :** un volant haut, au milieu de son terrain, situé devant soi.



LE SMASH

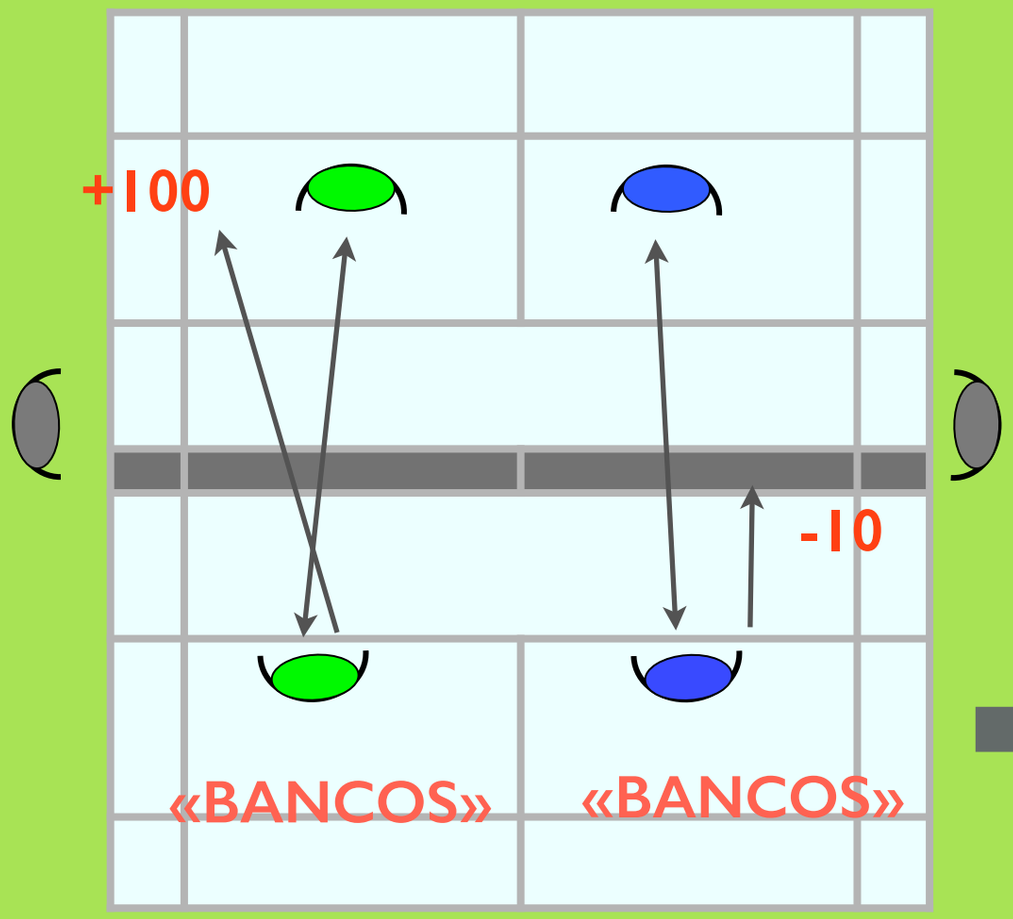
Quels critères d'évaluation ?	Quelles réponses possibles des élèves ?
EQUILIBRE	en mouvement au moment de la frappe
TRAJECTOIRE + VITESSE	filet ou hors limite (longueur)
PLACEMENT/DEPLACEMENT	(trop) derrière / *Sous le volant*

Quelles transformations envisagées ?

EQUILIBRE	Arrête son déplacement avant la frappe. Puis déséquilibre en avant après la frappe
TRAJECTOIRE + VITESSE	Descendante et très rapide
PLACEMENT/ DEPLACEMENT	1 ou 2 pas d'ajustement. Derrière le volant

LE SMASH (1/3)

Match à thème : match « Bancos »



3 «Bancos» par joueurs : (annonce de l'obtention du point avant l'attaque) par joueur.

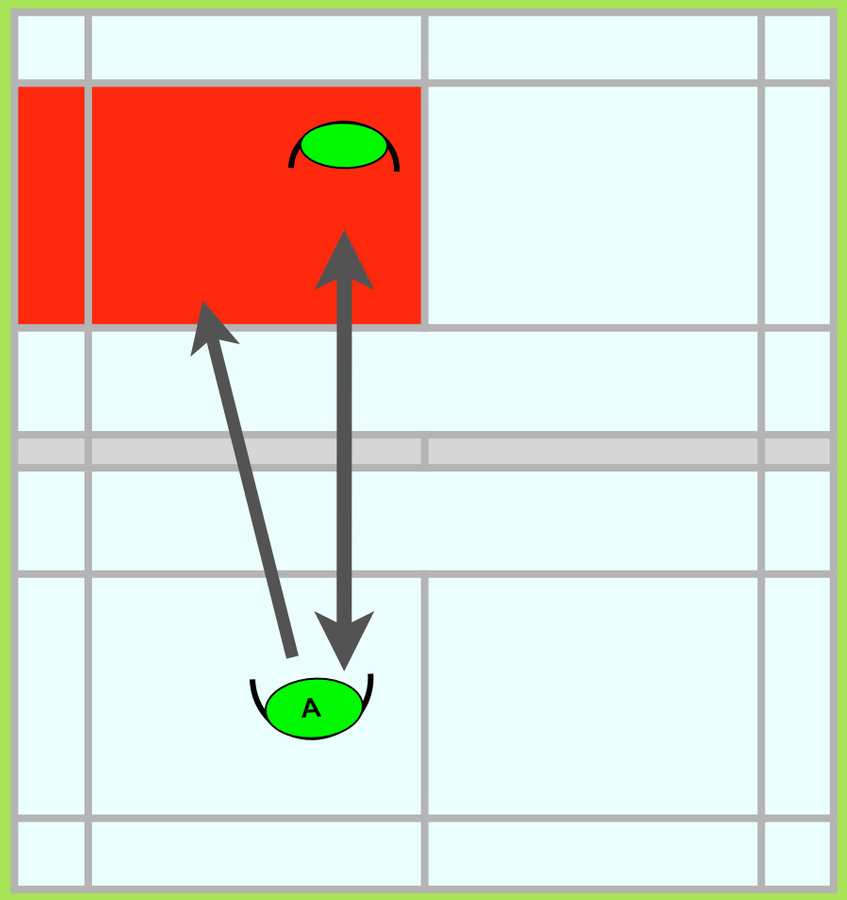
+100 si réussi
- 10 si échec

Des joueurs au score négatif : ne parviennent pas à réaliser le smash sans commettre de <u>fautes</u>.

Des joueurs au score entre 0 et 10 : <u>ne</u> <u>perçoivent pas</u> une Situation Favorable de Marque (S.F.M.) pour smasher

LE SMASH (2/3)
Situation de coopération

Lorsque A considère qu'il est bien placé il smash pour atteindre la zone rouge



C.E pour LE SMASH

Situation favorable de marque : le volant est haut, au milieu du terrain, devant le joueur.

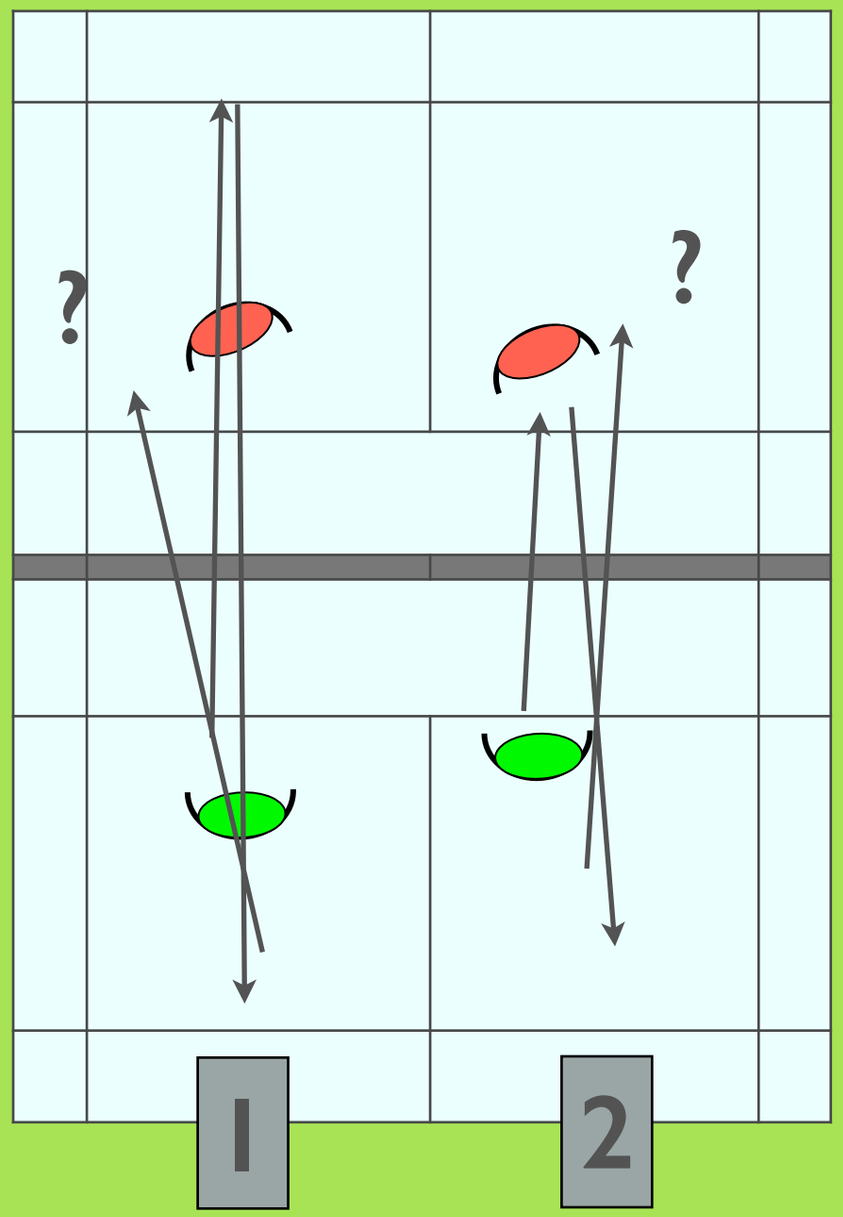
Préparation avec raquette haute armée en arrière, coude à hauteur de visage

Bras libre viseur, jambe raquette en arrière (épaules perpendiculaires au filet).

Frapper le volant devant soi, bras tendus avec une très légère flexion du poignet à la fin.

LE SMASH (2BIS/3)

ROUTINE OUVERTE **(D.E.) : *« DU MATCH AU MATCH »***



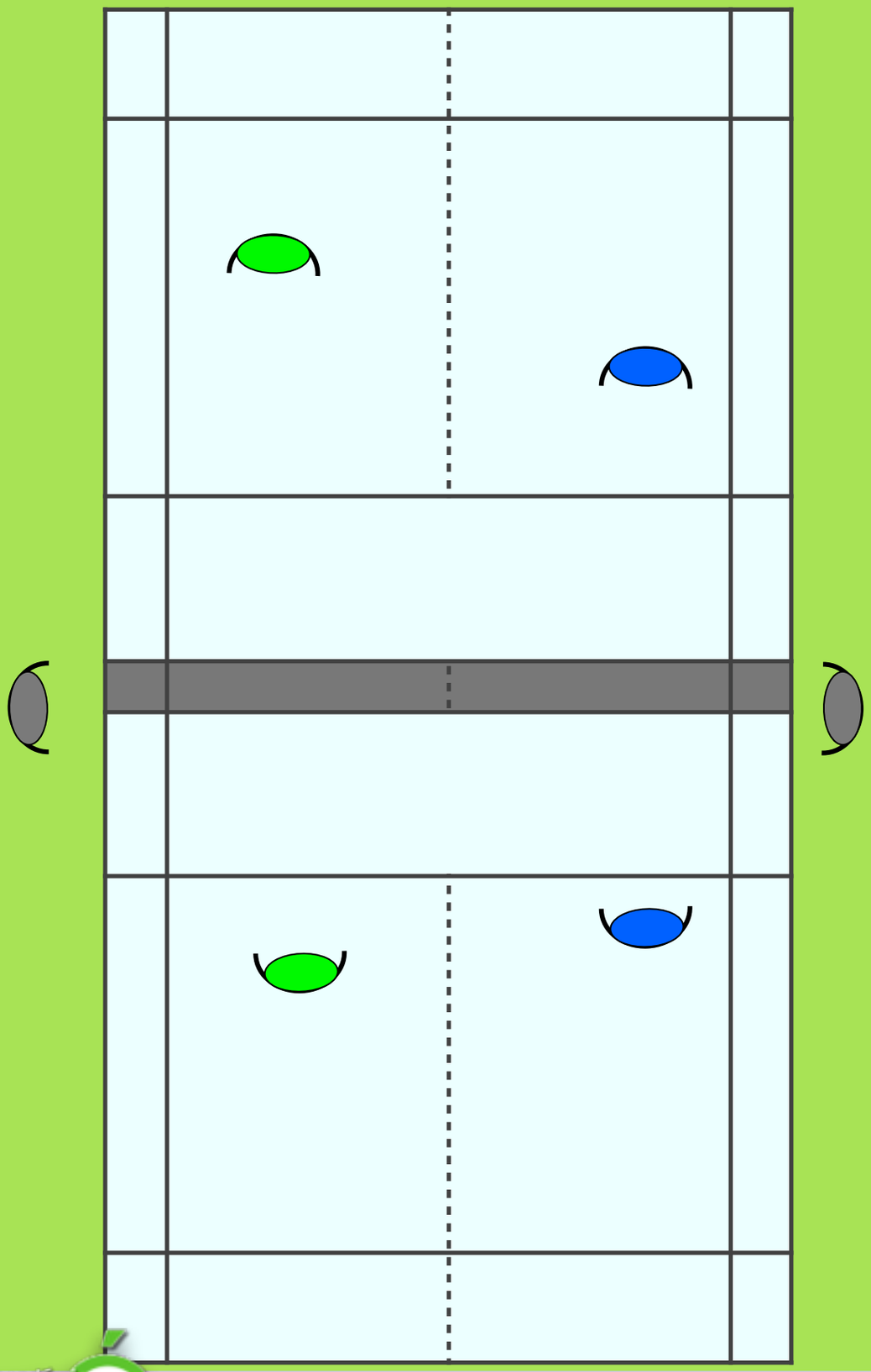
Séquence imposée avant **chaque** point :

1/ « service long, dégagé, smash, jeu libre...»

2/ « service court, lob, smash, jeu libre... »

Pas plus de 3 erreurs consécutives sur la séquence...

LE SMASH (3/3)



MATCH A THÈME

LE DOUBLE SCORE

POUR GAGNER LE MATCH

➡ 11 POINTS
OU
➡ 3 POINTS SUR **SMASH :**
POINTS DIRECTS AU MILIEU DU TERRAIN

MATCH A THÈME

TOUT POINT **DIRECT** SUR

UN **SMASH**

RAPPORTE
100 POINTS

EVALUATION

PERFORMANCE 7 points

Les élèves seront évalués en fin de cycle à l'aide de match(s).

La **performance** de chacun prend en compte la moyenne du

différentiel de score des matchs de la poule.

Celle-ci est différente selon le niveau de poule :

BAREME

Différentiel de score	Poule 1	2	3	4	5	6	7
+ 5 ou +	7	6,5	6	5,5	5	4,5	4
4/3	6,5	5	4,5	4	3,5	3	2,5
2/1	5,5	4,5	4	3,5	3	2,5	2
0	5	4	3,5	3	2	1,5	1
-1/-2	4,5	3,5	2,5	2	1,5	1	0,5
-3/-4	3,5	2,5	2	1,5	1	0,5	0,5
-5 ou ++	2,5	2	1,5	1	0,5	0,5	0,25

ORGANISATION MOTRICE 2x4 points				
CRITERES	**1 POINT**	**2 POINTS**	**3 POINTS**	**4 POINTS**
Registre technique	joue en main haute et/ou basse	1 ou 2 coups techniques identifiables (main haute privilégiée)	Possède plus de 2 coups techniques « de base » **OU** le SMASH	Possède les 4 coups techniques « de base » **ET** le SMASH
Situation Favorable de Marque	persiste à jouer en régularité	Déplace (tentatives !) son adversaire (Points sur fautes adverses non provoquées)	Se crée des SFM en visant les espaces libres (Majorité de points sur fautes adverses provoquées)	Crée et exploite une SFM Marque des points directs régulièrement

CRITERES	0,5 POINT	2 POINTS	3 POINTS
Echauffement	échauffement insuffisant	échauffement partiel	Echauffement autonome complet.
rôles sociaux	Assume ses fonctions sans y préter attention	Remplit les fonctions qui lui sont assignées	

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.»

	compétence N2	similitudes	compétence N4
Finalité ?	gagner la rencontre		gagner le match
Intention ?	Intentionnalité continuité / rupture		faire des choix tactiques
Réalisation ?	Mise en jeu. Utilisation de coups et trajectoires		Produire des **frappes** variées en direction, longueur et hauteur.
Localisation ?	(tout le terrain)		(tout le terrain)

Caractéristiques d'élèves pour viser un niveau 2	
Intentions de jeu	Volonté de déplacer l'adversaire mais manque de précision et/ou vitesse
Volume de jeu	2/3 du terrain adverse avec un registre technique élémentaire imprécis et irrégulier
Déplacements / Replacements	Soucis de replacement mais en retard. Déplacements inadaptés dans l'espace arrière

« CHOIX » D'ACQUISITIONS INSTITUTIONNELLES

Capacités	Connaissances	Attitudes
pratiquant :Varier les services Se déplacer rapidement pour frapper équilibré et se replacer immédiatement. Exploiter une SF par un smash, rush, volant placé. Varier ses frappes décisives Combiner jeu en profondeur et en largeur. Construire des schémas de jeu simple. Varier ses frappes décisives. Neutraliser l'échange --- observateur : repérer un point fort. conseiller son partenaire pour définir un projet de jeu simple	*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 (donnés après observation). --- arbitre : élaboration et gestion d'une feuille de match observateur: quelques critères simples pour conseiller son partenaire	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 partenaire en les considérant comme une aide --- observateur : être attentif et concentré pour se mettre au service du partenaire

SOCLE COMMUN DE COMPETENCE ET DE CONNAISSANCES :

compétence 7 : «responsabilisation», à travers les différents rôles assumés, les prises d'initiatives et les décisions.

compétence 3 : rechercher, extraire et organiser l'information utile.

ACQUISITIONS TACTIQUES	ACQUISITIONS TECHNIQUES
Créer et exploiter le déséquilibre par une trajectoire placée : combiner profondeur et largeur en jouant dans la diagonale Créer et exploiter le déséquilibre en variant la nature des frappes décisives Exploiter le revers de fond de court adverse Défendre : neutraliser l'échange	Niveau 1 + Dégagés offensif et défensif Défense courte Le lift

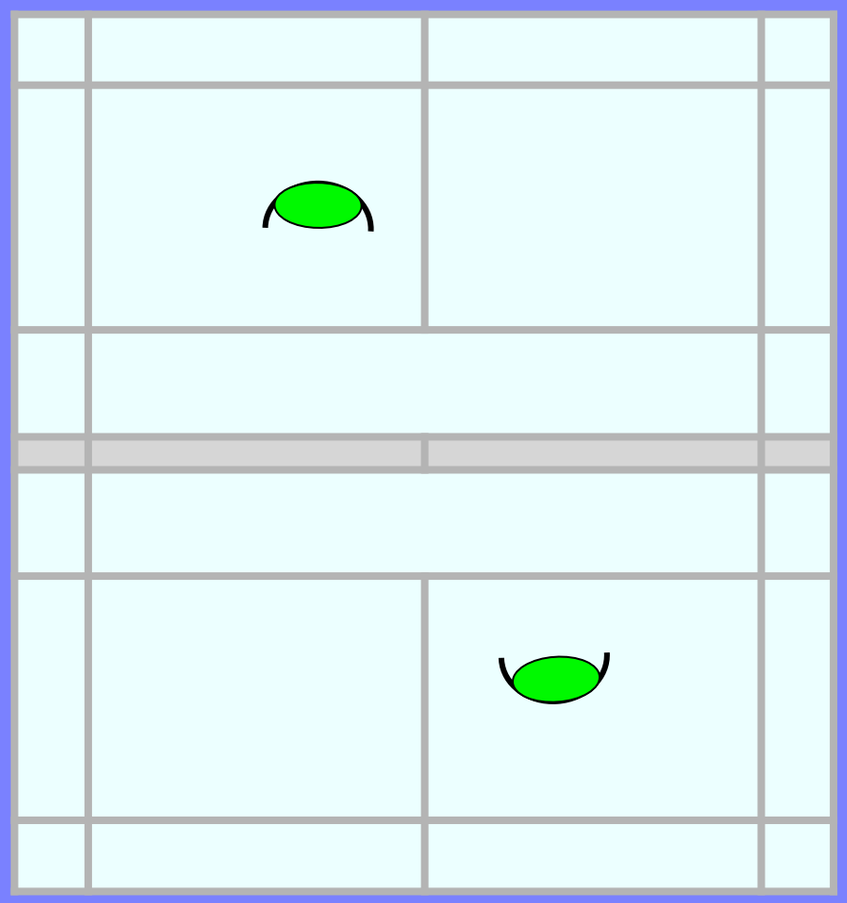
François THEVENIN

CYCLE ET PLANIFICATION DES SEANCES POUR L' ATTEINTE DE LA COMPETENCE DE NIVEAU 2

S1 S2 S3 S4 S5 S6 S7 S8 S9 S10

	Acquisitions/stabilisations techniques	Acquisitions tactiques
S1	services court / long en coup droit et revers	créer le déséquilibre dès le service
S2	lob / smash / amorti / contre Amorti	VARIER SES FRAPPES DECISIVES
S3		
S4	Dégagement offensif	EXPLOITER LE REVERS ADVERSE
S5		
S6	Amorti / Dégagement - contre amorti/lob	COMBINER PROFONDEUR/LARGEUR
S7		
S8	Lift / Dégagé défensif / Amorti (main basse)	NEUTRALISER L'ECHANGE 1
S9	défense courte droite	NEUTRALISER L'ECHANGE 2

VARIER SES FRAPPES DECISIVES 1/3



Valider en premier les 4 coups suivants pour gagner le match :

Smash, lob (ou dégagé), amorti, contre amorti.

Cas de figure possibles, interprétations, contenus d'enseignement :

Certains coups techniques ne sont pas déterminants (n'apportent aucun point).

Sur un plan moteur, la réalisation technique spécifique à chaque geste n'est pas encore maitrisée.

Contenus d'enseignement :
voir les CE et les situations d'apprentissage du répertoire technique du niveau 1.

Le joueur ne parvient pas à créer les « conditions favorables » pour pouvoir réaliser les coups techniques.
Le joueur ne parvient pas à déplacer son adversaire dans une zone du terrain.

Contenus d'enseignement pour créer les conditions du **smash** :

- réaliser une trajectoire descendante (contre amorti, amorti) afin que l'adversaire remonte le volant.
- dégager très loin de façon répétée (« fixer ») afin d'obtenir une trajectoire haute et courte.

C.E. pour créer les conditions du **lob** (ou **dégagé**) : « fixer » en premier lieu son adversaire au filet (par des contre-amorti, amortis) pour libérer l'espace arrière avant de l'y amener par la suite.

C.E. pour créer les conditions de **l'amorti** (ou **contre amorti**) : « fixer » d'abord l'adversaire au fond du court (par des dégagements, lobs) pour libérer l'espace avant de pouvoir ensuite l'y amener.

VARIER SES FRAPPES DECISIVES 2/3

<u>EXEMPLE</u> : l'exécution du geste technique du « Contre amorti» est imprécise.

(D.E.) : *« Du match vers le match »*

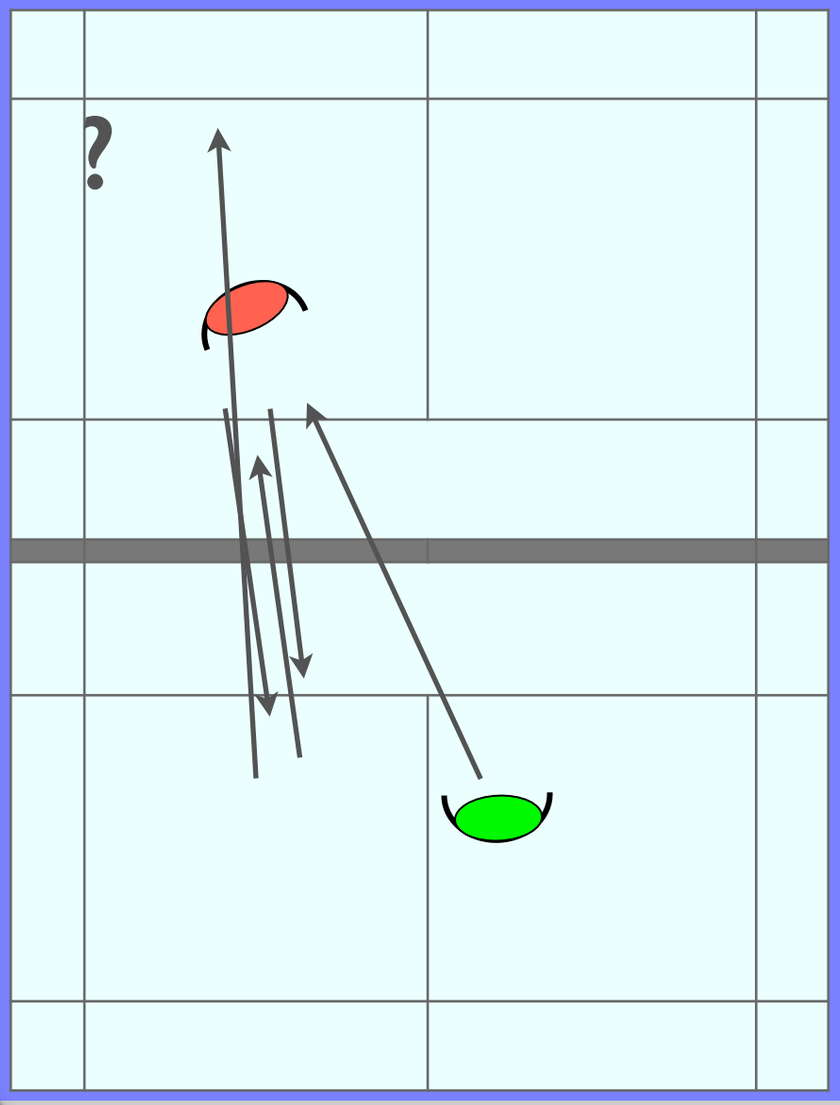
<u>Multivolants</u> :

<u>voir la Situation d'apprentissage du niveau 1 pour le Contre Amorti</u>

VARIER SES FRAPPES DECISIVES 2/3BIS

<u>EXEMPLE</u> : le joueur n'arrive pas à créer les conditions favorables au LOB.

(D.E.) : *« Du match au match »*



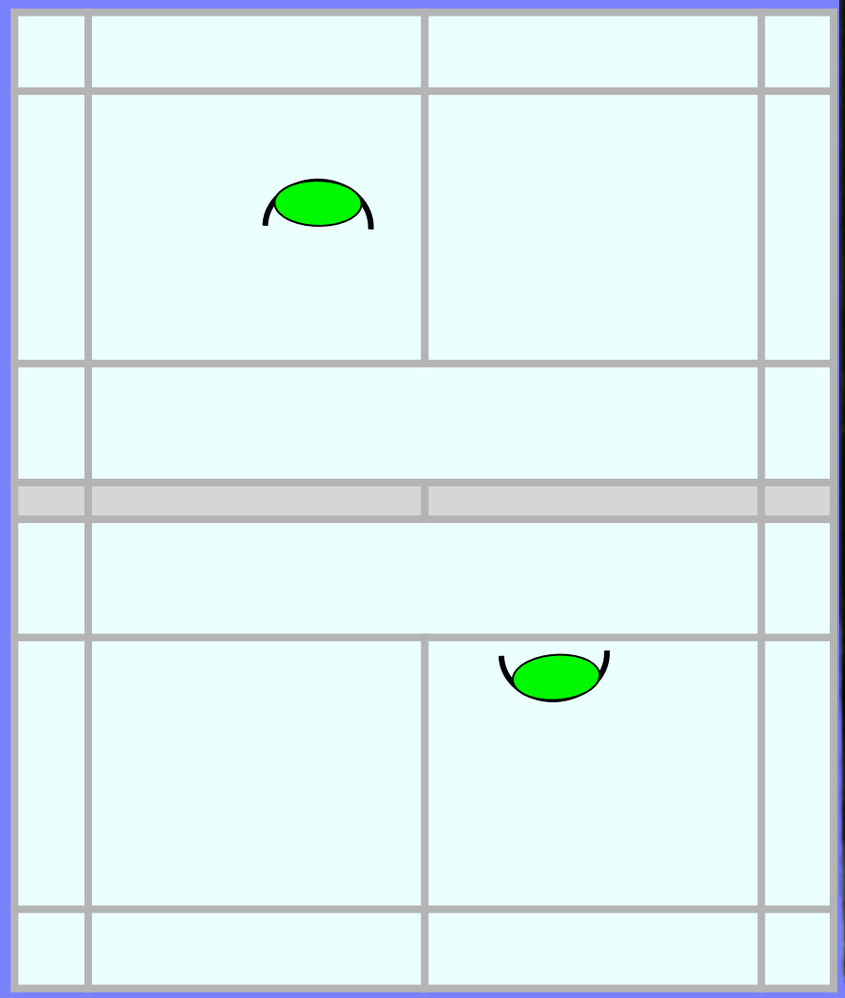
<u>Routine ouverte</u> :

<u>Séquence imposée avant **chaque** point</u> :

« service court, contre amorti, contre amorti, contre amorti, LOB, jeu libre... »

Pas plus de 3 erreurs consécutives...

VARIER SES FRAPPES DECISIVES 3/3



Tournoi par groupe.

Pour gagner le match, il faut valider en premier les 4 coups suivants : **Smash, lob (ou dégagé), amorti, contre amorti.**

A l'issue du match, chaque joueur marque en points, la différence entre le nombre de coups techniques validés par les 2 joueurs.

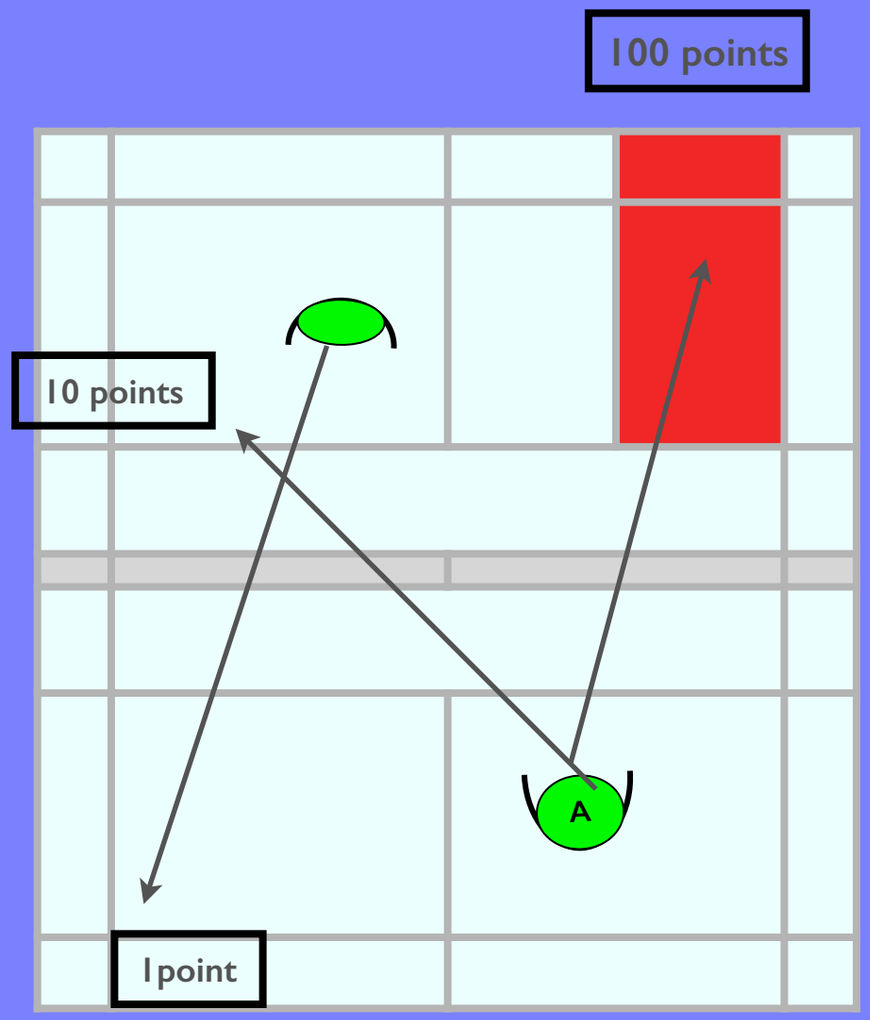
Ex : (4 coups validés pour A et 3 coups validés pour B).

Donc A : +1 et B : -1

François THEVENIN

EXPLOITER LE REVERS DE FOND DE COURT ADVERSE

1/3



Match à thème avec 10 services consécutifs pour A

(en diagonale droite-gauche).

100 points si le point est gagné par A **dans la zone de revers adverse** (rouge).

10 points si A marque un **point direct** en dehors de la zone revers adverse.

1 point pour A sur faute de B .

1 point pour B si A **perd** l'échange

Inverser les rôles. Cumul du score sur les 2 sets

Cas de figure possibles, interprétations, contenus d'enseignement :

A n'exploite pas la zone revers de B qui continue de faire plus de coup droit que de revers.

A ne semble pas comprendre l'intérêt de jouer sur le revers de son adversaire.

CE : le coté revers adverse représente une faiblesse à exploiter.

En effet, la moins grande amplitude du geste inhérente à ce geste, et les groupes musculaires mobilisés le rendent moins puissant et offrent moins de possibilité de jeu que le coup droit.

A joue du coté revers mais sans marquer.

Ses coups techniques permettant de fixer ou de déborder son adversaire ne sont pas efficaces.

CE : emmener puis fixer son adversaire coté coup droit par des dégagés offensifs ou des lobs pour mieux trouver ensuite son revers avec une trajectoire tendue ou descendante (dégagé offensif ou smash).

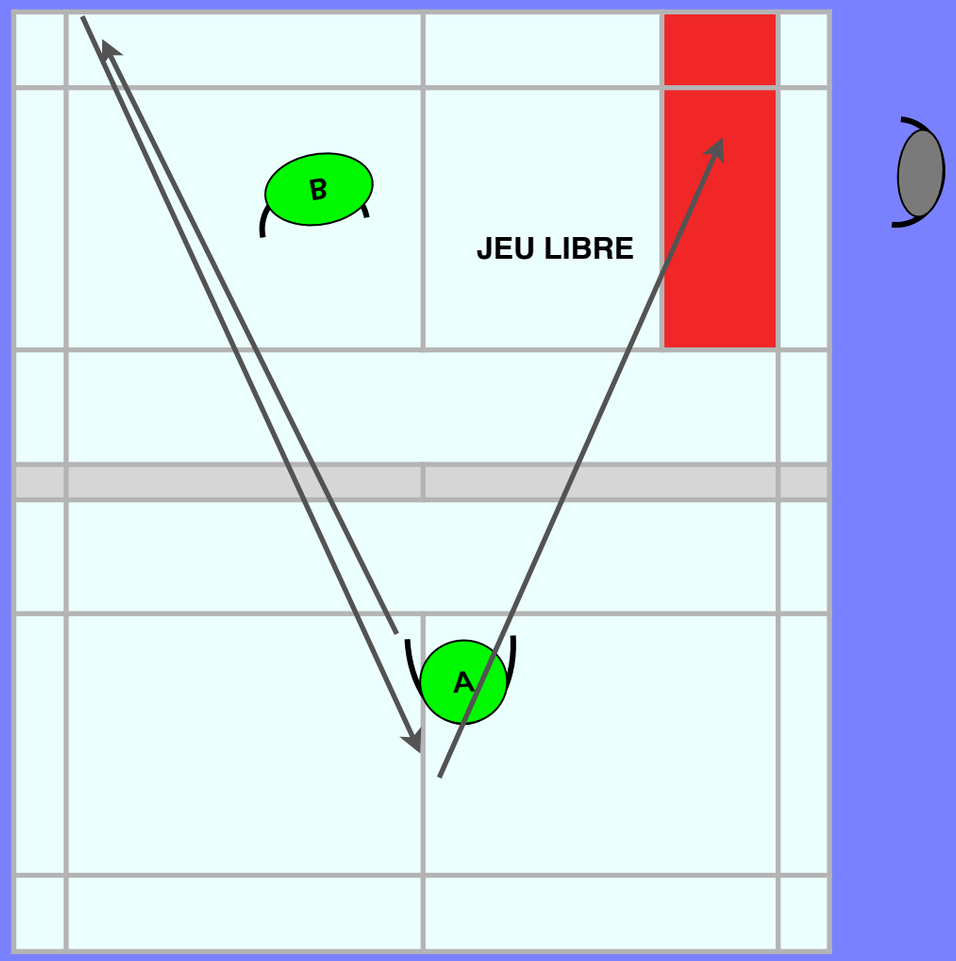
CE : rechercher le revers en fixant l'adversaire de ce côté avec un dégagé ou un lob pour obtenir un « volant favorable ».

EXPLOITER LE REVERS DE FOND DE COURT ADVERSE

2/3

<u>EXEMPLE</u> : le joueur vise le côté revers mais sans marquer : il n'exploite pas le revers adverse.

(D.E.) : *« Du match vers le match »*



Multivolants

1/ A sert long, B dégage au milieu du terrain de A, A vise la zone rouge.

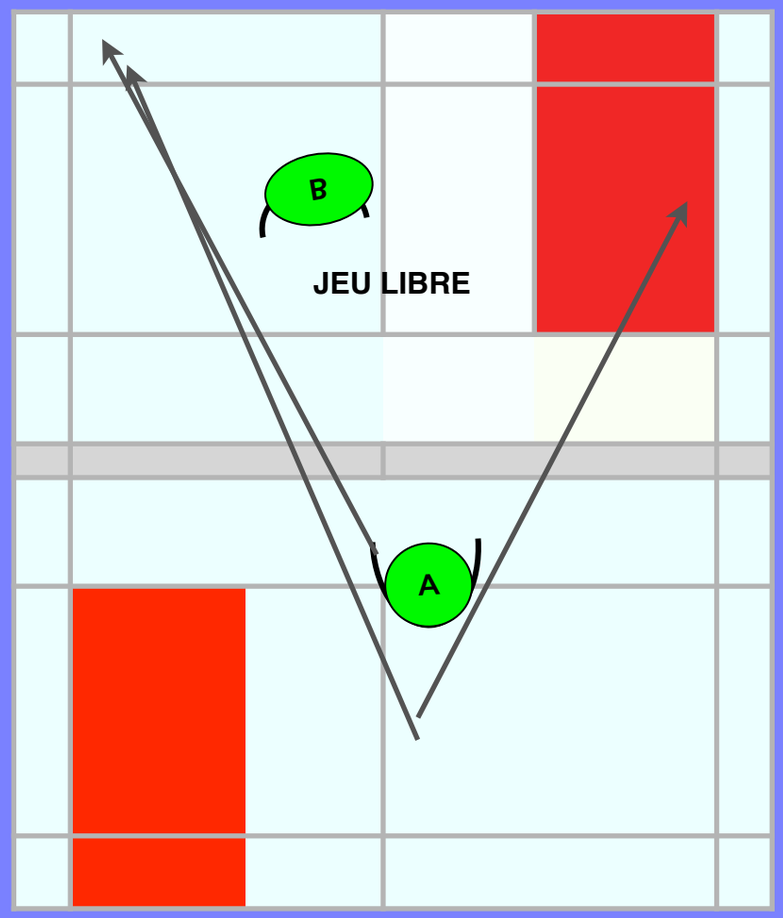
2/ échange de dégagés dans la diagonale droite gauche, puis A tente de viser la zone rouge.

EXPLOITER LE REVERS DE FOND DE COURT ADVERSE

2/3BIS

<u>EXEMPLE</u> : le joueur vise le côté revers mais sans marquer : il n'exploite pas le revers adverse.

(D.E.) : *« Du match au match »*



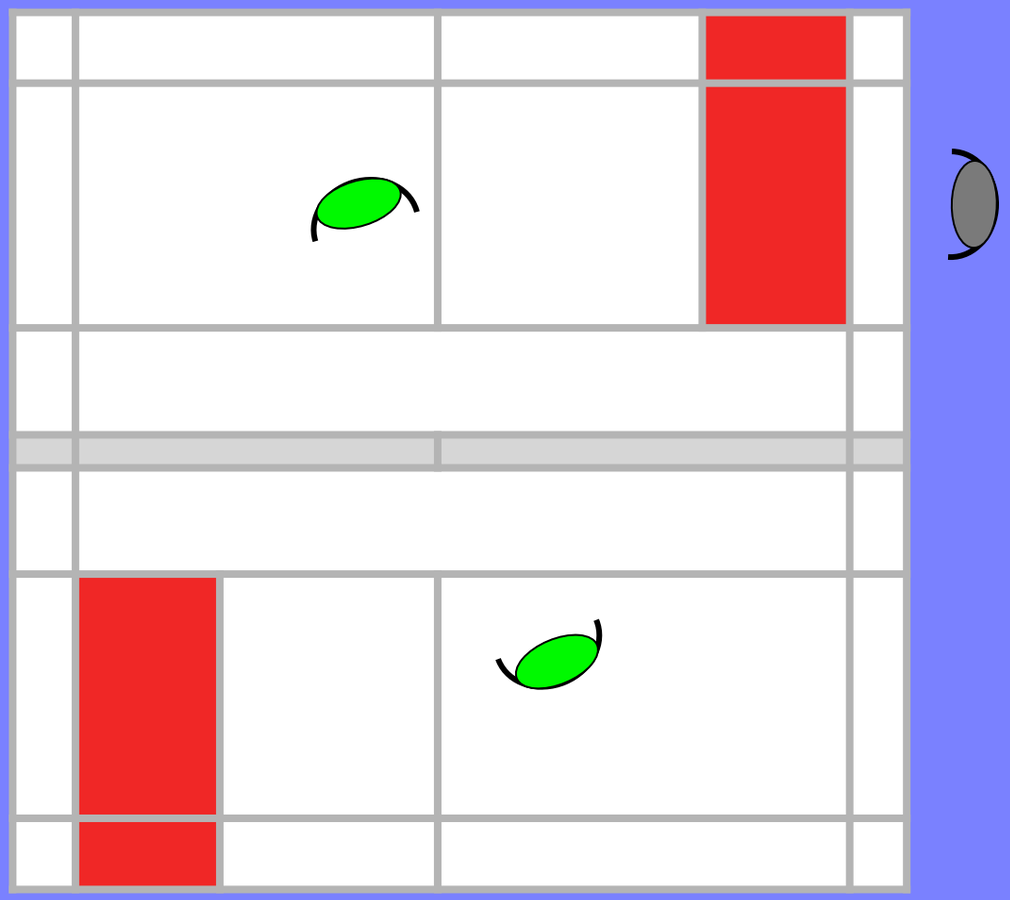
<u>Exemple</u> :

Routine ouverte avec service de droite à gauche obligatoire

Le serveur fixe l'adversaire sur son coup droit par des dégagés.

Le jeu libre démarre dès qu'il croise sur le coté revers de son adversaire

EXPLOITER LE REVERS DE FOND DE COURT ADVERSE 3/3



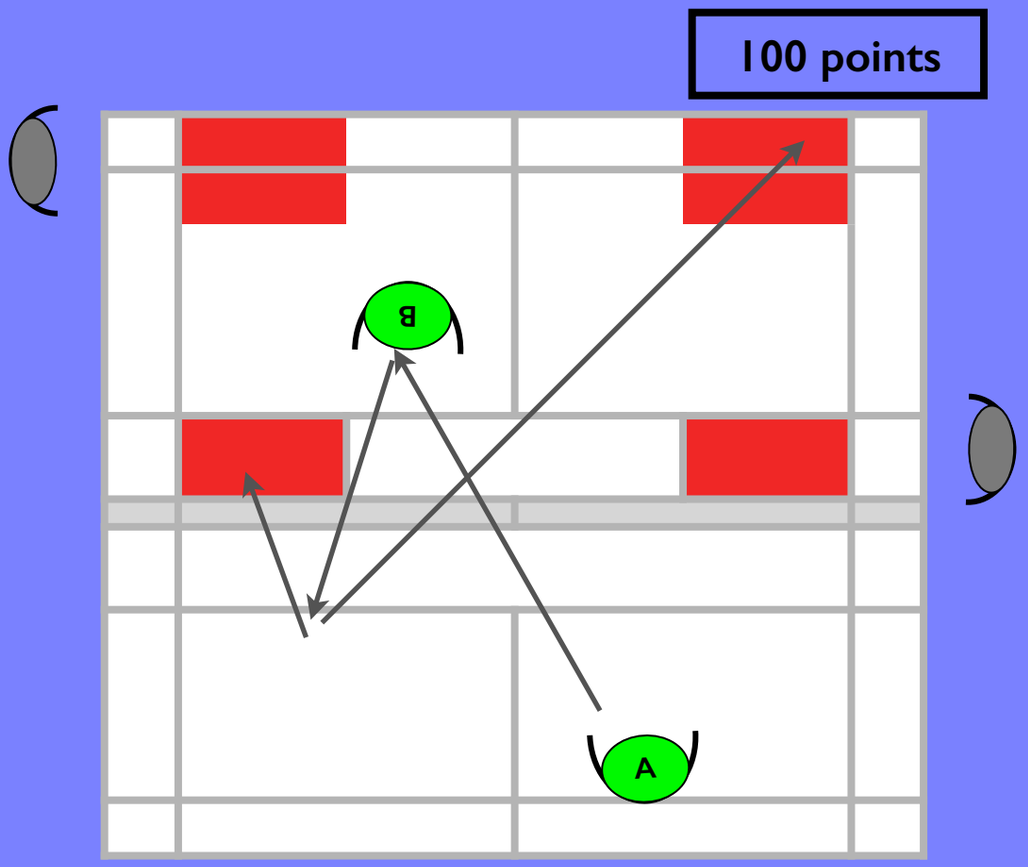
Match à thème.

100 points si le point est gagné dans la **zone de revers adverse**. (Point direct, ou faute adverse)

10 points si **point direct** en dehors de la zone revers adverse.

1 point dans tous les autres cas.

COMBINER PROFONDEUR ET LARGEUR 1/3



Match à thème : zones bonus.

10 services consécutifs pour le même joueur

100 points pour tout point marqué **DIRECTEMENT** dans l'une des zones bonus.

Inverser les rôles.
cumul du score sur les 2 sets

Cas de figure possibles, interprétations et contenus d'enseignements :

le joueur A ne vise pas le coin opposé, ou s'il le fait ce n'est pas volontaire.

D'un point de vue cognitif le joueur n'a pas ***compris*** *l'intérêt d'enchainer dans la diagonale.*

CE (informationnel) : jouer dans la diagonale pour imposer à l'adversaire un grand déplacement (surtout en arrière) et le mettre en difficulté : cela réduit la précision de sa frappe et/ou ses possibilités de réponse.

Le joueur A n'arrive pas à amener son adversaire B dans un coin sur son coup de fixation ou sur sa tentative de débordement.

Le joueur manque de précision dans son organisation gestuelle.

CE (moteur) : pour toutes les techniques, afin de mieux maitriser la direction en frappe main haute (amorti et dégagé), orienter ses appuis et ses épaules et accompagner son volant dans la direction voulue.

Rappel :

pour les coups en main haute (dégagé et amorti) : placer son coude à hauteur du visage, sur le côté et en avant.

pour les coups en main basse (lob et contre-amorti) : se placer en appui sur la jambe raquette, le coude décollé du tronc.

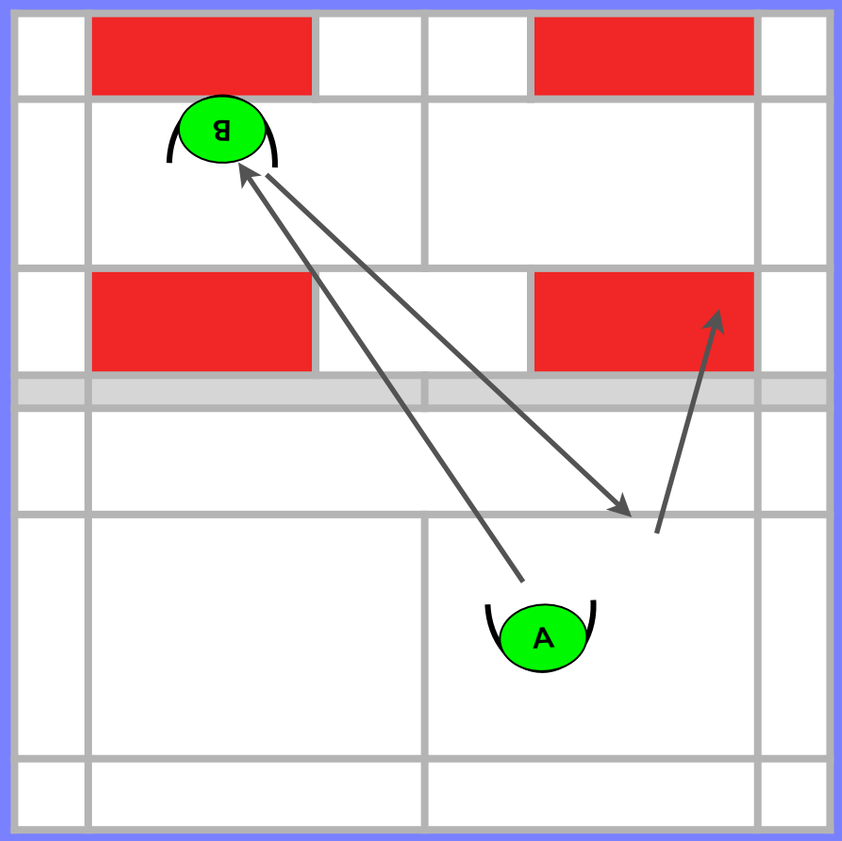
Situations d'apprentissage du dégagé, amorti, lob, contre amorti.

COMBINER PROFONDEUR ET LARGEUR

2/3

EXEMPLE : le joueur A n'arrive pas à amener son adversaire B dans un coin sur son coup de fixation ou sur sa tentative de débordement.

(D.E.) : « du match vers le match »



<u>Multivolants</u> :

<u>Séquence :</u>

« service long, amorti croisé, contre amorti »

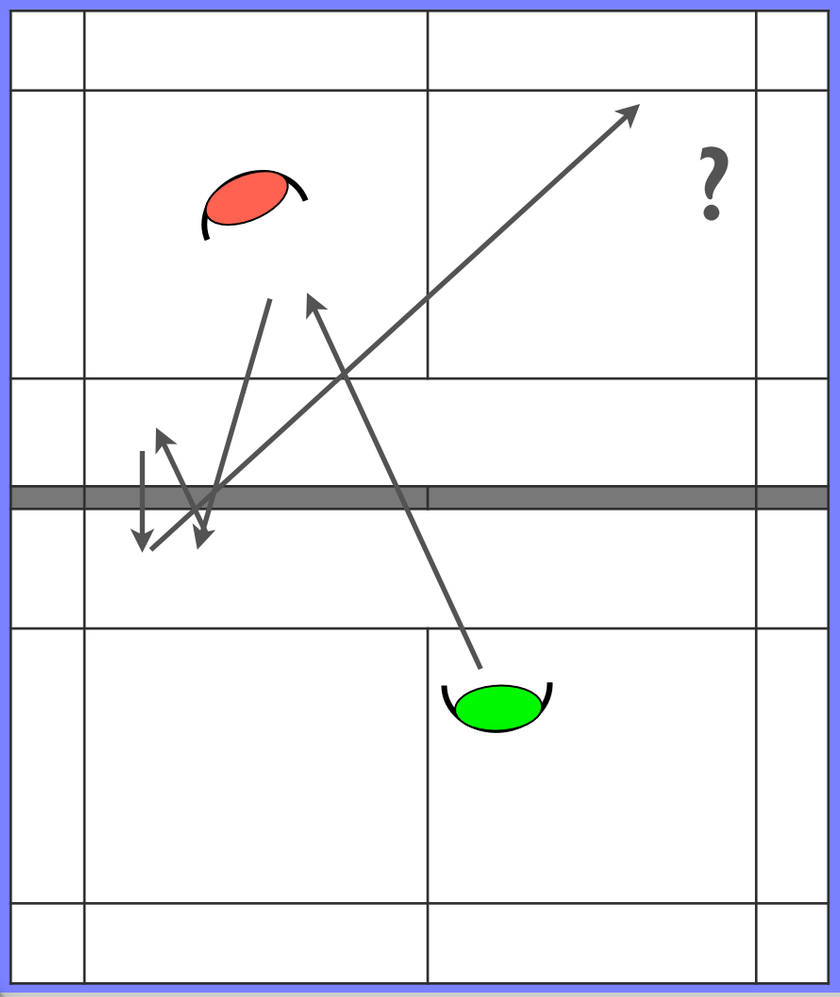
<u>Puis</u> : « service long, dégagé, dégagé, amorti croisé, contre amorti »

COMBINER PROFONDEUR ET LARGEUR

2/3BIS

<u>EXEMPLE</u> : si le joueur ne vise pas le coin opposé, ou s'il le fait ce n'est pas intentionnel.

(D.E.) : « du match au match »



<u>Match en routine ouverte</u> :

<u>Séquence imposée avant</u>

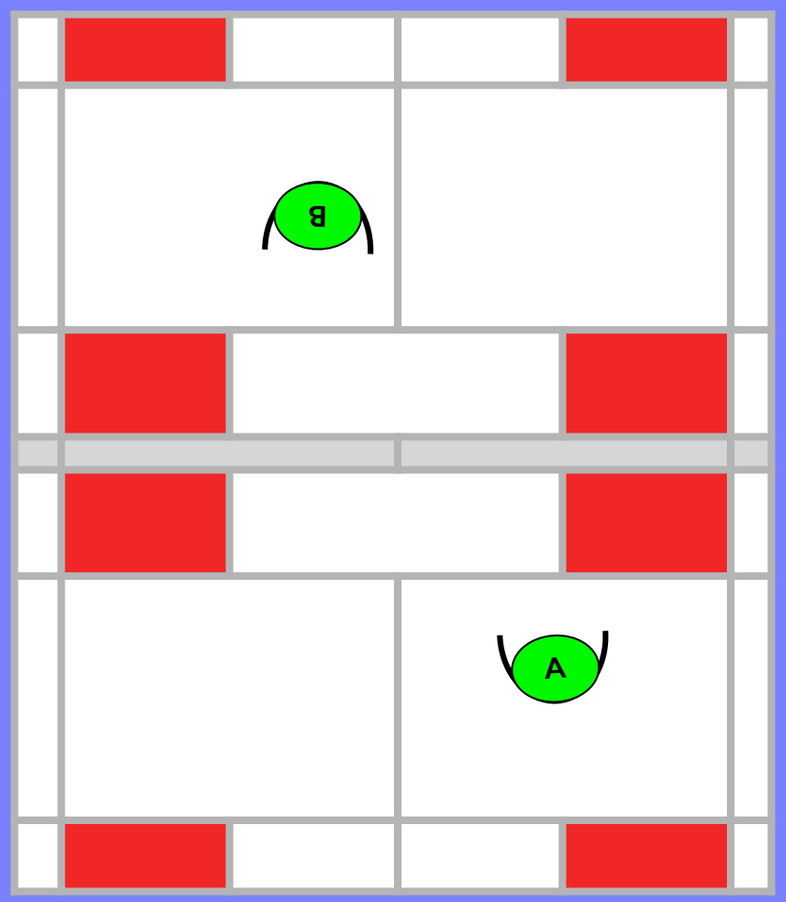
<u>chaque</u> <u>point</u> :

« service court, contre amorti, contre amorti, contre amorti, lob croisé, jeu libre... »

Pas plus de 3 erreurs consécutives...

COMBINER PROFONDEUR ET LARGEUR

3/3

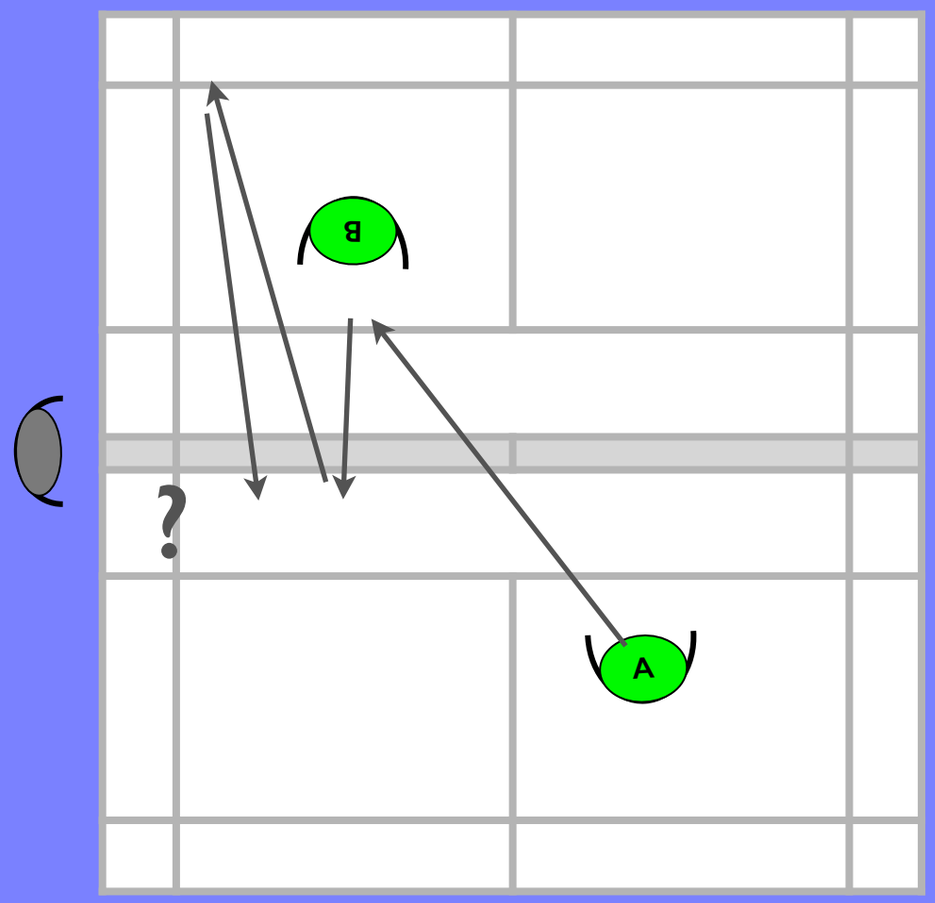


Match à thème avec zones bonus.

100 points pour tout point marqué **DIRECTEMENT** dans l'une des zones bonus.

NEUTRALISER L'ECHANGE 1

(SE DONNER DU TEMPS) 1/3



Match à thème (Routine ouverte)

A sert court, B contre amorti,
A **lob** droit, B joue un coup défensif
(dégagé ou amorti)
c'est le début du jeu libre.

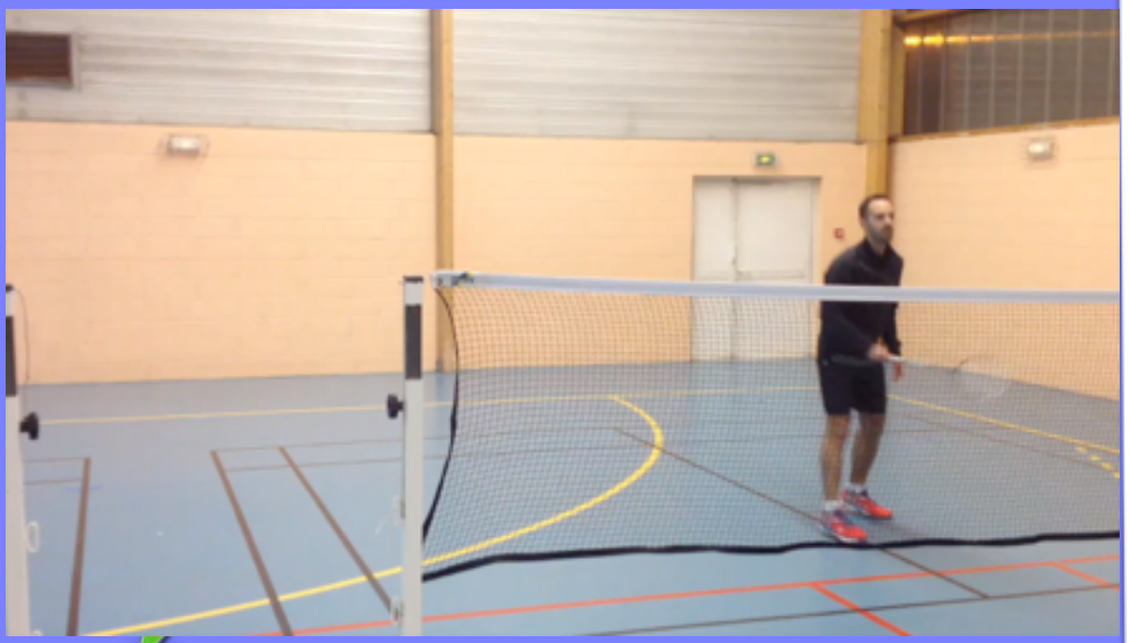
Inverser les rôles.
cumul du score sur les 2 sets

Cas de figure possibles, interprétations et contenus d'enseignements :

le joueur B perd systématiquement l'échange.

Sur un plan cognitif, le joueur B ne comprend pas comment sortir de la situation inconfortable.

CE : quand on est débordé (en retard), il s'agit pour le joueur « défenseur » de soit gagner du temps **pour se replacer** un allongeant sa trajectoire (dégagé défensif) ou soit de faire en sorte de ***gêner son adversaire par une trajectoire très proche de la bande du filet*** (amorti en main haute ou main basse).



le joueur B a compris l'intérêt de la situation mais ne parvient pas à se donner suffisamment de temps.

Il tente soit d'amortir mais ses trajectoires sont trop hautes soit de dégager mais la trajectoire manque de profondeur.
En conséquence, il s'expose aux attaques adverse.

Il doit donc améliorer l'efficacité de ses coups techniques :

CE : pour gagner du temps dans la préparation de sa frappe, se déplacer en arrière raquette armée coude en arrière.

-

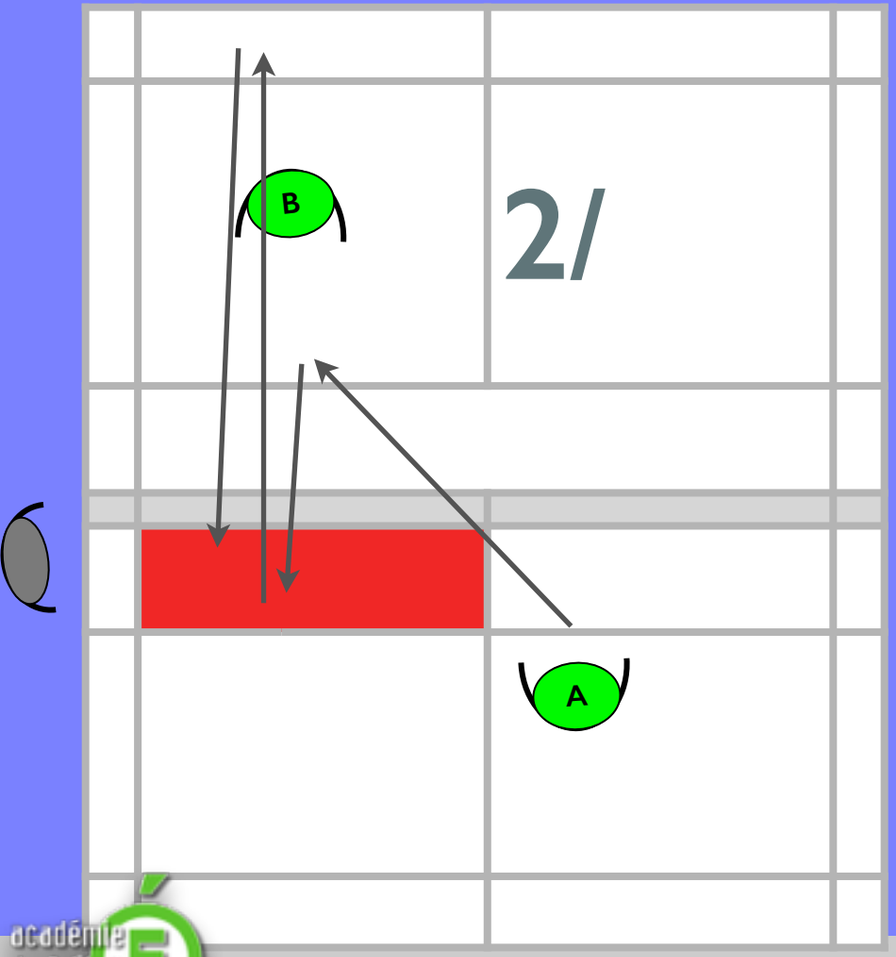
Arrêter son déplacement arrière de profil, prêt à frapper.

NEUTRALISER L'ECHANGE 1

(SE DONNER DU TEMPS) 2/3

EXEMPLE : le joueur B tente d'amortir mais ses trajectoires sont trop longues ou hautes et il s'expose aux attaques adverses.

(D.E.) : « du match vers le match »



Multivolants :

1/ B sert long puis vient toucher sa ligne avant de service, A lob, B amorti.

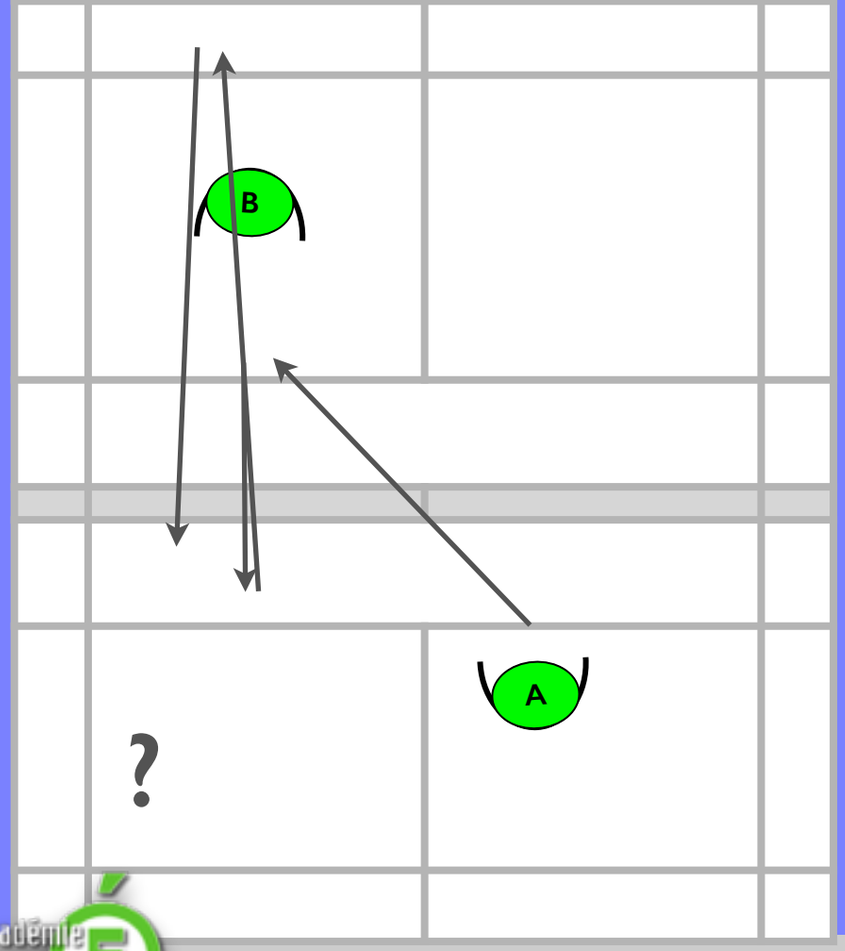
2/ « A sert court, contre amorti, lob, amorti »

utiliser éventuellement un surfilet

NEUTRALISER L'ECHANGE 1

(SE DONNER DU TEMPS) 2/3BIS

<u>EXEMPLE</u> : le joueur B tente d'amortir mais ses trajectoires sont trop longues et hautes et il s'expose aux attaques adverses.
(D.E.) : « du match au match »

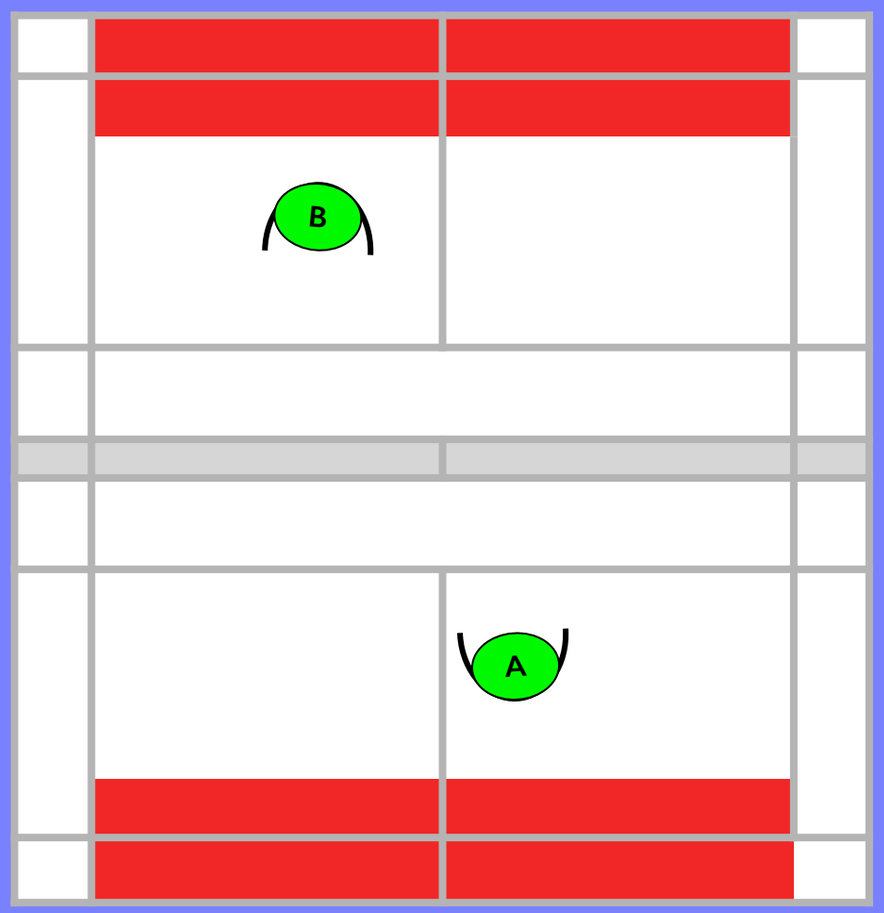


<u>Match en routine ouverte</u> :
<u>Séquence imposée avant **chaque** point</u> :
« service court, contre amorti, lob, amorti, jeu libre... »
Pas plus de 3 erreurs consécutives...

François THEVENIN

NEUTRALISER L'ECHANGE

(SE DONNER DU TEMPS) 3/3



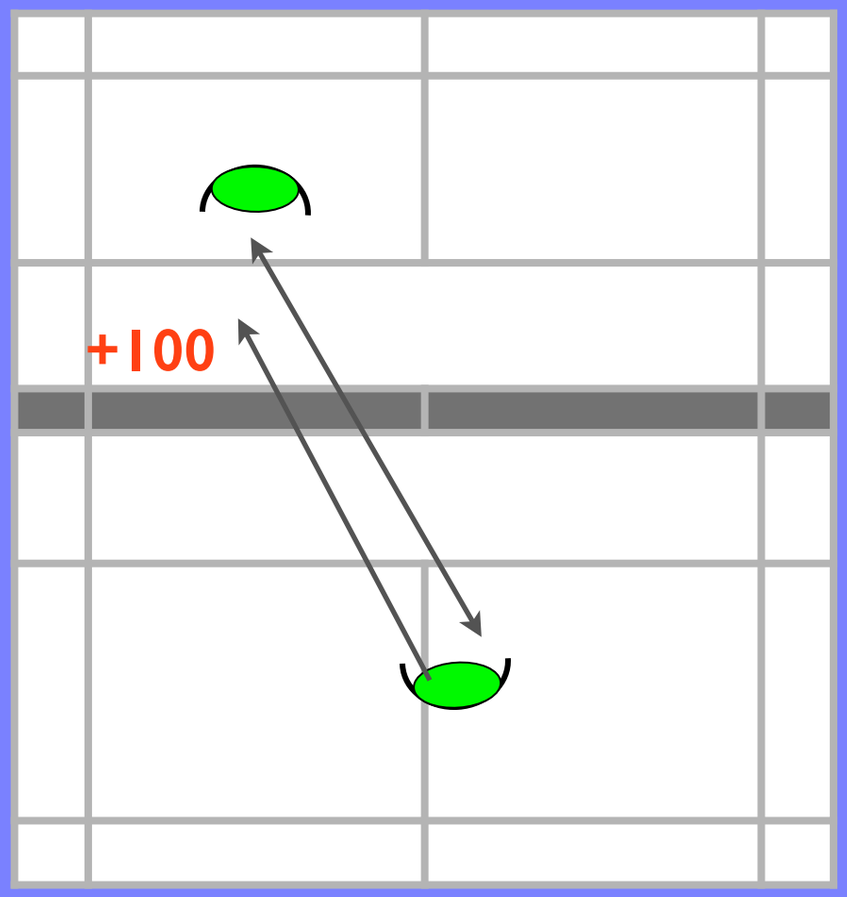
Tout faute **directe** depuis sa zone **arrière**,

rapporte

10 points à l'adversaire

académie de Créteil
François THEVENIN

NEUTRALISER L'ECHANGE 2
(LA DÉFENSE COURTE) 1/3



Match à thème

Tout point obtenu sur **SMASH** rapporte

100 points.

Cas de figure possibles, interprétations et contenus d'enseignements :

Le joueur qui défend perd systématiquement l'échange.

Sur un plan moteur, lors de sa défense sur smash, le joueur a une grande mobilité gestuelle avec la raquette.

<u>CE pour réaliser une défense courte</u> :

Placer le tamis de la raquette parallèle au filet, pour faire opposition au volant (principe d'un Block).

Le joueur qui défend perd systématiquement l'échange.

Surpris par l'attaque adverse, il n'est pas préparé.

<u>CE pour réaliser une défense courte</u> :

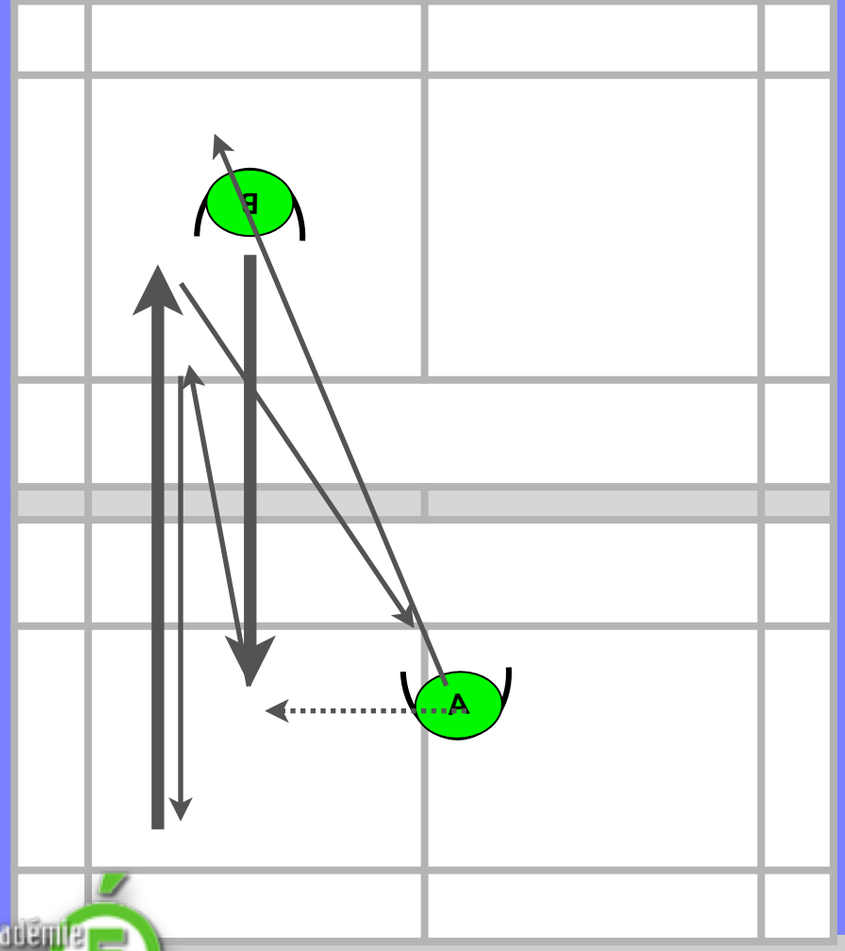
En situation défavorable, placer la raquette devant soi, le coude décollé du tronc, tamis à hauteur de poitrine, jambes légèrement fléchies.

Réaliser un sursaut d'allégement avant la frappe adverse.

NEUTRALISER L'ECHANGE 2
(LA DÉFENSE COURTE) 2/3

EXEMPLE : LE JOUEUR QUI DÉFEND PERD SYSTÉMATIQUEMENT L'ÉCHANGE CAR SUR UN PLAN MOTEUR, LORS DE SA DÉFENSE SUR SMASH, IL A UNE GRANDE MOBILITÉ GESTUELLE AVEC LA RAQUETTE.

(D.E.) : « du match vers le match »



Routine fermée sur 1/2 terrain

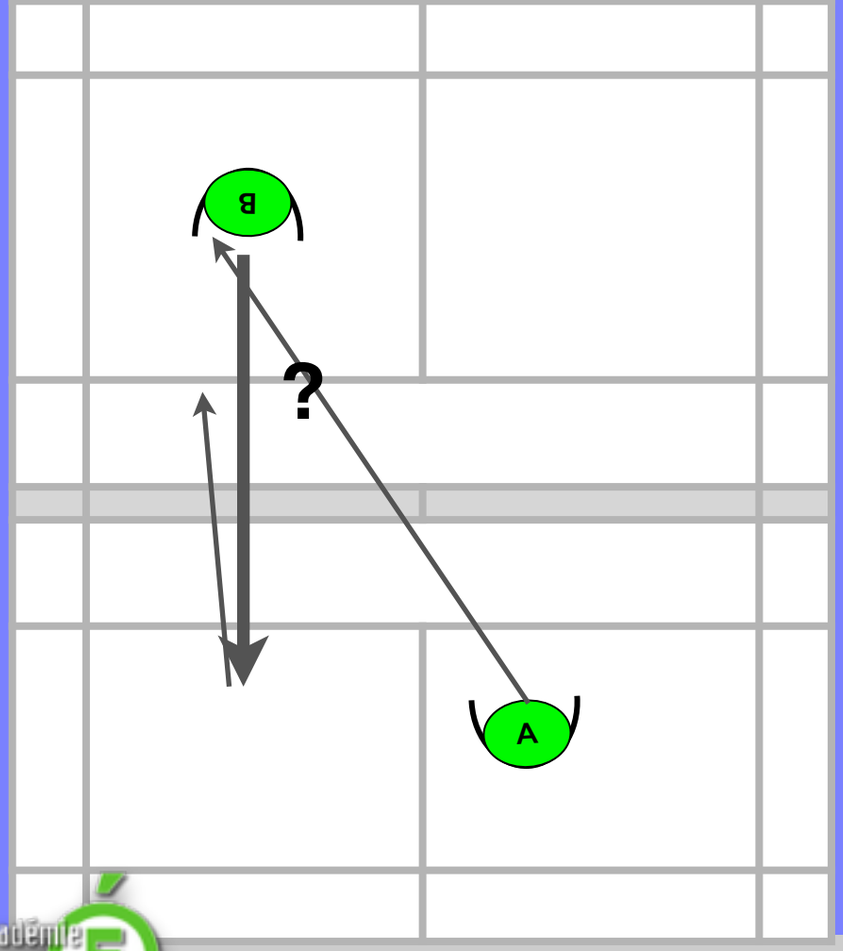
« service long, smash, défense courte, lob, smash, défense courte, lob ... »

académie de Créteil
François THEVENIN

NEUTRALISER L'ECHANGE 2
(LA DÉFENSE COURTE) 2/3BIS

EXEMPLE : LE JOUEUR QUI DÉFEND PERD SYSTÉMATIQUEMENT L'ÉCHANGE CAR SUR UN PLAN MOTEUR, LORS DE SA DÉFENSE SUR SMASH IL A UNE GRANDE MOBILITÉ GESTUELLE AVEC SA RAQUETTE.

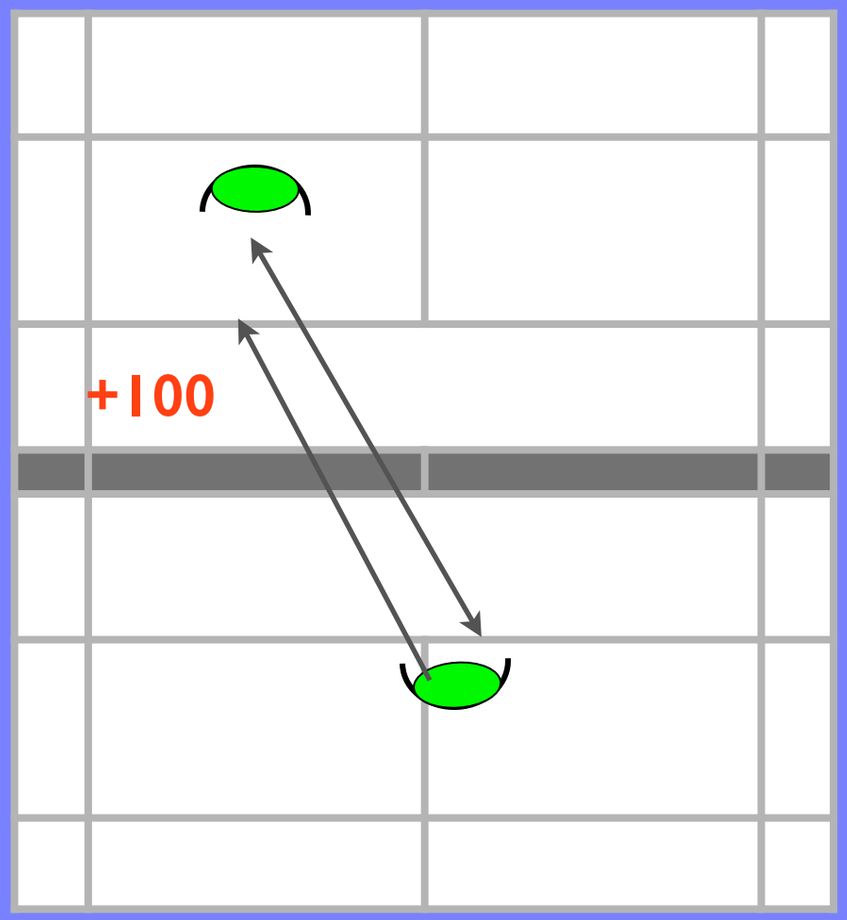
(D.E.) : « du match au match »



Match en routine ouverte :
« service long, smash, défense courte, jeu libre, ... »
Pas plus de 3 erreurs consécutives...

NEUTRALISER L'ECHANGE 2

(LA DÉFENSE COURTE) 3/3



Match à thème

Tout point obtenu sur smash rapporte

100 points.

Possibilité de le faire en Double !

L'EPREUVE DE BADMINTON AU DNB

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.	Matchs 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 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.

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	0	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence	20
8	Efficacité dans le gain des points et des rencontres **sur 6 points** Gains des matchs **sur 2 points**	**Marque sur renvois sécuritaires** Beaucoup de points marqués sur frappes variées, ou fautes adverses. **0 - 2,5**	**Marque sur ruptures par frappes variées** Des points marqués en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture. **3 - 4,5**	**Marque adaptée à la situation de jeu** Beaucoup de points marqués de manière adaptée au rapport de force et à son évolution. **5 - 6**
8	Efficacité dans la construction du point	**Joueur de renvoi** Frappes de renvoi du volant souvent au centre du terrain adverse, et peu différenciées. Exploitation des contextes favorables pour rompre. **0 - 3,5**	**Joueur constructeur du point** Exécute et reproduit des tactiques stéréotypées. Réalise des frappes et trajectoires différenciées. **4 - 6**	**Joueur constructeur de points variés** 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. **6,5 - 8**
4	Efficacité dans la gestion du tournoi, tenue des rôles, et aide à un partenaire	**Rôles insuffisamment assurés** Recueille des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur les volants difficiles à juger. Conseils anecdotiques. **0 - 1,5**	**Rôles assumés** 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. **2 - 3**	**Rôles multiples assurés** Recueille 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. **3,5 - 4**

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.

© Ministère de l'éducation nationale > www.education.gouv.fr

3.3.1) Proposition de grille d'évaluation

COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 2			
PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE Matchs en simple en 11pts, 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 en formule « duo » (voir ci-avant). Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, conseiller, et arbitre. Les règles essentielles du badminton sont utilisées. Décompte des points en double score : le score normal et les « super points » qui sont les points directs (volant non touché par l'adversaire) marqués en dehors du carré central (voir protocole ci-après)			
	Degré d'acquisition du Niveau 2 de compétence **0** **10** **15** **20**		
ELEMENTS A EVALUER INDICATEURS DE COMPETENCE /Points	**ETAPE 1** **En voie d'acquisition**	**ETAPE 2** **Acquis (1er degré)**	**ETAPE 3** **Acquis (2é degré)**
NIVEAUX DE JEU / ÉTAPES DE CONSTRUCTION DE LA COMPÉTENCE	**Depuis l'espace proche et avant du joueur** **- Etape 1.A** : construit et marque grâce à des renvois réguliers dans l'axe central / attend la faute directe de l'adversaire **- Etape 1.B** : construit et marque grâce à des renvois réguliers dans l'axe central + des frappes de rupture (éloignées de l'adversaire et/ou descendantes) sur un volant haut en zone avant **- Etape 1.C** : construit et marque avec des trajectoires qui varient régulièrement dans la profondeur et/ou la largeur (en dehors du centre) + de temps en temps des frappes décisives sur un volant haut en zone avant (loin de l'adversaire et/ou frappe descendante ± rapide)	**Jusqu'au mi court** **- Etape 2.A** : construit et marque grâce à un jeu stéréotypé mais efficace à ce niveau avec des frappes plus précises et/ou + rapides : quel que soit le rapport de force, repousse au fond pour finir court ou smashé, alterne court / long, ou droite/gauche, frappe fort. **- Etape 2.B** : construit et marque grâce à des frappes variées en longueur et largeur, plus précises en hauteur, qui déplacent l'adversaire - le sortent du centre et le mettent davantage en crise de temps + des frappes décisives tendues descendantes plus rapides qui exploitent les SFM + sort du jeu de face (joue de temps en temps équilibré en fente et de profil)	**Jusqu'aux 2/3 du court après des déplacements plus importants** **Etape 3.A** : construit et marque le point avec des trajectoires variées, en alternant les zones visées (frappes placées éloignées du centre), en utilisant des frappes descendantes lentes et accélérées qui deviennent des atouts (pas seulement en SFM). Joueur qui oblige l'adversaire à sortir nettement du centre et à se déplacer (il est mis à distance), qui le déborde parfois + frappe le plus souvent équilibré en fente et de profil + prise régulièrement adaptée + se replace sans attendre **Etape 3.B** : idem 3.A + met parfois en place un schéma de jeu rationnel adapté.
EFFICACITE DANS LE GAIN DES POINTS ET DES MATCHS : 8pts **GAIN DES MATCH**	**Etape 1 : 0,5pt**	**Etape 2.A : 2,5pts / Etape 2.B : 3pts**	**Etape 3.A : 3,5pts / Etape 3.B : 4pts**
	IE>70% : 1pt / IE >50% : 0,75pt / IE >35% : 0,5pt / IE <35% : 0,25pt		
	Marque en moyenne (match en 11pts) : 4 SP : 1pt / 3 SP : 0,75pt / 2 SP : 0,5pt / 1 SP : 0,25pt		
	- classement dans la poule : **1er : 1pt, 2e : 0,75pt, 3e : 0,5pt, 4e et 5e : 0,25pt**	- classement dans la poule : **1er : 1,5pt, 2e : 1,25pt, 3e : 1pt, 4e et 5e : 0,75pt**	- classement dans la poule : **1er : 2pts, 2e : 1,75pt, 3e : 1,5pt, 4e et 5e : 1,25pt**
	- Les filles ont 1pt en plus si la poule est mixte (à concurrence de 3,5pts)	**- Les filles ont 1pt en plus si la poule est mixte (à concurrence de 6pts)**	**- Les filles ont 1pt en plus si la poule est mixte (à concurrence de 8pts)**
EFFICACITE DANS LA CONSTRUCTION DU POINT: 8pts	**Etape 1.A : 1pt / Etape 1.B : 2,5pts / Etape 1.C : 4pts**	**Etape 2.A : 4,5pts / Etape 2.B : 6pts**	**Etape 3.A : 7,5pts / Etape 3.B : 8pts**
EFFICACITE DANS LA GEST° DU TOURNOI, TENUE DES ROLES, ET AIDE : 4pts	Observation peu fiables (0,5), le coach anecdotique (0,5) et l'organisateur ou arbitre brouillon (0,25)	Observations simples fiables (1pt), le coach utile (1pt) et l'organisateur, l'arbitre investi (0,5pt)	Observations plus complexes fiables (1,5pt), le coach pertinent et l'organisateur (1,5pt), l'arbitre efficace (1pt)

Test de compétence du niveau 2

La compétence attendue de Niveau 2 est validée si l'élève atteint l'étape 2 dans chacun des indicateurs évalués.

Principe d'élaboration de l'épreuve proposée par l'inspection pédagogique régionale de Créteil.

- Tout en respectant le protocole dévaluation du DNB au regard des items évalués et de la répartition des points, nous proposons des matchs en duo qui mettent les élèves dans une dynamique de partenariat, nécessaire dans le cadre du coaching en particulier (avec l'idée de coacher son partenaire plutôt qu'un adversaire !).

- Matchs en duo : les élèves sont regroupés par équipe de 2 – équipes affinitaires au sein d'un groupe de joueurs de niveau homogène :

* Pour une organisation avec des poules de 3 équipes par terrain (soit 6 sets à jouer par poule) : former 3 équipes sur les 6 premiers élèves de la classe sachant que les 2 joueurs les plus forts ne peuvent se mettre ensemble, 3 équipes sur les 6 joueurs suivants dans le classement individuel ...

* Pour une organisation avec des poules de 4 équipes par terrain (soit 12 sets à jouer par poule) : former 4 équipes sur les 8 premiers élèves de la classe sachant que les 2 joueurs les plus forts ne peuvent se mettre ensemble, 4 équipes sur les 8 joueurs suivants dans le classement individuel ...

- Au sein de l'équipe, les joueurs se désignent « J1 » et « J2 », J1 étant le plus fort des 2.

- La rencontre entre 2 équipes se joue en 2 sets de 11pts comme suit : J1 vs J1 (en 11pts / 1er arrivé à 11) et J2 vs J2 (en 11pts aussi). Les scores sont cumulés pour déterminer l'équipe vainqueur. En cas d'égalité, faire jouer 3 points décisifs aux 2 joueurs volontaires de chaque équipe pour départager les 2 équipes.

RQ. Avec des poules de 3 équipes et au moins 6 terrains pour 4 poules, il est possible d'avoir une autre organisation : chaque rencontre comporte 4 sets : J1/ J1 + J2/J2 + J1/J2 + J2/J1. 12 sets sont donc joués pour 1 poule.

- Au sein de chaque équipe, J1 coache J2 et inversement. Proposer une pause d'une minute à la moitié du set (1er joueur arrivé à 6). Les coaches remplissent la fiche proposée en annexe lors du 2e match de leur joueur.

- **Matérialiser (craie ou bandes anti dérapantes) un carré de 1m50 de côté au centre du terrain de chaque joueur. Les points directs (au sol – non touchés par l'adversaire) en dehors de carré seront comptabilisés comme des « super points ».**

RQ. Pour une organisation simplifiée : organiser des matchs de poule de niveau homogène. Chaque joueur joue 1 set de 11pts (ou plus en fonction du temps disponible) contre les autres joueurs de la poule. L'évaluation de la capacité à aider / analyser se fait à partir de la fiche proposée en annexe : chaque joueur observe 1 match et remplit sa fiche.

ANNEXES

LES FORMES POSSIBLES DE PRATIQUE DU BADMINTON EN MILIEU SCOLAIRE.

VARIABLES SELON LES CONTEXTES D'APPRENTISSAGE

LE MATCH

LE MATCH À THÈME
(RÈGLES SPÉCIFIQUES)

LA ROUTINE OUVERTE
(RÈGLES AVEC SÉQUENCE DE DEPART IMPOSÉE)

LA ROUTINE (FERMÉE)
(RÉPÉTITION D'UNE SÉQUENCE DE JEU IMPOSÉE)

LE MULTIVOLANTS

DIFFERENTES FORMULES DE JEU AU BADMINTON

1X1, 1X2, 1X3, 2X2 ...

ORGANISATION PAR TABLEAU

LES TOURNANTES

FORMULE COUPE DAVIS

LA RONDE ITALIENNE

L'ORGANISATION PAR POULES

LES MONTANTES/DESCENDANTES

LES FORMULES DE DÉFI

LES MATCHS À HANDICAP

LES MATCHS À CONTRATS

LES MATCHS AVEC BONUS

LA MORT SUBITE

...

académie de Créteil
François THEVENIN

LES VARIABLES PEDAGOGIQUES NECESSAIRES AU « DOSAGE » DE LA DIFFICULTE DES SITUATIONS ET A LA GESTION DE L'HETEROGENEITE DES NIVEAUX EN BADMINTON

(LISTE NON EXHAUSTIVE…)

TAILLE DU TERRAIN
TAILLE DES CIBLES
TAILLE DE RAQUETTE

VALEUR DES CIBLES
VALEUR DES POINTS
MODALITÉS DE GAIN DU MATCH

NOMBRE D'ADVERSAIRES AFFRONTÉS EN MÊME TEMPS (2X1, 1X1…)

NOMBRE DE COUPS IMPOSÉS
NATURE DES COUPS IMPOSÉS
DÉPLACEMENTS IMPOSÉS

TEMPS DE JEU
HAUTEUR DU FILET, SUR-FILET
TYPES DE VOLANT (COULEUR, VITESSE)
TYPES DE LANCÉ DE VOLANT (MULTIVOLANTS)

QUELQUES JEUX D'ECHAUFFEMENT

LE CHAT-VOLANT

LES VOLANTS BRULANTS

LA TOURNANTE AVEC UN POSTE FIXE

LE RELAI-VOLANT OU LES DEMENAGEURS

LE SHADOW EN 1x1

TOUS POUR UNE RAQUETTE (2x2 avec 1 raquette pour 2)

LE VOLLEY-BAD (3 touches autorisées par duo) avec « rivière » interdite !

2 X 2 AVEC POSTES FIXES (avant/arrière, gauche/droite) avec décompte de points

...

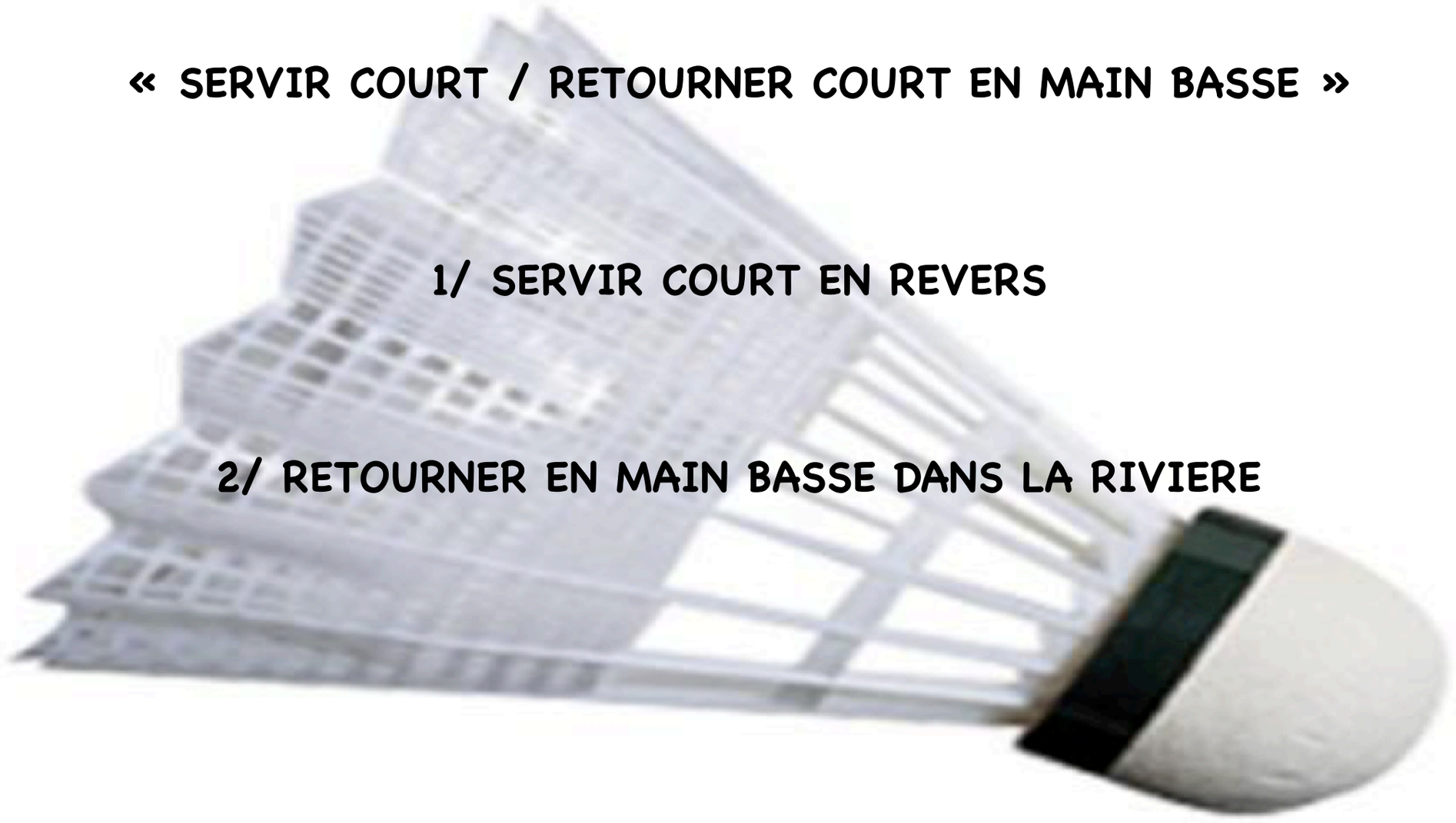
EX : FICHE ELEVES-ATELIERS

ATELIER 1

« SERVIR COURT / RETOURNER COURT EN MAIN BASSE »

1/ SERVIR COURT EN REVERS

2/ RETOURNER EN MAIN BASSE DANS LA RIVIERE



CHANGER LES ROLES APRES 10 SERVICES (5 à droite et 5 à gauche)

EX : FICHE ENSEIGNANT-ATELIERS

Date :							Challenge
Groupes	Ordre	ATELIER 1	ATELIER 2	ATELIER 3	ATELIER 4	ATELIER 5	Groupe
	juge	Service Retour Main basse	Echanges Main haute	Jongler	Service Retour Main haute	Echanges Main basse	*TOTAL*
Murat	6eme	60	25	180	17	80	362
Adrien	5ème	15	14	80	40	85	234
Sylvie	4ème	21	165	250	31	46	513
Jean	3ème	16	42	60	20	20	158
Romain	2ème	25	60	140	35	60	320
Stéphane	1er	26	25	153	21	70	295
Challenge Ateliers		**163**	**331**	**863**	**164**	**361**	
Challenge Classe				**1882**			

EX : FICHES D'OBSERVATION

Fiche d'observation de match pour des joueurs de niveau identique

SCORE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
POINTS DE MALCOLM	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
objectif et réussite de points bonus (zone ou coups) marqués dans le match			x				x				
SITUATION REUSSiE	OUI					NON					
POINTS DE CLEMENT	x	x	x	x	x	x					
objectif et réussite de points bonus (zone ou coups) marqués dans le match	x			x							
SITUATION REUSSIE	OUI					NON					

Fiche d'observation de match pour des joueurs de niveaux différents (système de bonus)

SCORE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
POINTS DE SABRI (niveau -)	X	X	X	X							
SITUATION REUSSITE PAR SABRI	OUI					NON					
bonus défensif pour SABRI si atteinte sinon bonus offensif pour FLORIAN											
POINTS DE FLORIAN (niveau +)	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
SITUATION REUSSITE PAR FLORIAN	OUI					NON					

EX : FICHES D'OBSERVATION

Fiche d'observation de match et des coups techniques										
Fiche de LOU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
points obtenus (score)	x	x	x	x	x	x	x	x		
objectif/réalisation SMASH								x		
objectif/réalisation AMORTI	x			x						
objectif/réalisation CONTRE AMORTI										
objectif/réalisation LOB		x								
SITUATION REUSSIE	**OUI**					**NON** (entouré)				

Fiche d'observation de situation de répétitions										
Tentatives de Humbert	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
réussites	x		x	x		x	x		x	x
objectifs de Humbert										
SITUATION REUSSIE	**OUI** (entouré)					**NON**				

EX : FICHE D'OBSERVATION

Prénom : Jennifer	TECHNIQUES	TACTIQUES
points forts	amorti contre amorti lob dégagé **smash** service défense	**utiliser le revers adverse** jouer dans la diagonale adverse diversifier ses frappes déplacer son adversaire de droite à gauche déplacer son adversaire d'avant en arrière défendre en neutralisant l'échange
points forts de son adversaire : **Yanis**	amorti contre amorti lob dégagé smash service **défense**	utiliser le revers adverse jouer dans la diagonale adverse diversifier ses frappes déplacer son adversaire de droite à gauche déplacer son adversaire d'avant en arrière **défendre en neutralisant l'échange**

Observations pour identifier

mes coups techniques préférentiels et mes zones cibles (Mes Points Forts) dans le terrain adverse

Joueur observé : ……..
Adversaire : ……

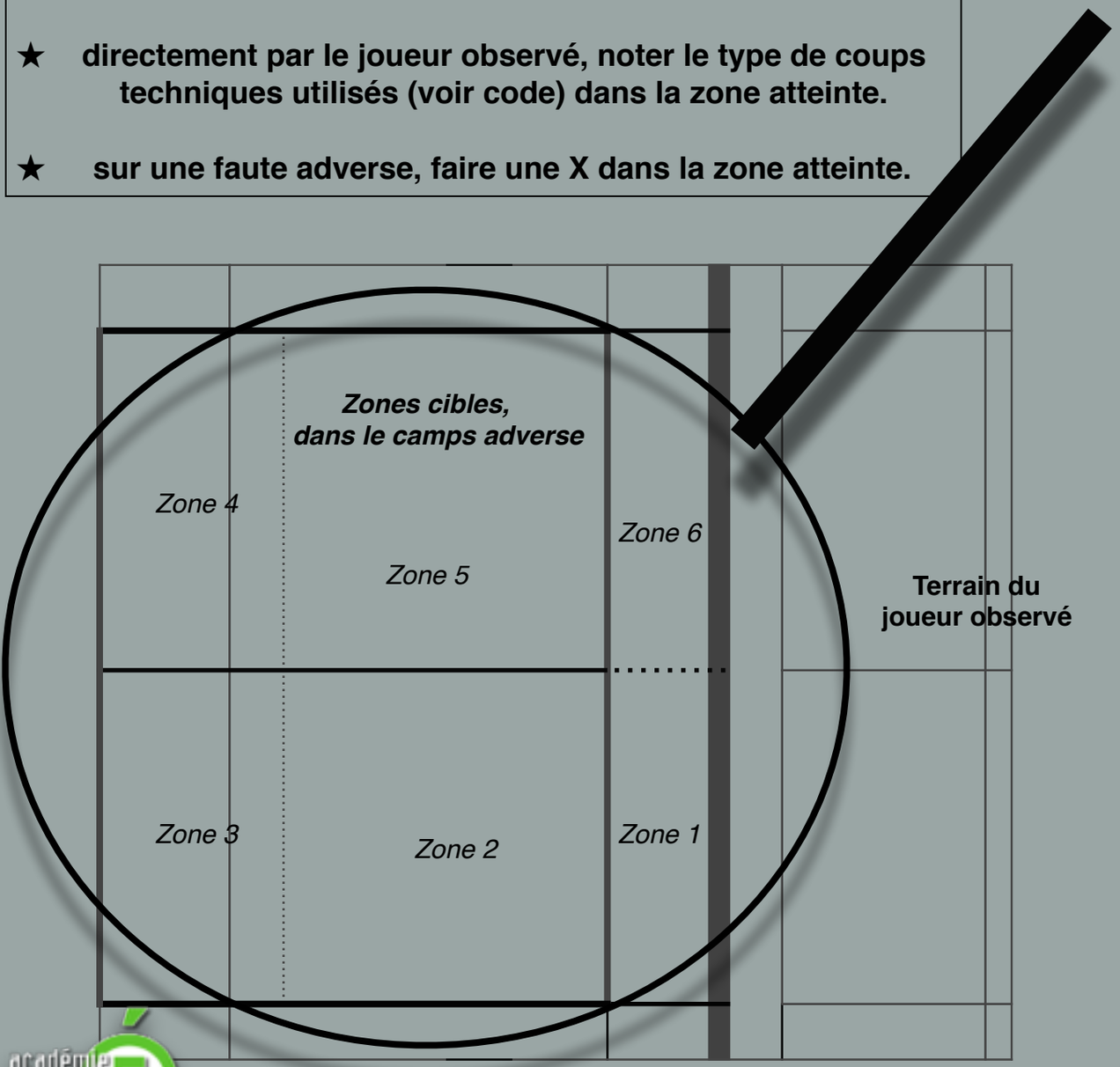
Lexique et codes de coups techniques utilisés :

CA : contre Amorti
L : Lob
D : Dégagé
A : Amorti
S : Smash
Se : Service

Si le point est marqué :

★ **directement par le joueur observé, noter le type de coups techniques utilisés (voir code) dans la zone atteinte.**

★ **sur une faute adverse, faire une X dans la zone atteinte.**



Observations pour identifier

mes coups techniques préférentiels et mes zones cibles (Mes Points Forts) dans le terrain adverse

Joueur observé : ……..
Adversaire : ……

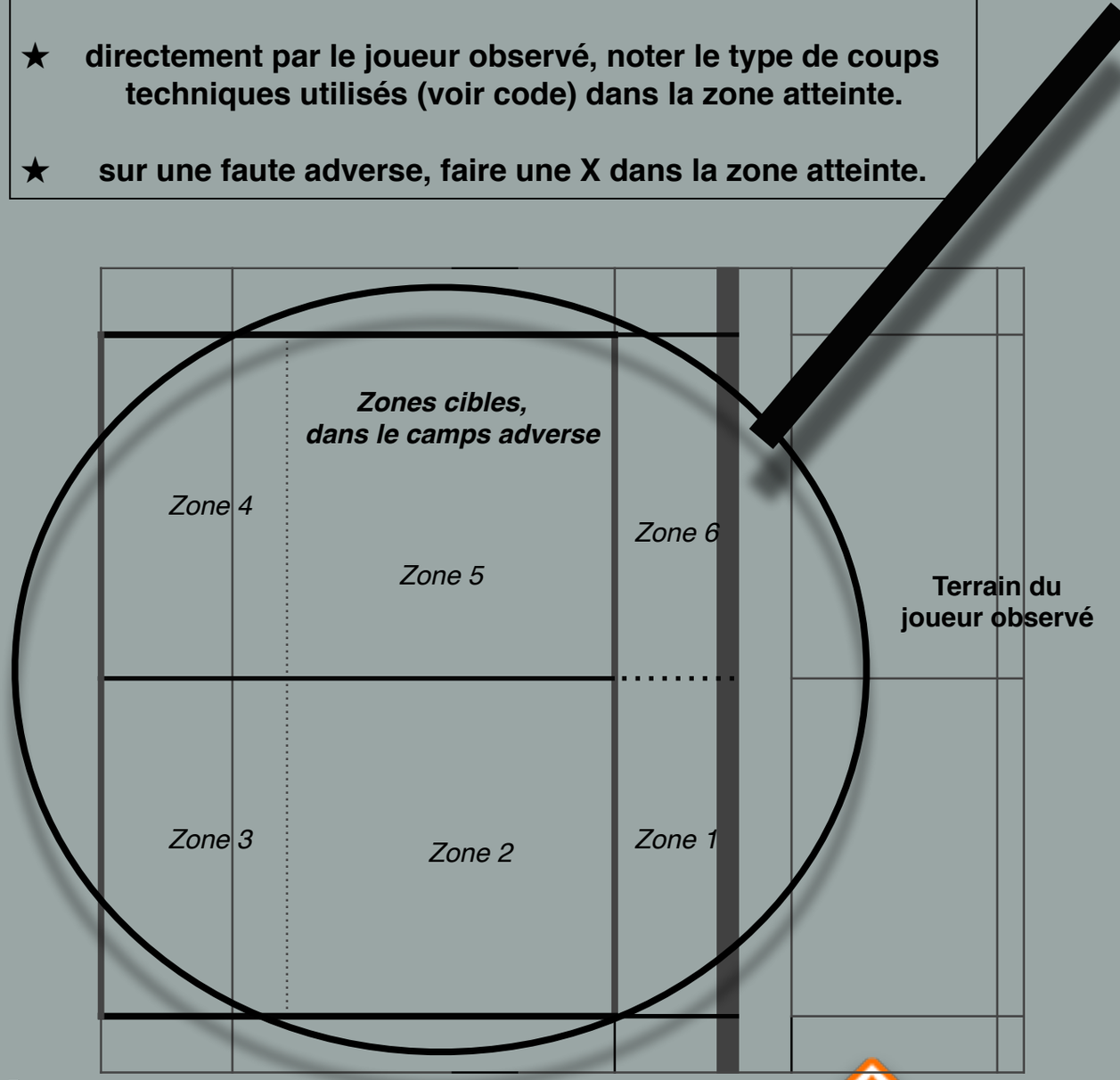
Lexique et codes de coups techniques utilisés :

CA : contre Amorti
L : Lob
D : Dégagé
A : Amorti
S : Smash
Se : Service

Si le point est marqué :

★ **directement par le joueur observé, noter le type de coups techniques utilisés (voir code) dans la zone atteinte.**

★ **sur une faute adverse, faire une X dans la zone atteinte.**



académie de Créteil
François THEVENIN

Observations pour identifier

mes coups techniques non préférentiels et les zones de mon terrain où je suis en difficulté (Mes Points Faibles)

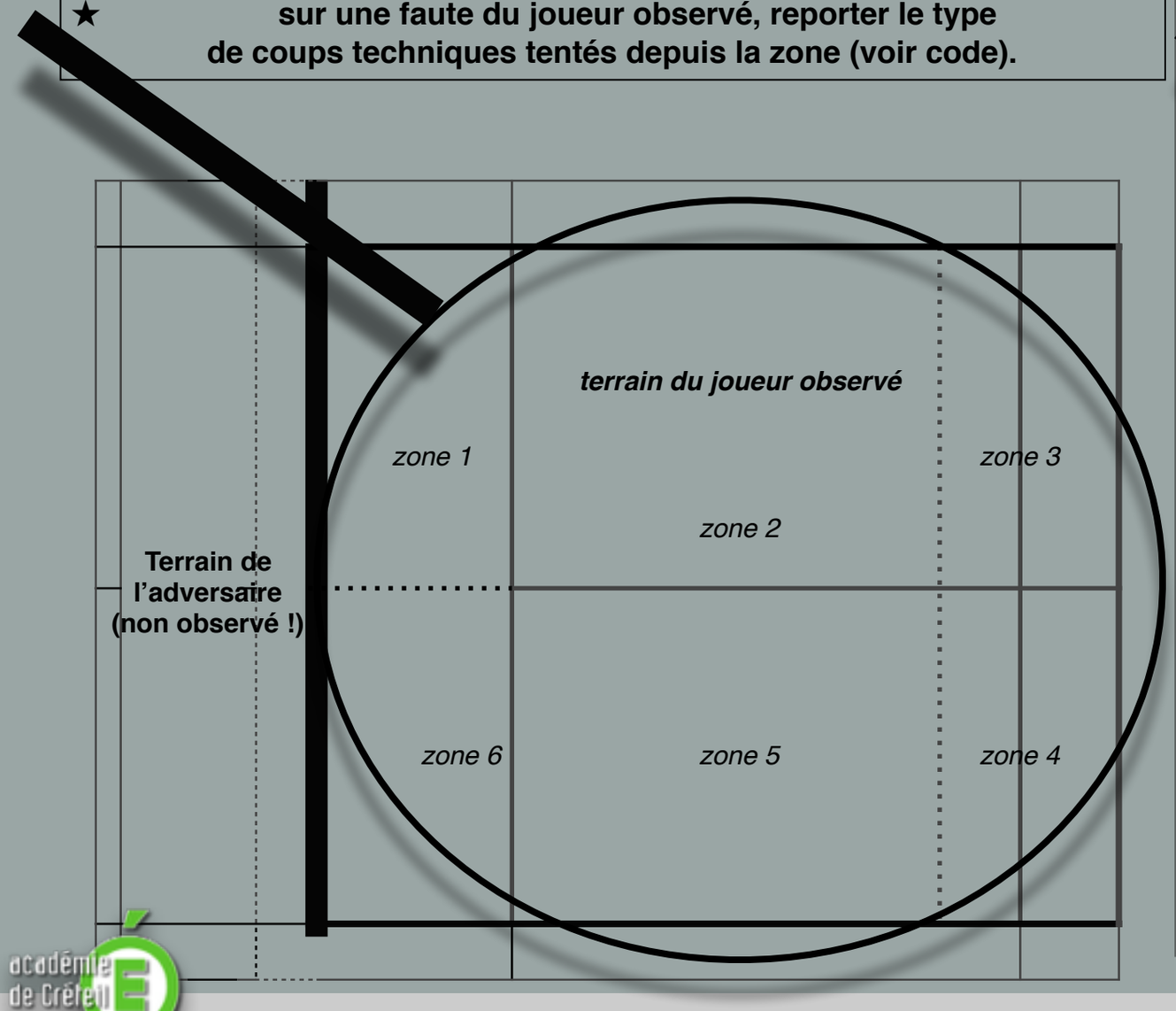
Joueur observé : ……..
Adversaire : ……

Lexique et codes de coups techniques utilisés :
CA : contre Amorti
L : Lob
D : Dégagé
A : Amorti
S : Smash
Se : Service

Si le point est marqué :

★ **directement par l'adversaire, faire une X dans la zone de l'impact.**

★ **sur une faute du joueur observé, reporter le type de coups techniques tentés depuis la zone (voir code).**



Observations pour identifier

mes coups techniques non préférentiels et les zones de mon terrain où je suis en difficulté (Mes Points Faibles)

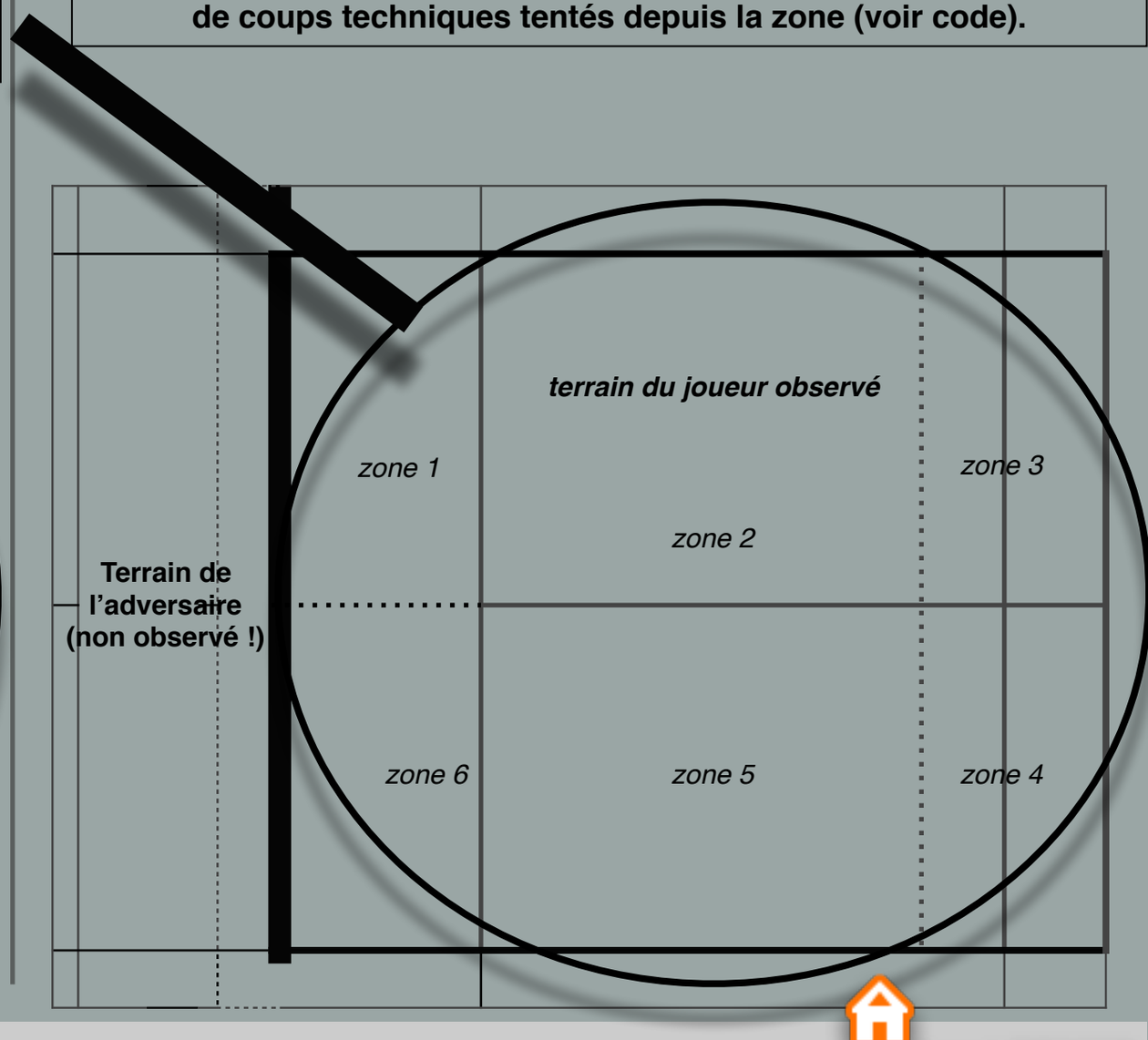
Joueur observé : ……..
Adversaire : ……

Lexique et codes de coups techniques utilisés :
CA : contre Amorti
L : Lob
D : Dégagé
A : Amorti
S : Smash
Se : Service

Si le point est marqué :

★ directement par l'adversaire, faire une X dans la zone de l'impact.

★ sur une faute du joueur observé, reporter le type de coups techniques tentés depuis la zone (voir code).



académie de Créteil
François THEVENIN

FICHE D'OBSERVATION, INSPECTION PEDAGOGIQUE REGIONALE CRETEIL

Fiche de recueil de données pour le coaching

Analyse du jeu : technique et tactique	
Joueur observé	Adversaire
- Tactique (style de jeu, ou enchainements de frappes privilégiés) - Point fort (technique) - Point faible (technique)	- Tactique (style de jeu, ou enchainements de frappes privilégiés) - Point fort (technique) - Point faible (technique)
- Mon joueur observé gagne quand … - Il perd quand …	
Conseils	
Techniques :	
Tactiques :	

3.3.3) Fiche élève : relevé d'indicateurs

Fiche d'observation individuelle

Fiche de match de : (Nom / prénom du joueur)

Match 1	Adversaire :	
	Joueur	Adversaire
Points marqués : x pour points / faute adverse ⊗ pour points direct (non touché par l'adversaire = « super points »)		
Score final		
Nombre de « super points »		
IE (nb de pts marqués sur nb points joués)		

Match 2	Adversaire :	
	Joueur	Adversaire
Points marqués : x pour points / faute adverse ⊗ pour points direct (non touché par l'adversaire = « super points »)		
Score final		
Nombre de « super points »		
IE (nb de pts marqués sur nb points joués)		

BIBLIOGRAPHIE

DOCUMENTS DE L'INSPECTION PEDAGOGIQUE REGIONALE CRETEIL, GROUPE DE PILOTAGE SOCLE COMMUN ET EPS, contribution H. ROLAN, tome 1 et 2, www.ac-creteil.fr/eps, Février 2014.

FICHES RESSOURCES COLLEGE et LYCEE en BADMINTON, 2009, 2011.

LE GUIDE DU BADMINTON, H.ROLAN, S.GEAY, éditions revue EPS, 2008.

BADMINTON DE L'ELEVE DEBUTANT AU JOUEUR DE COMPETITION, D.GOMET, Vigot, 2008.

LE BADMINTON EN SITUATION, L'EPS EN POCHE, C.LEVEAU, éditions revue EPS, 2005.

JEUX DE BADMINTON, P. LAMMERTYN, N.LEMOINE, éditions revue EPS, 2005.

BADMINTON, «De l'école... aux associations», F. GRUNENFELDER, G.COUARTOU, éditions revue EPS, 1996.