

AEEPS

**CONSTRUIRE
UNE LECON
DE BADMINTON**

Nicolas MASCRET

LE PARCOURS DE FORMATION EN BADMINTON

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

L'organisation de la leçon et de la classe

ORGANISATION DE LA LECON

1	Environ 15 minutes	Echauffement
2	Environ 30 minutes	Situation d'apprentissage sous forme de match
3	Environ 20 minutes	Situation d'apprentissage décontextualisée
4	Environ 30 minutes	Situation de référence

ORGANISATION DE LA CLASSE

Toujours des poules de 3 ou 4 joueurs

Les poules sont la plupart du temps des poules de niveaux

Toujours des rôles sociaux : au minimum un arbitre

Chapitre 1

La production d'un service

**La production d'un service réglementaire
L'intention tactique dès le service**

La production d'un service

SITUATION DE REFERENCE	
Les élèves sont regroupés en poules de 3 ou 4 joueurs	
Deux joueurs, un ou deux arbitres	
Match en 2 sets gagnants de 9 points, entrecoupés d'une pause	
Le serveur change à chaque point	
Pour le CT n°1	Pour le CT n°2
<p>Pas d'obligation de servir en diagonale mais :</p> <p>1°) On garde la zone avant interdite au service</p> <p>2°) Ce sera une évolution pour la suite (du cycle ou du cursus)</p> <p>Si le service n'est pas réussi, l'élève a droit à une seconde (et dernière) chance</p>	<p>Tout point marqué sur le service ou sur la frappe qui suit vaut deux points au lieu d'un</p>

COMPORTEMENTS TYPIQUES (CT) IDENTIFIES	
Comportement typique n°1	Comportement typique n°2
<p>L'élève arrive rarement au service à envoyer le volant dans le terrain adverse</p>	<p>Le service est toujours réalisé de la même façon (généralement haut et au fond) et ne met pas en difficulté l'adversaire</p>

La production d'un service : CT n°1

DESCRIPTION DU COMPORTEMENT TYPIQUE DE L'ELEVE

L'élève arrive rarement au service à envoyer le volant dans le terrain adverse

CT n°1 : La production d'un service réglementaire : Obstacles et contenus

OBSTACLES RENCONTRES

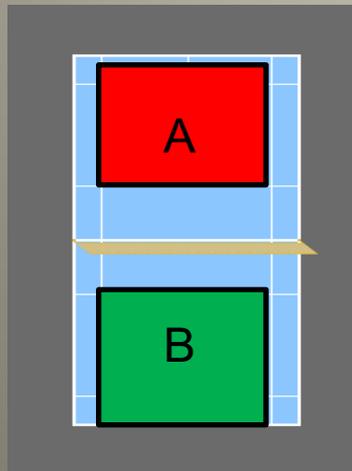
Obstacle cognitif	Obstacle mécanique	Obstacle affectif
L'élève ne connaît pas les principales règles du service	L'organisation corporelle ne permet pas d'envoyer le volant de l'autre côté	L'élève s'énerve rapidement lorsqu'il manque le service

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT PRIORITAIRES

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

Le service réglementaire : SA n°1 (décontextualisée)

Quel(s) niveau(x) ?	Niveau 1	
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE		
But	Réussir le maximum de services	
Aménagement matériel et humain	Deux joueurs – Un arbitre / compteur Deux volants par joueur Une zone de service matérialisée (par 4 plots par exemple)	
Consignes	Chaque joueur réalise 10 services consécutifs Quand le joueur A a servi les deux volants à sa disposition, il récupère les volants du joueur B (et vice versa) Puis les rôles tournent (3 séries par élève)	
Critères de réussite	Réussir 7 services sur 10 – Réussir son contrat 2 fois sur 3	
Variables didactiques	-	Service revers
	+	Réaliser le service obligatoirement en diagonale



	JOUEUR n°1		JOUEUR n°2		JOUEUR n°3	
	Fabrice		Frédéric		André	
Essai n°1	8	OUI NON	5	OUI NON	2	OUI NON
Essai n°2	7	OUI NON	7	OUI NON	5	OUI NON
Essai n°3	10	OUI NON	8	OUI NON	7	OUI NON

Nombre de contrats atteints	3		2		1	
Objectif atteint (deux contrats atteints sur les trois essais)	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON

Le service réglementaire : SA n°2 (match)

Quel(s) niveau(x) ?	Niveau 1	
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE		
But	Remporter le match	
Aménagement matériel et humain	Deux joueurs – Un arbitre – Matches aller-retour en 9 points (donc 4 matches par élève)	
Consignes	A chaque fois que le joueur manque un service, l'arbitre met un plot de son côté A la fin du match, pour connaître le nombre de points marqués, on croise nombre de plots / résultat du match	
		Match gagné
	0 plot	5 points
	1 plot	4 points
	2 plots ou +	3 points
Critères de réussite	Sur 4 matches, n'avoir qu'une seule fois 2 plots ou +	
Variables didactiques	-	Donner un deuxième essai au service avant que l'arbitre mette le plot
	+	Service diagonale obligatoire

	JOUEUR n°1			JOUEUR n°2			JOUEUR n°3		
	Fabrice			Frédéric			André		
Match n°1	0	OUI	NON	2	OUI	NON			
Match n°2	0	OUI	NON				3	OUI	NON
Match n°3				1	OUI	NON	2	OUI	NON
Match n°4	1	OUI	NON	0	OUI	NON			
Match n°5	0	OUI	NON				2	OUI	NON
Match n°6				0	OUI	NON	1	OUI	NON

Nombre de contrats atteints	4			3			2		
Objectif atteint (n'avoir qu'une seule fois 2 plots ou +)	OUI	NON		OUI	NON		OUI	NON	

La production d'un service : CT n°2

DESCRIPTION DU COMPORTEMENT TYPIQUE DE L'ELEVE

Le service est toujours réalisé de la même façon (généralement haut et au fond) et ne met pas en difficulté l'adversaire

L'intention tactique dès le service : Obstacles et contenus

OBSTACLES RENCONTRES

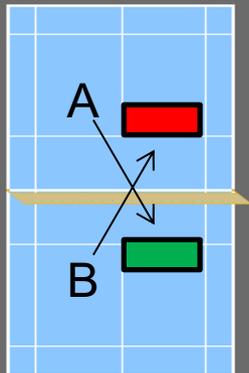
Obstacle cognitif	Obstacle mécanique	Obstacle informationnel
L'élève ne connaît pas l'intérêt de servir court en badminton et ne sait pas se placer en fonction du type de service qu'il a effectué	L'élève ne produit que des frappes accélérées lors du service et n'arrive pas à réaliser des frappes nécessitant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

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT PRIORITAIRES

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

L'intention tactique dès le service : SA n°1 (décontextualisée)

Quel(s) niveau(x) ?	Niveaux 2, 3, 4, 5	
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE		
But	Réaliser un service court	
Aménagement matériel et humain	Deux joueurs – Un arbitre / compteur Deux volants par joueur Une zone de service matérialisée (par un traçage à la craie) + un surfilet 30 cm au-dessus du filet	
Consignes	Chaque joueur réalise 10 services consécutifs Quand le joueur A a servi les deux volants à sa disposition, il récupère les volants du joueur B (et vice versa) Puis les rôles tournent (3 séries par élève)	
Critères de réussite	Réussir 7 services sur 10 – Réussir son contrat 2 fois sur 3	
Variables didactiques	-	Agrandir la zone autorisée
	+	Réduire la zone autorisée



	JOUEUR n°1			JOUEUR n°2			JOUEUR n°3		
	Fabrice			Frédéric			André		
Essai n°1	8	OUI	NON	5	OUI	NON	2	OUI	NON
Essai n°2	7	OUI	NON	7	OUI	NON	5	OUI	NON
Essai n°3	10	OUI	NON	8	OUI	NON	7	OUI	NON

Nombre de contrats atteints	3			2			1		
Objectif atteint (deux contrats atteints sur les trois essais)	OUI	NON		OUI	NON		OUI	NON	

L'intention tactique dès le service : SA n°2 (match)

Quel(s) niveau(x) ?	Niveau 2, 3, 4, 5		
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE			
But	Remporter le match		
Aménagement matériel et humain	Deux joueurs – Un arbitre – Matches aller-retour en 9 points (donc 4 matches par élève) Le serveur change à chaque point		
Consignes	Quand le joueur marque un point sur son service ou sur la frappe qui suit, l'arbitre met un plot de son côté A la fin du match, pour connaître le nombre de points marqués, on croise nombre de plots / résultat du match		
		Match gagné	Match perdu
	2 plots ou +	5 points	2 points
	1 plot	4 points	1 point
	0 plot	3 points	0 point
Critères de réussite	Sur 4 matches, avoir 3 fois « un plot ou + »		
Variables didactiques	-	Créer un retard chez le relanceur (partir à un plot)	
	+	Ne comptabiliser que les points directs	

	JOUEUR n°1			JOUEUR n°2			JOUEUR n°3		
	Fabrice			Frédéric			André		
Match n°1	2	OUI	NON	0	OUI	NON			
Match n°2	1	OUI	NON				0	OUI	NON
Match n°3				1	OUI	NON	1	OUI	NON
Match n°4	1	OUI	NON	2	OUI	NON			
Match n°5	3	OUI	NON				0	OUI	NON
Match n°6				1	OUI	NON	1	OUI	NON

Nombre de contrats atteints	4			3			2		
Objectif atteint (n'avoir qu'une seule fois 2 plots ou +)	OUI	NON		OUI	NON		OUI	NON	

Chapitre 2

L'atteinte de zones dangereuses

L'envoi dans les zones dangereuses

Le jeu en zone avant

L'atteinte d'espaces libres

L'exploitation de tout le terrain

L'atteinte de zones dangereuses

SITUATION DE REFERENCE

Les élèves sont regroupés en poules de 3 ou 4 joueurs

Deux joueurs, un ou deux arbitres

Match en 2 sets gagnants de 9 points, entrecoupés d'une pause

Un point marqué dans une zone dangereuse (matérialisée par des plots plats, ou tracée à la craie) vaut 2 points au lieu d'un(que cela soit un point direct ou un volant frappé au-dessus de cette zone)

Remarque : la taille des zones dépend du niveau des élèves

Chaque fois qu'un joueur marque un point dans une zone dangereuse, l'arbitre entoure les 2 points sur la fiche de score (voir illustration en CM). Cela permet au joueur, lors de la pause entre les sets, d'avoir une connaissance de son résultat pour essayer de se réguler

COMPORTEMENTS TYPIQUES (CT) IDENTIFIES

Comportement typique n°1	Comportement typique n°2	Comportement typique n°3	Comportement typique n°4
Les élèves envoient la majorité de leurs volants en cloche au centre du terrain adverse, ce qui ne met pas en difficulté l'adversaire	Quand le volant est envoyé en zone avant, l'élève produit une frappe qui ne met pas en difficulté l'adversaire (voire qui le met en difficulté lui-même)	L'élève ne prend aucune information sur l'adversaire, et envoie souvent le volant dans des zones où l'adversaire se trouve déjà	Les frappes cherchent à excentrer l'adversaire, mais elles ne sont pas assez précises

L'atteinte de zones dangereuses : CT n°1

DESCRIPTION DU COMPORTEMENT TYPIQUE DE L'ÉLÈVE

Les élèves envoient la majorité de leurs volants en cloche au centre du terrain adverse, ce qui ne met pas en difficulté l'adversaire

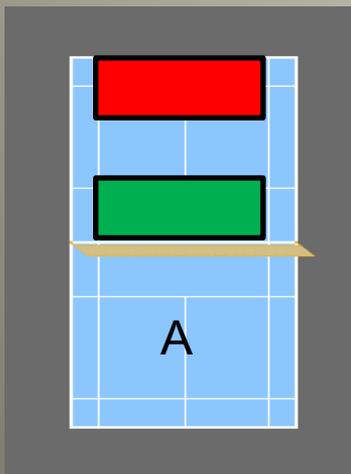
L'envoi dans les zones dangereuses : Obstacles et contenus

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

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT PRIORITAIRES		
Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Le dégagement est une frappe réalisée au dessus de la tête qui permet d'envoyer le volant au fond du terrain adverse</p> <p>L'amorti est une frappe réalisée également au-dessus de la tête, mais qui cherche à envoyer le volant dans la zone avant</p> <p>La zone arrière et la zone avant sont des zones de mise en danger de l'adversaire : il ne renverra pas le volant ou me renverra un volant facile</p>	<p><u>Pour l'amorti de fond de court :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1°) Frapper le volant devant soi avec le coude haut 2°) Etre relativement de profil par rapport au volant 3°) Décélérer la tête de raquette (ne surtout pas bloquer le geste, mais accompagner) 4°) Orienter le tamis vers la zone visée et vers le bas (raquette agressive) <p><u>Pour le dégagement :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1°) Prendre le volant au-dessus de la tête le plus haut possible 2°) Etre relativement de profil par rapport au volant 3°) Accélérer la tête de raquette en envoyant vigoureusement son épaule et son coude vers l'avant 4°) Orienter le tamis à plat lors de l'impact (et non vers le haut) 	<p>Si je me rends compte grâce au recueil de données de mon observateur que contre un certain adversaire je marque beaucoup de points en zone arrière, il faudra que j'essaie de reproduire cette stratégie dès que je jouerai à nouveau contre lui</p> <p>Même chose pour la zone avant</p>

L'envoi dans les zones dangereuses : SA n°1 (décontextualisée)

Quel(s) niveau(x) ?	Niveaux 1, 2, 3, 4, 5	
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE		
But	Atteindre les zones matérialisées	
Aménagement matériel et humain	Un lanceur, un joueur, un arbitre	
Consignes	Le lanceur effectue 10 services haut au centre Le joueur A cherche à envoyer le volant dans une zone hachurée (avant ou arrière) Les rôles s'inversent ensuite	
Critères de réussite	Sur 10 volants frappés, atteindre 7 fois la zone – 2 contrats réussis sur 3	
Variables didactiques	-	Augmenter la taille des zones
	+	Diminuer la taille des zones Obliger le joueur à viser une zone Servir un peu plus au fond du terrain

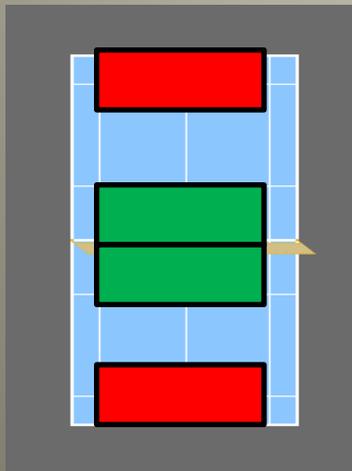


	JOUEUR n°1		JOUEUR n°2		JOUEUR n°3	
	Fabrice		Frédéric		André	
Essai n°1	8	OUI NON	5	OUI NON	2	OUI NON
Essai n°2	7	OUI NON	7	OUI NON	5	OUI NON
Essai n°3	10	OUI NON	8	OUI NON	7	OUI NON

Nombre de contrats atteints	3		2		1	
Objectif atteint (deux contrats atteints sur les trois essais)	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON

L'envoi dans les zones dangereuses : SA n°2 (match)

Quel(s) niveau(x) ?	Niveaux 1, 2, 3, 4, 5	
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE		
But	Remporter un maximum de matches	
Aménagement matériel et humain	La situation dure 30 minutes – 3 ou 4 élèves par terrain (2 joueurs, 1 ou 2 arbitres) – Match en 5 points	
Consignes	Trois façons de gagner le match : 1°) Arriver le premier à 5 points, 2°) Marquer un point direct dans une des deux zones hachurées, 3°) Marquer dans ces zones deux points touchés par l'adversaire (mais non renvoyés) Le gagnant du match reste sur le terrain, le perdant sort et est remplacé par l'arbitre Une victoire par mort subite (modalités 2 et 3) vaut 2 points, une victoire « classique » vaut 1 point	
Critères de réussite	Remporter plus de matches par mort subite que de matches en 5 points	
Variables didactiques	-	Mort subite sur un seul volant touché (au lieu de deux) / Agrandir les zones
	+	Réduire les zones



	JOUEUR n°1	JOUEUR n°2	JOUEUR n°3
	Fabrice	Frédéric	André
Match n°1	2 points	0 point	
Match n°2	1 point		0 point
Match n°3	0 point	2 points	
Match n°4		0 point	1 point
Match n°5	2 points		0 point
...
Total de points	14 (1 ^{er})	12 (2 ^{ème})	8 (3 ^{ème})
Matches gagnés en 5 points	2	2	4
Matches gagnés par « mort subite »	6	5	2
Objectif atteint	OUI	NON	OUI
	NON	OUI	NON
	OUI	NON	OUI
	NON	OUI	NON

L'atteinte de zones dangereuses : CT n°2

DESCRIPTION DU COMPORTEMENT TYPIQUE DE L'ELEVE

Quand le volant est envoyé en zone avant, l'élève produit une frappe qui ne met pas en difficulté l'adversaire (voire qui le met en difficulté lui-même)

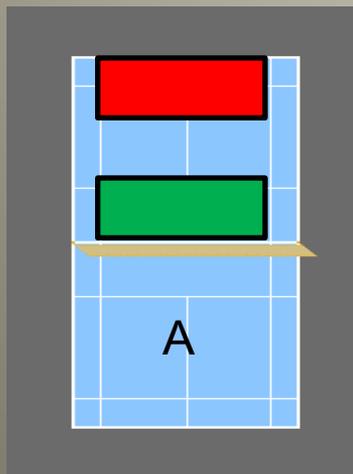
Le jeu en zone avant : Obstacles et contenus

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

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT PRIORITAIRES		
Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Lorsque l'élève est proche du filet et ne peut pas prendre le volant au dessus de la tête, il peut réaliser soit un contre amorti, soit un lob</p> <p>Si l'adversaire est loin du filet au moment de la frappe, préférer le contre amorti</p> <p>Un contre amorti oblige souvent l'adversaire à relever le volant</p> <p>Si l'adversaire est proche du filet, préférer le lob</p> <p>Un lob permet de repousser l'adversaire au fond du terrain, mais peut être intercepté</p>	<p><u>Pour le contre – amorti</u></p> <p>Prendre le volant le plus tôt possible. Arriver au filet et faire une fente avec la jambe côté raquette.</p> <p>Si le volant adverse est proche du filet, laisser simplement le volant rebondir sur la raquette pour l'envoyer de l'autre côté.</p> <p>Si le volant est loin du filet, faire un geste souple et court.</p> <p><u>Pour le lob</u></p> <p>Mêmes CE que le contre – amorti Au moment de l'impact, accélération vigoureuse de l'avant – bras (supination en revers, pronation en coup droit).</p> <p>Plus le volant est pris sous le filet, plus le geste doit être ample.</p>	<p>Identifier où se déroule le plus fréquemment la perte de points</p> <p>Si c'est en zone avant, se concentrer sur les contenus précédents pour limiter les pertes de points, voire reprendre l'avantage</p>

Le jeu en zone avant : SA n°1 (décontextualisée)

Quel(s) niveau(x) ?	Niveaux 1, 2, 3, 4, 5	
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE		
But	Atteindre les zones matérialisées	
Aménagement matériel et humain	Un lanceur, un joueur, un arbitre	
Consignes	Le lanceur envoie à la main 10 volants dans la zone avant Le joueur A (qui revient à chaque fois au centre de son terrain) cherche à envoyer le volant dans une zone hachurée (avant ou arrière) Les rôles s'inversent ensuite	
Critères de réussite	Sur 10 volants frappés, atteindre 7 fois la zone – 2 contrats réussis sur 3	
Variables didactiques	-	Augmenter la taille des zones
	+	Diminuer la taille des zone / Obliger le joueur à viser une zone Envoyer des volants plus rapides / Mettre un surfilet pour les contre amorti

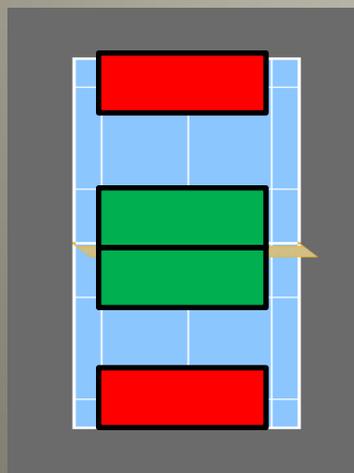


	JOUEUR n°1			JOUEUR n°2			JOUEUR n°3		
	Fabrice			Frédéric			André		
Essai n°1	8	OUI	NON	5	OUI	NON	2	OUI	NON
Essai n°2	7	OUI	NON	7	OUI	NON	5	OUI	NON
Essai n°3	10	OUI	NON	8	OUI	NON	7	OUI	NON

Nombre de contrats atteints	3			2			1		
Objectif atteint (deux contrats atteints sur les trois essais)	OUI	NON		OUI	NON		OUI	NON	

Le jeu en zone avant : SA n°2 (match)

Quel(s) niveau(x) ?	Niveaux 1, 2, 3, 4, 5	
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE		
But	Remporter un maximum de matches	
Aménagement matériel et humain	La situation dure 30 minutes – 3 ou 4 élèves par terrain (2 joueurs, 1 ou 2 arbitres) – Match en 5 points	
Consignes	Deux façons de gagner le match : 1°) Arriver le premier à 5 points, 2°) Marquer un point dans une des deux zones hachurées (direct ou touché) à partir d'une frappe réalisée en zone avant Le gagnant du match reste sur le terrain, le perdant sort et est remplacé par l'arbitre Une victoire par mort subite vaut 2 points, une victoire « classique » vaut 1 point	
Critères de réussite	Remporter plus de matches par mort subite que de matches en 5 points	
Variables didactiques	-	Agrandir les zones
	+	Réduire les zones / Ne compter que les points directs pour qu'il y ait mort subite



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

L'atteinte de zones dangereuses : CT n°3

DESCRIPTION DU COMPORTEMENT TYPIQUE DE L'ELEVE

L'élève ne prend aucune information sur l'adversaire, et envoie souvent le volant dans des zones où l'adversaire se trouve déjà

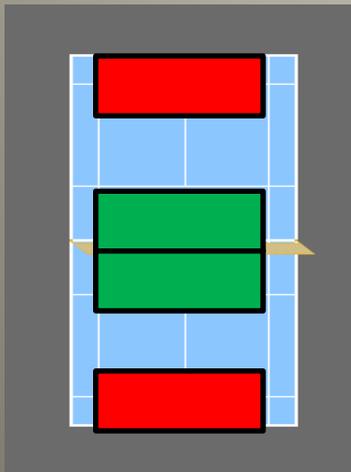
L'atteinte des espaces libres : Obstacles et contenus

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

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

L'atteinte des espaces libres : SA n°1 (décontextualisée)

Quel(s) niveau(x) ?	Niveaux 2, 3, 4, 5	
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE		
But	Faire le bon choix de frappe en prenant des informations sur l'adversaire	
Aménagement matériel et humain	Deux joueurs, un arbitre	
Consignes	Les joueurs échangent sur tout le terrain. Un élève, désigné à l'avance, et toujours le même, décide à n'importe quel moment de l'échange de s'arrêter dans une zone et de poser par terre sa tête de raquette. Le joueur adverse doit alors envoyer le volant dans la zone opposée. 5 échanges par joueur, puis on change les rôles (3 essais par joueur)	
Critères de réussite	Sur 5 échanges, réaliser 3 fois le bon choix / Réaliser 2 contrats sur 3	
Variables didactiques	-	Prévenir par un signal sonore
	+	Combiner avec les quatre coins

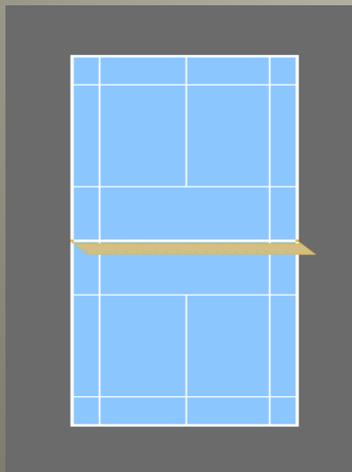


	JOUEUR n°1			JOUEUR n°2			JOUEUR n°3		
	Fabrice			Frédéric			André		
Essai n°1	3	OUI	NON	1	OUI	NON	2	OUI	NON
Essai n°2	5	OUI	NON	3	OUI	NON	1	OUI	NON
Essai n°3	4	OUI	NON	3	OUI	NON	3	OUI	NON

Nombre de contrats atteints	3			2			1		
Objectif atteint (deux contrats atteints sur les trois essais)	OUI	NON		OUI	NON		OUI	NON	

L'atteinte des espaces libres : SA n°2 (match)

Quel(s) niveau(x) ?	Niveaux 2, 3, 4, 5	
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE		
But	Remporter un maximum de matches	
Aménagement matériel et humain	La situation dure 30 minutes – 3 ou 4 élèves par terrain (2 joueurs, 1 ou 2 arbitres) – Match en 5 points	
Consignes	<p>Deux façons de gagner le match : 1°) Arriver le premier à 5 points, 2°) Crier « point » avant la frappe et marquer le point sur cette frappe (volant touché ou non touché par l'adversaire)</p> <p>Si le joueur crie « point » et que le volant est renvoyé par l'adversaire, le jeu s'arrête et il a une pénalité de -1pt à son score</p> <p>Le gagnant du match reste sur le terrain, le perdant sort et est remplacé par l'arbitre</p> <p>Une victoire par mort subite vaut 2 points, une victoire « classique » vaut 1 point</p>	
Critères de réussite	Remporter plus de matches par mort subite que de matches en 5 points	
Variables didactiques	-	Après avoir crié « point », marquer le point sur une des DEUX frappes suivantes
	+	Pour qu'il y ait mort subite, le volant ne doit pas être touché par l'adversaire



	JOUEUR n°1	JOUEUR n°2	JOUEUR n°3			
	Fabrice	Frédéric	André			
Match n°1	2 points	0 point				
Match n°2	1 point		0 point			
Match n°3	0 point	2 points				
Match n°4		0 point	1 point			
Match n°5	2 points		0 point			
...			
Total de points						
	14 (1 ^{er})	12 (2 ^{ème})	8 (3 ^{ème})			
Matches gagnés en 5 points						
	2	2	4			
Matches gagnés par « mort subite »						
	6	5	2			
Objectif atteint						
	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON

FOCUS SUR UNE SITUATION

UNE FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE POUR QUEL PUBLIC ?

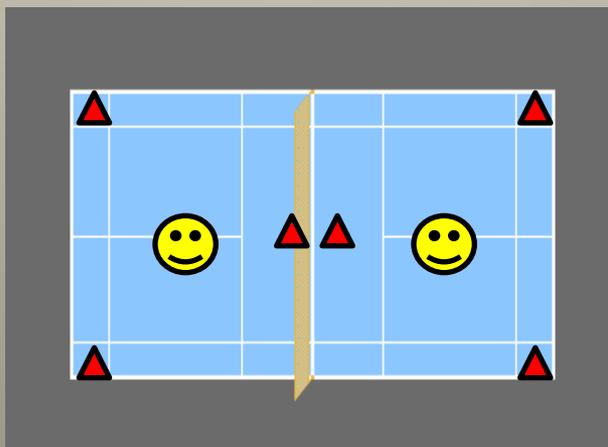
- Elèves qui visent le niveau 3 de compétence attendue : « S'investir et produire volontairement des trajectoires variées en identifiant et utilisant les espaces libres pour mettre son adversaire en situation défavorable et gagner »

QUEL OBJET D'ENSEIGNEMENT CIBLE-T-ON ?

- Prendre des informations sur l'adversaire pour envoyer le volant là où il ne sera pas, ou là où il ne pourra pas être

LA FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE PROPOSEE

But	Marquer le plus de points possible			
Aménagement matériel et humain	La situation dure 50 minutes – 3 ou 4 élèves par terrain (2 joueurs, 1 ou 2 arbitres) – Match en 5 points			
Consignes	Deux façons de gagner le match : 1°) Arriver le premier à 5 points, 2°) Ramasser un plot présent sur son terrain et remporter l'échange ensuite (le match est alors gagné directement = « la mort subite ») Si le joueur ramasse le plot mais perd l'échange, il remet le plot à sa place Le gagnant du match reste sur le terrain, le perdant sort et est remplacé par l'arbitre Interdit de prendre un plot juste après le service			
	Victoire avec plot validé	Victoire « classique »	Défaite en ayant sauvé un plot durant le match	Autres défaites
	3 points	2 points	1 point	0 point
Critères de réussite	En 50 minutes, ne pas dépasser 5 défaites par mort subite (donc 3 points pour l'adversaire)			
Variables didactiques	Nombre et position des plots			



LA FICHE DE SCORE UTILISEE

	JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3
	Fabrice	Frédéric	André
Match n°1	2 points	0 point	
Match n°2	3 points		1 point
Match n°3	0 point	3 points	
Match n°4		1 point	2 points
Match n°5	3 points		0 point
Match n°6	3 points	1 point	
Match n°7	3 points		0 point
Match n°8	1 point	2 points	
Match n°9		0 point	2 points
Match n°10	3 points		1 point
Et ainsi de suite pendant 50 minutes...
Total de points	45	38	19
Classement	1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}
Matches perdus en encaissant 3 points	3	4	9
Objectif atteint	OUI NON	OUI NON	OUI NON

JUSTIFICATIONS DE LA FPS

1

Pourquoi travailler la prise d'informations sur l'adversaire seulement au niveau 3 de compétence attendue ?

2

Pourquoi utiliser des plots alors que l'objet d'enseignement porte sur la prise d'informations ?

3

Pourquoi l'élève qui m'intéresse est celui qui ne ramasse pas le plot, alors que ce qui intéresse l'élève, c'est de ramasser le plot ?

4

Pourquoi le gagnant reste alors que c'est le perdant qui aurait plus besoin de quantité de pratique ?

5

Pourquoi bonifier la victoire avec le plot ?
Pourquoi bonifier la défaite lorsque l'élève a « sauvé » un plot ?

QUELLES MODALITES D'INTERVENTION ?

1

Explication orale + Démonstration de la FPS

2

Aménagement du milieu et régulation de celui-ci

3

Connaissance du résultat / Interactions entre élèves /
Autonomie par la fiche de travail

4

Interventions directes de l'enseignant sur la motricité de l'élève
et sa prise d'informations

5

Proposition d'une situation d'apprentissage décontextualisée
(Cf. diapo 27)

L'atteinte de zones dangereuses : CT n°4

DESCRIPTION DU COMPORTEMENT TYPIQUE DE L'ELEVE

Les frappes cherchent à excentrer l'adversaire, mais elles ne sont pas assez précises

L'exploitation de tout le terrain : Obstacles et contenus

OBSTACLES RENCONTRES		
Obstacle cognitif	Obstacle mécanique	Obstacle affectif
Cf. diapos précédentes	Cf. diapos précédentes	Cf. diapos précédentes

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT PRIORITAIRES		
Connaissances	Capacités	Attitudes
Cf. diapos précédentes	Cf. diapos précédentes	Cf. diapos précédentes

Simplement une optimisation de toutes les frappes déjà abordées précédemment (seuls ceux qui ont badminton en leçon de spécialité devront aller plus loin)

L'exploitation de tout le terrain : SA n°1 (décontextualisée)

Quel(s) niveau(x) ?	Niveaux 2, 3, 4, 5	
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE		
But		
Aménagement matériel et humain		
Consignes		
Critères de réussite		
Variables didactiques	-	
	+	

Simplement une adaptation de toutes les situations d'apprentissage décontextualisées déjà abordées précédemment (zones plus petites notamment)

L'exploitation de tout le terrain : SA n°2 (match)

Quel(s) niveau(x) ?	Niveaux 2, 3, 4, 5	
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE		
But	Remporter les 7 zones avant son adversaire	
Aménagement matériel et humain	<p>1 contre 1 / 1 arbitre observateur / Match sur demi-terrain avec les couloirs de double</p> <p>6 zones sont représentées sur le terrain en utilisant les lignes du terrain</p> <p>Chaque numéro (de 1 à 6) tracé sur le sol représente une zone à conquérir</p> <p>La 7^{ème} zone à conquérir est le joueur (le volant doit le toucher)</p> <p>Le match dure 8 minutes (tout le monde se rencontre une fois)</p>	
Consignes	<p>Point direct dans une zone = zone gagnée (on ne peut pas gagner deux fois la même zone)</p> <p>A chaque fois que le joueur atteint 5 points dans son score, il a aussi le droit de choisir une zone</p> <p>Dès qu'une zone est gagnée, le score des deux joueurs repart à 0</p> <p>Le vainqueur est celui qui arrive le premier à 7 zones, ou qui a le plus de zones au bout des 8 minutes</p>	
Critères de réussite	Dans chacun de ses deux matches, gagner au moins 4 zones	
Variables didactiques	-	Faire la situation sur terrain entier
	+	Faire des matches en 8 points au lieu de 5

5	6
3	4
1	2
1	2
3	4
5	6

	JOUEUR n°1		JOUEUR n°2		JOUEUR n°3	
	Fabrice		Frédéric		André	
Match n°1	7	OUI NON	4	OUI NON		
Match n°2	6	OUI NON			2	OUI NON
Match n°3			7	OUI NON	4	OUI NON

Nombre de contrats atteints	2		2		1	
Objectif atteint	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON

Chapitre 3

La défense de son terrain

Le contact volant – raquette

Le déplacement

Les frappes de défense

Le revers

La défense de son terrain

SITUATION DE REFERENCE

Les élèves sont regroupés en poules de 3 ou 4 joueurs

Deux joueurs, un ou deux arbitres

Match en 2 sets gagnants de 9 points, entrecoupés d'une pause

Chaque point marqué et non touché par l'adversaire vaut 2 points au lieu d'un

L'arbitre principal (ou le deuxième arbitre) a à sa disposition des plots. Chaque fois qu'un joueur encaisse un point non touché, il pose un plot du côté de ce joueur. Cela permet au joueur, lors de la pause entre les sets, d'avoir une connaissance de son résultat pour essayer de se réguler

COMPORTEMENTS TYPIQUES (CT) IDENTIFIES

Comportement typique n°1	Comportement typique n°2	Comportement typique n°3	Comportement typique n°4
L'élève a des difficultés pour toucher le volant, et ne l'envoie donc que peu souvent dans le terrain adverse	L'élève se déplace peu pour aller frapper le volant Le volant est souvent frappé en retard et en déséquilibre	Sur certains frappes de l'adversaire, l'élève n'arrive pas à renvoyer le volant	Les volants envoyés sur le revers entraînent souvent la perte du point

La défense de son terrain : CT n°1

DESCRIPTION DU COMPORTEMENT TYPIQUE DE L'ÉLÈVE

L'élève a des difficultés pour toucher le volant, et ne l'envoie donc que peu souvent dans le terrain adverse

Le contact volant-raquette : Obstacles et contenus

OBSTACLES RENCONTRES

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

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT PRIORITAIRES

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

Le contact volant-raquette : SA n°1 (décontextualisée)

Quel(s) niveau(x) ?	Niveau 1	
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE		
But	Renvoyer un maximum de volants dans le terrain adverse	
Aménagement matériel et humain	Les élèves sont par 3 : un lanceur, un frappeur, un compteur La situation peut se dérouler sur terrain entier ou sur demi terrain	
Consignes	Le lanceur effectue 5 services haut Le frappeur doit essayer d'envoyer le volant de l'autre côté Le compteur note le nombre de fois où le frappeur arrive à renvoyer le volant de l'autre côté Une fois les 5 volants frappés, on change les rôles Chaque élève fera 3 essais	
Critères de réussite	Sur 5 volants, réussir à en renvoyer 3 Sur les 3 essais, réussir 2 fois l'objectif ci-dessus	
Variables didactiques	-	Lancer le volant à la main – Diminuer les exigences du contrat
	+	Augmenter les exigences du contrat

	JOUEUR n°1			JOUEUR n°2			JOUEUR n°3		
	Fabrice			Frédéric			André		
Essai n°1	4	OUI	NON	2	OUI	NON	2	OUI	NON
Essai n°2	3	OUI	NON	4	OUI	NON	1	OUI	NON
Essai n°3	5	OUI	NON	3	OUI	NON	4	OUI	NON

Nombre de contrats atteints	3			2			1		
Objectif atteint (deux contrats atteints sur les trois essais)	OUI		NON	OUI		NON	OUI	NON	

Le contact volant-raquette : SA n°2 (match)

Quel(s) niveau(x) ?	Niveau 1	
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE		
But	Gagner le match et remporter le tournoi	
Aménagement matériel et humain	1 contre 1 / 1 arbitre – observateur / Le match dure 5 minutes	
Consignes	<p>Le nombre de frappes réalisées dans l'échange va permettre de déterminer la valeur du point marqué Si 5 frappes ont été réalisées, l'échange remporté vaudra 5 points ; si 10 frappes ont été réalisées, l'échange remporté vaudra 10 points</p> <p>L'arbitre compte à haute voix à chaque fois qu'un joueur touche le volant</p> <p>Match gagné + critère de réussite atteint = 4 points / Match gagné + critère de réussite non atteint = 3 points Match perdu + critère de réussite atteint = 2 points / Match perdu + critère de réussite non atteint = 0 point</p>	
Critères de réussite	Marquer au moins 20 points en 5 minutes	
Variables didactiques	-	Diminuer les exigences du contrat
	+	Il n'y en a pas (l'objectif est que les élèves entrent très vite dans l'opposition en cherchant à marquer le point dès le départ de l'échange)

	MATCH 1	MATCH 2	MATCH 3	TOTAL	CLASSEMENT
Fabrice		V 74-12 4 points	V 54-48 4 points	8	1
Fred	V 43-27 4 points		D 48-54 2 points	6	2
André	D 27-43 2 points	D 12-74 0 points		2	3

La défense de son terrain : CT n°2

DESCRIPTION DU COMPORTEMENT TYPIQUE DE L'ÉLÈVE

L'élève se déplace peu pour aller frapper le volant
Le volant est souvent frappé en retard et en déséquilibre

Le déplacement : Obstacles et contenus

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

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

Le déplacement : SA n°1 (décontextualisée)

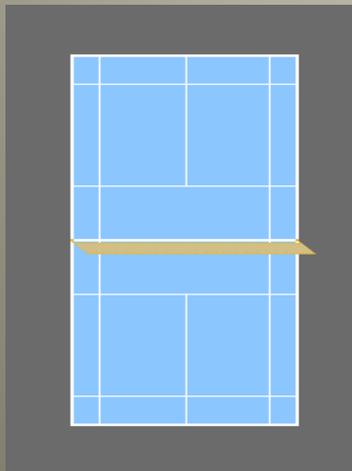
Quel(s) niveau(x) ?	Niveaux 1, 2, 3, 4, 5	
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE		
But	Renvoyer le volant en maintenant la continuité de l'échange	
Aménagement matériel et humain	Les élèves sont par trois (un lanceur, un joueur, un compteur), les rôles tournent à la fin de chaque essai 3 essais chacun	
Consignes	Le lanceur a à sa disposition 6 volants Le lanceur effectue un service haut et profond Le joueur doit essayer de le renvoyer dans le terrain adverse (frappe libre) Au moment où le joueur revient au centre du terrain, le lanceur envoie un volant en zone avant, et ainsi de suite Un volant non touché vaut 0 points / Un volant touché mais non renvoyé vaut 1 point / Un volant renvoyé vaut 3 points	
Critères de réussite	Marquer au moins 9 points lors d'un essai / Réussir 2 essais sur 3	
Variables didactiques	-	Diminuer le rythme de distribution des volants Demander au lanceur de produire des trajectoires plus hautes
	+	Rendre l'envoi du volant aléatoire (devant ou derrière) Augmenter le rythme de distribution des volants Obliger l'élève à effectuer à chaque fois le même type de frappe (dégagement et lob par exemple) Augmenter les exigences du contrat

	JOUEUR n°1			JOUEUR n°2			JOUEUR n°3		
	Fabrice			Frédéric			André		
Essai n°1	12	OUI	NON	8	OUI	NON	3	OUI	NON
Essai n°2	11	OUI	NON	12	OUI	NON	7	OUI	NON
Essai n°3	18	OUI	NON	11	OUI	NON	12	OUI	NON

Nombre de contrats atteints	3			2			1		
Objectif atteint (deux contrats atteints sur les trois essais)	OUI			NON			NON		

Le déplacement : SA n°2 (match)

Quel(s) niveau(x) ?	Niveaux 1, 2, 3, 4, 5	
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE		
But	Remporter un maximum de matches	
Aménagement matériel et humain	La situation dure 30 minutes – 3 ou 4 élèves par terrain (2 joueurs, 1 ou 2 arbitres) – Match en 5 points	
Consignes	<p>A chaque fois qu'un joueur encaisse un point qu'il n'a pas réussi à toucher, son score revient à zéro</p> <p>Deux façons de gagner le match : 1°) Arriver le premier à 5 points, 2°) Faire revenir à zéro le score de l'adversaire trois fois dans le même match</p> <p>Le gagnant du match reste sur le terrain, le perdant sort et est remplacé par l'arbitre</p> <p>Une victoire vaut 2 points, une défaite « classique » vaut 1 point, une défaite par mort subite vaut 0 point</p>	
Critères de réussite	Ne pas perdre plus de 5 matches par mort subite	
Variables didactiques	-	Faire perdre 2 points au lieu de revenir à zéro – Diminuer le contrat
	+	Deux volants non touchés pour qu'il y ait mort subite



	JOUEUR n°1	JOUEUR n°2	JOUEUR n°3
	Fabrice	Frédéric	André
Match n°1	2 points	1 point	
Match n°2	2 points		0 point
Match n°3	1 point	2 points	
Match n°4		0 point	2 points
Match n°5	2 points		0 point
...
Total de points	14 (1 ^{er})	12 (2 ^{ème})	8 (3 ^{ème})
Matches perdus par « mort subite »	1	3	7
Objectif atteint	OUI NON	OUI NON	OUI NON

La défense de son terrain : CT n°3

DESCRIPTION DU COMPORTEMENT TYPIQUE DE L'ELEVE

Sur certains frappes de l'adversaire, l'élève n'arrive pas à renvoyer le volant

Les frappes de défense : Obstacles et contenus

OBSTACLES RENCONTRES

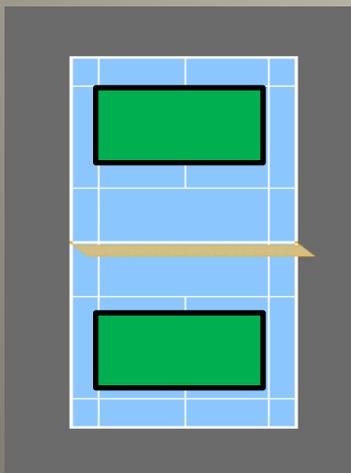
Obstacle cognitif	Obstacle mécanique	Obstacle affectif
L'élève ne connaît pas les types de frappes de défense	L'élève n'arrive pas à réaliser une frappe de défense	Dès que l'adversaire se retrouve dans une situation favorable, l'élève abandonne le point

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT PRIORITAIRES

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Pour défendre un smash, il existe deux types de défense : 1°) la défense bloquée qui consiste à renvoyer un volant court vers la zone avant du terrain adverse</p> <p>2°) la défense longue qui consiste à renvoyer un volant très haut et dans la zone arrière de l'adversaire</p> <p>La défense bloquée permet d'essayer de reprendre l'avantage dans l'échange, la défense longue permet de se adonner du temps</p> <p>Défendre en revers est plus facile que défendre en coup droit</p>	<p><u>Pour une défense bloquée :</u></p> <p>Prendre le volant au niveau de la taille ou en dessous</p> <p>Ne pas frapper le volant mais l'accompagner</p> <p>Orienter son tamis vers l'avant et non vers le haut (sinon le volant va monter)</p> <p><u>Pour une défense longue :</u></p> <p>Prendre le volant au niveau de la taille ou en dessous</p> <p>Accélérer vigoureusement son geste vers l'avant et vers le haut</p> <p><u>Pour orienter sa défense :</u></p> <p>Terminer le geste dans la direction où je souhaite envoyer mon volant</p>	<p>Même si l'échange semble mal engagé, j'essaie quand même de renvoyer le volant</p> <p>Le fait de renvoyer le volant peut conduire l'adversaire à faire une faute</p> <p>Bien défendre sur un smash peut aussi me permettre de reprendre l'avantage</p>

Les frappes de défense : SA n°1 (décontextualisée)

Quel(s) niveau(x) ?	Niveaux 3, 4, 5	
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE		
But	Renvoyer le volant chez l'adversaire	
Aménagement matériel et humain	Deux joueurs, un arbitre - observateur Le serveur est obligé de servir dans la zone matérialisée, le relanceur cherche à smasher	
Consignes	5 services par le même joueur Tout volant renvoyé dans le terrain adverse vaut 1 point Chaque élève fait trois essais	
Critères de réussite	Marquer 3 points sur 5 / Réussir deux contrats sur trois	
Variables didactiques	-	Eloigner la zone de service – Contraindre le relanceur à viser une zone prédéfinie
	+	Obliger l'élève à effectuer un type de défense (bloquée ou longue) en traçant des zones à viser (le point n'est marqué que si le volant tombe dans la zone)

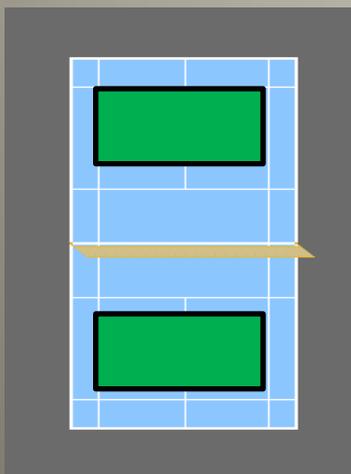


	JOUEUR n°1			JOUEUR n°2			JOUEUR n°3		
	Fabrice			Frédéric			André		
Essai n°1	3	OUI	NON	1	OUI	NON	2	OUI	NON
Essai n°2	5	OUI	NON	3	OUI	NON	1	OUI	NON
Essai n°3	4	OUI	NON	3	OUI	NON	3	OUI	NON

Nombre de contrats atteints	3			2			1		
Objectif atteint (deux contrats atteints sur les trois essais)	OUI	NON		OUI	NON		OUI	NON	

Les frappes de défense : SA n°2 (match)

Quel(s) niveau(x) ?	Niveaux 3, 4, 5	
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE		
But	Ne pas perdre le point directement – Marquer plus de points que ses adversaires	
Aménagement matériel et humain	Deux joueurs, un arbitre - observateur Le serveur est obligé de servir dans la zone matérialisée, le relanceur cherche à smasher	
Consignes	10 services chacun Point perdu sur la première frappe = 0 point Point perdu sur les frappes suivantes = 1 point Point remporté = 2 points (si le joueur qui relance fait une faute sur sa première frappe, le service est à refaire)	
Critères de réussite	Marquer au moins 8 points	
Variables didactiques	-	Eloigner la zone de service – Contraindre le relanceur à viser une zone prédéfinie
	+	Rapprocher la zone de service – Créer un retard chez le serveur (servir à partir d'un plot)



Fabrice	Point perdu dès la 1 ^{ère} frappe	Point perdu après d'autres frappes	Point marqué
	0 point	1 point	2 points
Essai n°1	X		
Essai n°2		X	
Essai n°3		X	
Essai n°4			X
Essai n°5	X		
...
Total de points de chaque colonne	0	5	6
Score final	11		
Objectif atteint	OUI		NON

La défense de son terrain : CT n°4

DESCRIPTION DU COMPORTEMENT TYPIQUE DE L'ELEVE

Les volants envoyés sur le revers entraînent souvent la perte du point

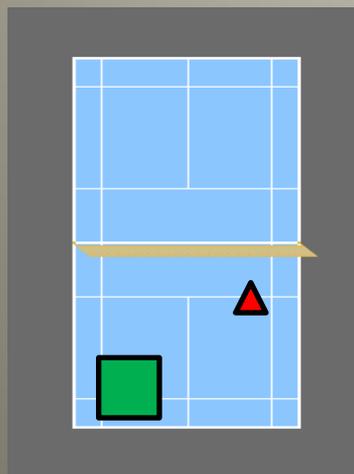
Le revers : Obstacles et contenus

OBSTACLES RENCONTRES		
Obstacle cognitif	Obstacle mécanique	Obstacle affectif
L'élève ne sait pas ce qu'est un revers	L'élève n'arrive pas à s'organiser mécaniquement pour réaliser une frappe de revers (il reste de face)	L'élève envisage le revers comme une frappe sur laquelle il ne peut que perdre le point

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT PRIORITAIRES		
Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Le revers est une frappe réalisée lorsque le volant arrive sur mon côté gauche (pour un droitier) et que je ne peux pas le prendre en faisant une frappe faisant passer la raquette au dessus de la tête (coup autour de la tête)</p>	<p>Se positionner dos au filet.</p> <p>Faire une fente sur la jambe côté raquette, et effectuer une poussée de la jambe qui débute le mouvement de frappe.</p> <p>Prendre le volant très tôt.</p> <p><u>Si je veux faire un dégagement de revers :</u> Accélérer la tête de raquette par un envoi préalable du coude.</p> <p>Bloquer la raquette à l'impact.</p> <p>L'orientation du tamis à l'impact détermine la direction et la hauteur de la trajectoire du volant</p> <p><u>Si je veux faire un amorti de revers :</u> Je décélère la tête de raquette</p> <p>J'accompagne le geste dans la direction où je veux envoyer le volant</p>	<p>La première finalité du revers est d'éviter de perdre directement le point, en renvoyant le volant chez l'adversaire, qui peut faire une faute (même sur un volant « facile »).</p> <p>Le revers peut devenir progressivement un coup pour déstabiliser l'adversaire en créant de l'incertitude, en alternant un dégagement de revers (droit au croisé) et un amorti de revers (droit ou croisé)</p>

Le revers : SA n°1 (décontextualisée)

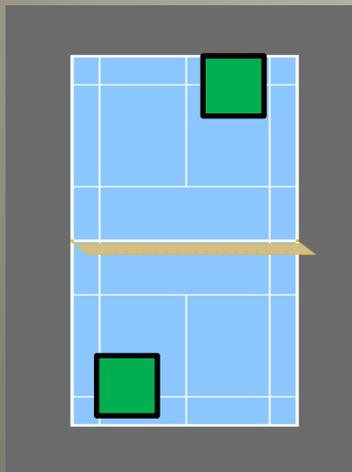
Quel(s) niveau(x) ?	Niveaux 3, 4, 5	
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE		
But	Renvoyer le volant	
Aménagement matériel et humain	Un joueur, un lanceur, un arbitre - observateur Une zone tracée sur le côté revers du joueur / Un plot placé sur le terrain de ce même joueur	
Consignes	Le joueur se positionne au plot, face au filet Le lanceur effectue un service haut dans la zone tracée Le joueur doit essayer de renvoyer le volant dans le terrain adverse. Si c'est le cas, il marque un point 5 services par essai, les rôles changent, et chaque joueur fait 3 essais	
Critères de réussite	Marquer 3 points sur 5 / Réaliser 2 contrats sur 3	
Variables didactiques	-	Approcher le plot – Augmenter la taille de la zone
	+	Viser une zone précise tracée à la craie pour marquer un point (zone avant ou zone arrière par exemple)



	JOUEUR n°1			JOUEUR n°2			JOUEUR n°3		
	Fabrice			Frédéric			André		
Essai n°1	3	OUI	NON	1	OUI	NON	2	OUI	NON
Essai n°2	5	OUI	NON	3	OUI	NON	1	OUI	NON
Essai n°3	4	OUI	NON	3	OUI	NON	3	OUI	NON
Nombre de contrats atteints	3			2			1		
Objectif atteint (deux contrats atteints sur les trois essais)	OUI	NON		OUI	NON		OUI	NON	

Le revers : SA n°2 (match)

Quel(s) niveau(x) ?	Niveaux 3, 4, 5	
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE		
But	Remporter un maximum de matches	
Aménagement matériel et humain	La situation dure 30 minutes – 3 ou 4 élèves par terrain (2 joueurs, 1 ou 2 arbitres) – Une zone latérale de 2 mètres sur 2 mètres tracée au sol sur le côté revers de chaque joueur – Match en 5 points	
Consignes	Trois façons de gagner le match : 1°) Arriver le premier à 5 points, 2°) Marquer un point direct dans la zone revers, 3°) Marquer deux points dans la zone revers, l'adversaire ayant touché mais non renvoyé le volant au dessus de cette zone Le gagnant du match reste sur le terrain, le perdant sort et est remplacé par l'arbitre Une victoire par mort subite (modalités 2 et 3) vaut 2 points, une victoire « classique » vaut 1 point	
Critères de réussite	Ne pas perdre plus de 4 matches par mort subite	
Variables didactiques	-	Diminuer la taille de la zone revers – Diminuer les exigences du critère de réussite
	+	Augmenter la taille de la zone revers – Augmenter les exigences du critère de réussite



	JOUEUR n°1	JOUEUR n°2	JOUEUR n°3
	Fabrice	Frédéric	André
Match n°1	2 points	0 point	
Match n°2	1 point		0 point
Match n°3	0 point	2 points	
Match n°4		0 point	1 point
Match n°5	2 points		0 point
...
Total de points	14 (1 ^{er})	12 (2 ^{ème})	8 (3 ^{ème})
Matches perdus par « mort subite »	1	3	5
Objectif atteint	OUI / NON	OUI / NON	OUI / NON

Chapitre 4

L'utilisation du smash

La réalisation technique
Le smash au bon moment
Le smash placé

L'utilisation du smash

SITUATION DE REFERENCE

Les élèves sont regroupés en poules de 3 ou 4 joueurs

Deux joueurs, un ou deux arbitres

Match en 2 sets gagnants de 9 points, entrecoupés d'une pause

Un surfilet est placé 30cm au-dessus du filet réglementaire pour les élèves des meilleures poules, 40cm pour les poules un peu plus en difficulté

Un point marqué par smash vaut 2 points au lieu d'un (un smash est un volant qui claque à l'impact et qui passe sous le surfilet)

L'arbitre principal (ou le deuxième arbitre) a à sa disposition des plots. Chaque fois qu'un joueur marque un point par smash, il pose un plot du côté de ce joueur. Cela permet au joueur, lors de la pause entre les sets, d'avoir une connaissance de son résultat pour essayer de se réguler

COMPORTEMENTS TYPIQUES (CT) IDENTIFIES

Comportement typique n°1

L'élève essaie de rabattre le volant, mais la réalisation technique du geste l'empêche de le réussir

Comportement typique n°2

L'élève smashe n'importe quel volant, ce qui entraîne de nombreuses fautes

Comportement typique n°3

L'élève smashe toujours au même endroit (très souvent au centre du terrain)

L'utilisation du smash : CT n°1

DESCRIPTION DU COMPORTEMENT TYPIQUE DE L'ELEVE

L'élève essaie de rabattre le volant, mais la réalisation technique du geste l'empêche de le réussir

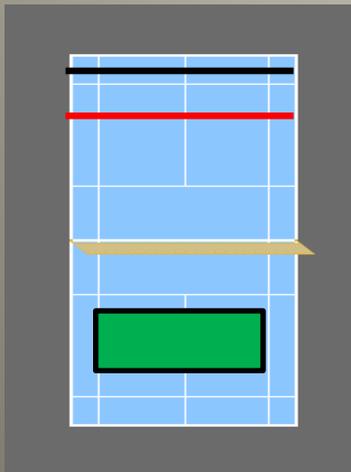
La réalisation technique : Obstacles et contenus

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

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

La réalisation technique : SA n°1 (décontextualisée)

Quel(s) niveau(x) ?	Niveaux 2, 3, 4, 5	
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE		
But	Accélérer suffisamment sa frappe	
Aménagement matériel et humain	Deux joueurs (un serveur, un smasheur) et un compteur Deux lignes tracées au sol	
Consignes	Le serveur effectue cinq services haut dans la zone imposée Le joueur doit essayer de smasher en faisant tomber le volant sur le terrain adverse AVANT la ligne rouge et doit essayer que le volant s'arrête APRES la ligne noire (cela témoignera d'une accélération du volant) Si c'est le cas, l'élève marque 1 point 3 essais par élève	
Critères de réussite	Marquer 3 points sur 5 / Réaliser 2 contrats sur 3	
Variables didactiques	-	Rapprocher la ligne noire – Rapprocher la zone de service
	+	Reculer la ligne noire – Eloigner (mais pas trop) la zone de service

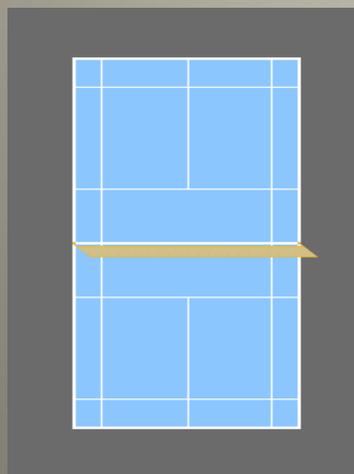


	JOUEUR n°1			JOUEUR n°2			JOUEUR n°3		
	Fabrice			Frédéric			André		
Essai n°1	3	OUI	NON	1	OUI	NON	2	OUI	NON
Essai n°2	5	OUI	NON	3	OUI	NON	1	OUI	NON
Essai n°3	4	OUI	NON	3	OUI	NON	3	OUI	NON

Nombre de contrats atteints	3			2			1		
Objectif atteint (deux contrats atteints sur les trois essais)	OUI	NON		OUI	NON		OUI	NON	

La réalisation technique : SA n°2 (match)

Quel(s) niveau(x) ?	Niveaux 2, 3, 4, 5	
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE		
But	Remporter un maximum de matches	
Aménagement matériel et humain	La situation dure 30 minutes – 3 ou 4 élèves par terrain (2 joueurs, 1 ou 2 arbitres) – Un surfilet 30 à 40cm au dessus du filet – Match en 5 points	
Consignes	Trois façons de gagner le match : 1°) Arriver le premier à 5 points, 2°) Marquer un point direct par smash ou rush, 3°) Marquer deux points par smashes ou rushes touchés par l'adversaire (mais non renvoyés) Le gagnant du match reste sur le terrain, le perdant sort et est remplacé par l'arbitre Une victoire par mort subite (modalités 2 et 3) vaut 2 points, une victoire « classique » vaut 1 point	
Critères de réussite	Remporter plus de matches par mort subite que de matches en 5 points	
Variables didactiques	-	Mort subite sur un seul volant touché (au lieu de deux)
	+	Placer ses smashes (Cf. Comportement typique n°3)



	JOUEUR n°1	JOUEUR n°2	JOUEUR n°3
	Fabrice	Frédéric	André
Match n°1	2 points	0 point	
Match n°2	1 point		0 point
Match n°3	0 point	2 points	
Match n°4		0 point	1 point
Match n°5	2 points		0 point
...
Total de points	14 (1 ^{er})	12 (2 ^{ème})	8 (3 ^{ème})
Matches gagnés en 5 points	2	2	4
Matches gagnés par « mort subite »	6	5	2
Objectif atteint	OUI	NON	OUI
	NON	OUI	NON
	OUI	NON	OUI
	NON	OUI	NON

L'utilisation du smash : CT n°2

DESCRIPTION DU COMPORTEMENT TYPIQUE DE L'ELEVE

L'élève smashe n'importe quel volant, ce qui entraîne de nombreuses fautes

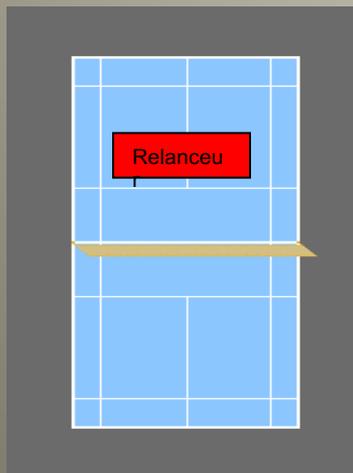
Le smash au bon moment : Obstacles et contenus

OBSTACLES RENCONTRES		
Obstacle cognitif	Obstacle mécanique	Obstacle affectif
L'élève ne sait pas quand smasher ou rusher	L'élève ne change pas d'attitude lorsque l'adversaire est en retard	L'élève n'ose pas prendre de risques, il ne smashe donc pas ou très peu

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT PRIORITAIRES		
Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Un volant favorable est un volant sur lequel j'ai le temps de réaliser ma frappe</p> <p>Pour un smash, c'est souvent un volant qui a une trajectoire lente et en cloche, qui arrive au centre de mon terrain</p> <p>Pour un rush, c'est souvent un volant qui arrive en cloche dans la zone avant, au moins 50 cm au dessus du filet</p>	<p>Lorsque l'adversaire est en retard juste avant sa frappe, être très dynamique sur les appuis pour soit rusher le volant, soit effectuer un smash</p> <p>Se déplacer très rapidement par des pas chassés ou courus rasants</p>	<p>Le smash et le rush sont des frappes risquées, mais elles permettent de terminer rapidement l'échange</p> <p>Comme ces frappes sont risquées, il ne faut pas les employer dans n'importe quelle situation de jeu</p>

Le smash au bon moment : SA n°1 (décontextualisée)

Quel(s) niveau(x) ?	Niveaux 2, 3, 4, 5	
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE		
But	Smasher au bon moment	
Aménagement matériel et humain	Un joueur, un relanceur et un compteur Un surfilet 30 à 40 cm au dessus du filet	
Consignes	Le relanceur est placé au centre du terrain et a pour consigne de réaliser des lobs de différentes hauteurs Le joueur va joueur 5 échanges Lorsqu'il estime qu'il ne peut pas smasher, il réalise un amorti de fond de court et le relanceur poursuit ses lobs Lorsqu'il estime qu'il peut smasher, il essaie de le faire Chaque smashe réussi rapporte un point	
Critères de réussite	Marquer 3 points sur 5 / Réaliser 2 contrats sur 3	
Variables didactiques	-	Différencier nettement les trajectoires des lobs
	+	Ne pas faire des lobs trop haut

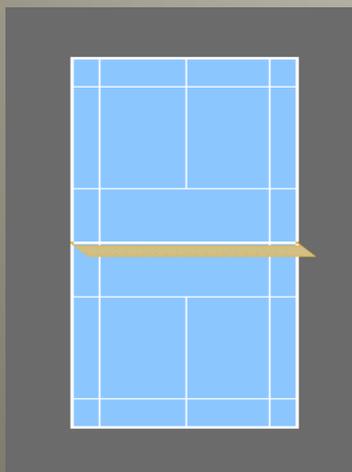


	JOUEUR n°1			JOUEUR n°2			JOUEUR n°3		
	Fabrice			Frédéric			André		
Essai n°1	3	OUI	NON	1	OUI	NON	2	OUI	NON
Essai n°2	5	OUI	NON	3	OUI	NON	1	OUI	NON
Essai n°3	4	OUI	NON	3	OUI	NON	3	OUI	NON

Nombre de contrats atteints	3			2			1		
Objectif atteint (deux contrats atteints sur les trois essais)	OUI	NON		OUI	NON		OUI	NON	

Le smash au bon moment : SA n°2 (match)

Quel(s) niveau(x) ?	Niveaux 2, 3, 4, 5	
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE		
But	Remporter un maximum de matches	
Aménagement matériel et humain	La situation dure 30 minutes – 3 ou 4 élèves par terrain (2 joueurs, 1 ou 2 arbitres) – Un surfilet 30 à 40cm au dessus du filet – Match en 5 points	
Consignes	<p>Deux façons de gagner le match : 1°) Arriver le premier à 5 points, 2°) Crier « smash » avant la frappe et marquer le point sur cette frappe (volant touché ou non touché par l'adversaire)</p> <p>Si le joueur crie « smash » et que le volant est renvoyé par l'adversaire, le jeu s'arrête et il a une pénalité de -1pt à son score</p> <p>Le gagnant du match reste sur le terrain, le perdant sort et est remplacé par l'arbitre</p> <p>Une victoire par mort subite vaut 2 points, une victoire « classique » vaut 1 point</p>	
Critères de réussite	Remporter plus de matches par mort subite que de matches en 5 points	
Variables didactiques	-	Après avoir crié « smash », marquer le point sur une des DEUX frappes suivantes
	+	Pour qu'il y ait mort subite, le volant ne doit pas être touché par l'adversaire



	JOUEUR n°1	JOUEUR n°2	JOUEUR n°3
	Fabrice	Frédéric	André
Match n°1	2 points	0 point	
Match n°2	1 point		0 point
Match n°3	0 point	2 points	
Match n°4		0 point	1 point
Match n°5	2 points		0 point
...
Total de points	14 (1 ^{er})	12 (2 ^{ème})	8 (3 ^{ème})
Matches gagnés en 5 points	2	2	4
Matches gagnés par « mort subite »	6	5	2
Objectif atteint	OUI NON	OUI NON	OUI NON

L'utilisation du smash : CT n°3

DESCRIPTION DU COMPORTEMENT TYPIQUE DE L'ELEVE

L'élève smashe toujours au même endroit (très souvent au centre du terrain)

Le smash placé : Obstacles et contenus

OBSTACLES RENCONTRES

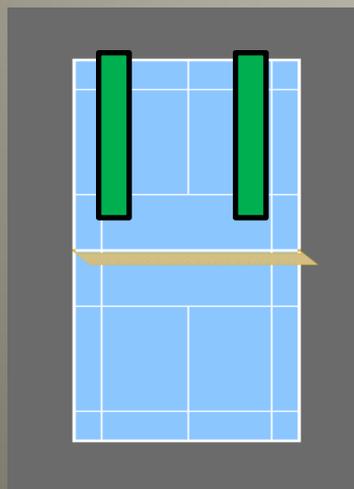
Obstacle cognitif	Obstacle mécanique	Obstacle affectif
L'élève ne connaît pas l'intérêt de smasher placé	L'élève n'arrive pas à orienter ses frappes	Ce qui plaît à l'élève, c'est de smasher le plus fort possible

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT PRIORITAIRES

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

Le smash placé : SA n°1 (décontextualisée)

Quel(s) niveau(x) ?	Niveaux 2, 3, 4, 5	
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE		
But	Placer ses smashes	
Aménagement matériel et humain	Un lanceur, un joueur, un compteur Un surfilet 30 à 40 cm au dessus du filet / Deux zones latérales tracées au sol	
Consignes	Le lanceur effectue 5 services haut Le joueur smashe le volant en essayant de viser une des deux zones latérales tracées au sol Chaque smash qui atteint une zone latérale rapporte un point 3 essais par joueur	
Critères de réussite	Marquer 3 points sur 5 / Réaliser 2 contrats sur 3	
Variables didactiques	-	Augmenter la taille des zones / Faire des services moins profonds
	+	Diminuer la taille des zones / Imposer de smasher dans une zone / Juste après la réalisation de son service, le lanceur désigne une zone avec sa raquette

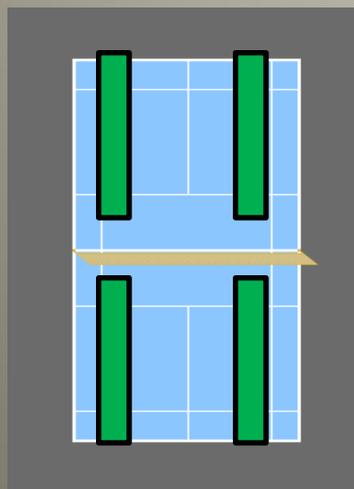


	JOUEUR n°1			JOUEUR n°2			JOUEUR n°3		
	Fabrice			Frédéric			André		
Essai n°1	3	OUI	NON	1	OUI	NON	2	OUI	NON
Essai n°2	5	OUI	NON	3	OUI	NON	1	OUI	NON
Essai n°3	4	OUI	NON	3	OUI	NON	3	OUI	NON

Nombre de contrats atteints	3			2			1		
Objectif atteint (deux contrats atteints sur les trois essais)	OUI	NON		OUI	NON		OUI	NON	

Le smash placé : SA n°2 (match)

Quel(s) niveau(x) ?	Niveaux 2, 3, 4, 5	
DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE		
But	Remporter un maximum de matches	
Aménagement matériel et humain	La situation dure 30 minutes – 3 ou 4 élèves par terrain (2 joueurs, 1 ou 2 arbitres) – Un surfilet 30 à 40cm au dessus du filet – Deux zones latérales de 50cm de large tracées au sol – Match en 5 points	
Consignes	Trois façons de gagner le match : 1°) Arriver le premier à 5 points, 2°) Marquer un point direct par smash dans une des zones latérales, 3°) Marquer deux points par smashes touchés par l'adversaire au dessus des zones latérales (mais non renvoyés) Le gagnant du match reste sur le terrain, le perdant sort et est remplacé par l'arbitre Une victoire par mort subite (modalités 2 et 3) vaut 2 points, une victoire « classique » vaut 1 point	
Critères de réussite	Remporter plus de matches par mort subite que de matches en 5 points	
Variables didactiques	-	Augmenter la taille des zones latérales – Augmenter la hauteur du surfilet
	+	Diminuer la taille des zones latérales – Diminuer la hauteur du surfilet – Augmenter à 3 points touchés



	JOUEUR n°1	JOUEUR n°2	JOUEUR n°3
	Fabrice	Frédéric	André
Match n°1	2 points	0 point	
Match n°2	1 point		0 point
Match n°3	0 point	2 points	
Match n°4		0 point	1 point
Match n°5	2 points		0 point
...
Total de points	14 (1 ^{er})	12 (2 ^{ème})	8 (3 ^{ème})
Matches gagnés en 5 points	2	2	4
Matches gagnés par « mort subite »	6	5	2
Objectif atteint	OUI NON	OUI NON	OUI NON

Chapitre 5

Connaissances diverses

Les principaux points de règlement (1)

THEME	REGLEMENT CORRESPONDANT
TERRAIN	Le terrain est différent suivant si l'on joue en simple ou en double. Les dimensions sont déterminées précisément (Cf. Schéma)
POTEAUX	Ils ont une hauteur de 1.55m. Ils sont placés sur les lignes extérieures des couloirs de double
VOLANT	Il est composé de 16 plumes et a un poids d'environ . Sa jupe peut être en plastique (moins fragile, mais ne concerne pas les compétiteurs).
RAQUETTE	Sa longueur maximale est de et sa largeur de . Le matériel (raquettes et surtout volants) doit être homologué par la fédération
TIRAGE AU SORT	Le gagnant du tirage au sort (toss) a le choix entre deux alternatives : service (soit commencer à servir, soit recevoir le service) ou terrain (choix d'un demi-terrain). Le perdant du tirage au sort a le choix sur l'alternative restante.
SCORE	Un match se joue en deux manches gagnantes, c'est-à-dire au meilleur des trois manches. Un set se joue en 21 points pour toutes les disciplines (simples, doubles, mixte) Tous les points marqués comptent (jeu en tie-break) A 20 partout, le premier joueur qui a deux points d'écart avec son adversaire remporte le set. A 29 partout, le joueur qui remporte le point gagne le set (on ne peut pas dépasser 30) Le joueur qui remporte le set commence à servir au set suivant.
CHANGEMENT DE DEMI-TERRAIN	Le changement se fait entre chaque set. Il se fait également quand un des deux joueurs a atteint 11 points lorsque le 3 ^{ème} set a été nécessaire.
ARRETS DE JEU COACHING	Lorsqu'un des deux joueurs arrive à 11 points dans chaque set, une pause de 60 secondes est automatique. Le joueur a le droit d'être conseillé par deux personnes maximum, sans quitter son terrain. Une pause de 120 secondes est accordée entre les sets, avec un coaching également autorisé

Les principaux points de règlement (2)

THEME	REGLEMENT CORRESPONDANT
SERVICE	<p>Le joueur qui sert doit favoriser la continuité du jeu. Le service s'effectue obligatoirement en diagonale. Le joueur ne doit toucher aucune des lignes tracées au sol. La base du volant doit être frappé en premier. La tête de la raquette doit être nettement orientée vers le bas. Le mouvement vers l'avant doit être continu. Si le joueur manque le volant au service, il y a faute.</p>
ZONE DE SERVICE EN SIMPLE	<p>Quand le score du serveur est pair, il sert de la droite vers la gauche. Quand le score du serveur est impair, il sert de la gauche vers la droite.</p>
ZONE DE SERVICE EN DOUBLE	<p>A chaque début de set, le serveur commence à servir à droite. Le renvoi ne peut s'effectuer que par le receveur désigné. Si le point est marqué par l'équipe du serveur, le serveur continue à servir, mais de l'autre zone. Si le point est perdu par l'équipe du serveur, le service passe directement chez l'équipe adverse. Selon si le score de l'équipe est pair ou impair, c'est le joueur situé à droite ou à gauche qui sert</p>
LES FAUTES	<p>Service incorrect (Cf. règlement du service). Le volant tombe à l'extérieur des limites du terrain. Le volant touche le plafond. Le volant touche le corps ou les vêtements du joueur. Le volant est frappé chez l'adversaire. Le filet est touché pendant le jeu. Le volant est bloqué par le joueur ou frappé deux fois de suite.</p>
LES LETS	<p>Ils entraînent un arrêt du jeu par l'arbitre ou le joueur. Le volant est pris dans le filet (sauf au service), le receveur n'est pas prêt, impossibilité de décision.</p>
SANCTIONS	<p>Carton jaune (avertissement), carton rouge (point de pénalité) et carton noir (disqualification).</p>

Quatre exemples d'échauffement en badminton

Les parcours d'habileté et les relais

Plutôt pour les débutants ou les élèves en grande difficulté

La tournante

Grand classique, mais intéressant d'un point de vue motivationnel (attention à la sécurité)

Le match progressif

Intéressant pour bien montrer la progressivité de l'intensité au cours de l'échauffement

Le poste fixe

Intéressant pour la répétition technique, la régularité et le travail physique

Bien entendu, il est possible de faire plusieurs d'entre eux au sein de la même leçon