

BADMINTON NIVEAU 2 -- 2^e cycle de pratique

Leçon 3

Aujourd'hui on développe des

Connaissances	Capacités	Attitudes
Connaître les limites du terrain de simple	<ul style="list-style-type: none">• <i>Déplacements: pas chassés et fentes</i>• <i>Maniabilité:</i>• <i>Trajectoires : varier les cibles à atteindre dans le demi terrain puis le terrain adverse</i>	Créer des intentions

ECHAUFFEMENT

La tournante /déplacement

But: Aller poser les volants dans les 4 coins du terrain le plus vite possible

-4 volants / ½ terrain

-2X2 ou 3X3...

-sans raquette

-Les 4 volants sont posés sur le sol autour du « T » de part et d'autre du terrain

-Au top, A et B ramassent les volants et vont les placer aux 4 coins du terrain l'un après l'autre. Lorsque le dernier a été placé, le joueur en attente (C et D) va les rechercher et les ramène au « T » avec des déplacements adaptés (pas chassés arrières et fente avant (jambe droite)).

Variables : nb de joueurs, nb de volants...

Contenus: -mémoriser le terrain en termes d'appuis / -effectuer les déplacements adaptés / -être vif et « rasant » / -intérieuriser le « T » comme zone de remplacement systématique.

Variable: aux 4 coins de la zone de service coup droit / pair / revers / impair en simple / 4 coins du terrain en simple pour intérieuriser les lignes

"Passe par la porte"

But: Assurer la continuité de l'échange ou la rupture en tournante à 3 ou 4

Organisation: A et B sont face à face, en position de service

-C ; D ; E attendent à côté de la porte

-3 portes sont matérialisées à côté du terrain par des plots souples: une porte d'entrée latérales et deux portes de sortie: arrière ou latérale

Après avoir servi, A sort du terrain par la porte arrière et laisse sa place à C puis D puis E...

-Celui qui marque le point remplace B seul sur son ½ terrain

Contenus:

- S'orienter dans l'espace

-s'organiser en déplacement sur le terrain de bad

- rester équilibré pendant le déplacement

-différencier les déplacements

-s'arrêter au moment de la frappe

-être réactif et vif

CORPS DE LECON

Jeu des 7 zones

But: gagner le match en achetant 7 zones

6 zones sont matérialisées au sol, la 7eme représente le corps de l'adversaire



-les joueurs A et B font un match sur demi-terrain

Variable :- varier le nb de zones et le nb de points



--> **PASSER sur terrain complet**

Contenus:

Variation des trajectoires, créer des intentions

1	3	4	4	3	1
2	5	 B	6	 A	2

Sur terrain complet

1	3	 B	5	 A	
2	4	6			

BILAN:

BADMINTON NIVEAU 2 -- 2^e cycle de pratique

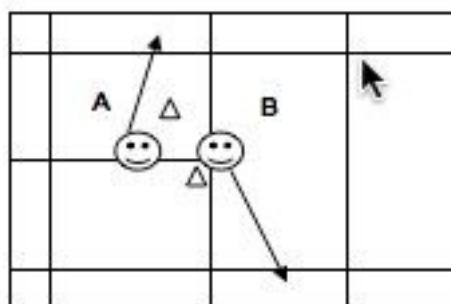
Leçon 4

Aujourd'hui on développe des

Connaissances	Capacités	Attitudes
Connaître les limites du terrain de simple	<ul style="list-style-type: none">• <i>Déplacements: rapidité, être « bas » sur ses appuis</i>• <i>Maniabilité:</i>• <i>Trajectoires : Amorti</i>	Développer des intentions tactiques

ECHAUFFEMENT

Je me déplace plus vite que toi



But: Rattraper son adversaire

- 1X1 sur ½ terrain
- 1 volant chacun, sans raquette
- Au top A et B partent déposer en pas chassés le volant dans un couloir de double, et vont chercher celui de l'adversaire pour le ramener dans son camp
- Le volant doit rester debout une fois posé
- le jeu s'arrête quand les 2 volants sont du même côté (limité à 30 ")

Contenus:

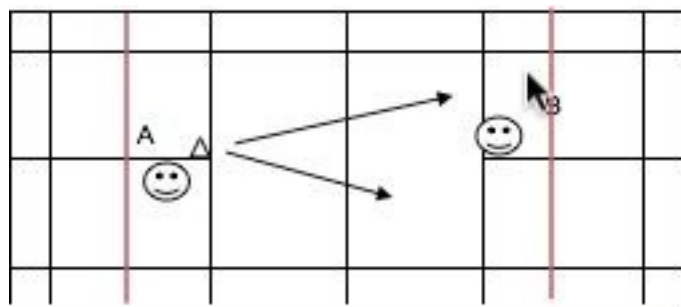
- être « bas » sur ses appuis
 - modifier l'endroit où l'on pose le volant sur le couloir
 - Augmenter son rythme de déplacement
- Variable: limite latérale de la zone de service simple, double

CORPS DE LECON

Amortir le volant

ORGANISATION MATERIELLE

- 1X1 sur la partie avant du court (à définir en fonction du niveau)
- 1 volant pour 2, avec raquette



CONSIGNES

- A sert revers dans toute la partie avant du court autorisée
- B doit se déplacer au point de chute et amortir le volant dans sa raquette (le volant doit rester sur le cordage..)
- B sert à son tour

OBJECTIFS

- Se déplacer au point de chute du volant
- Avoir le coude libre
- Action du poignet pour amortir
- S'approprier la supination et la pronation coté revers

MATCH

Zone avant = 10 points, Zone arrière=1 point, Zone centrale=0 point mais on a le service

Si le temps: Score acquis: ATTENTION aux problèmes de compréhension inhérents à cette consigne!!

BILAN

BADMINTON NIVEAU 2 -- 2^e cycle de pratique

Leçon 5

Aujourd'hui on développe des

Connaissances	Capacités	Attitudes
Limites du terrain: mises sur Pronotes, à apprendre	<ul style="list-style-type: none">• <i>Déplacements: se déplacer avant de frapper</i>• <i>Maniabilité:</i>• <i>Trajectoires : amorti</i>	Développer les connaissances tactiques

ECHAUFFEMENT

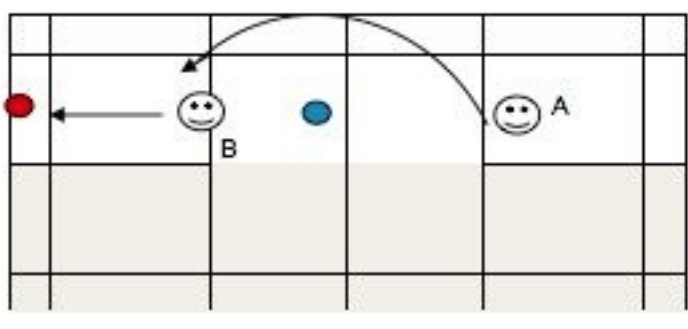
Jeu des couleurs

Effectuer un déplacement avant de frapper et gagner les échanges

-1X1 sur demi-terrain de double

-avec filet

-1 plot de couleur situé dans la zone arrière et un dans la zone avant proche du filet



-Avant de servir, le joueur A annonce une couleur, par exemple il crie « rouge »

-Le joueur B va vite toucher le plot rouge et essaye de reprendre le service de A

-Les 2 joueurs terminent l'échange sur tout le terrain

A et B effectuent 10 services consécutifs chacun.

Variables : -varier l'emplacement et le nb de plots

-Faire la tache sur terrain complet

Contenus:

-servir de façon adaptée pour A (service court revers ou cloche cuillère)

-se déplacer rapidement et s'organiser pour frapper

-Découvrir l'importance de l'arrêt / frappe

-Explorer la profondeur du terrain

CORPS DE LECON

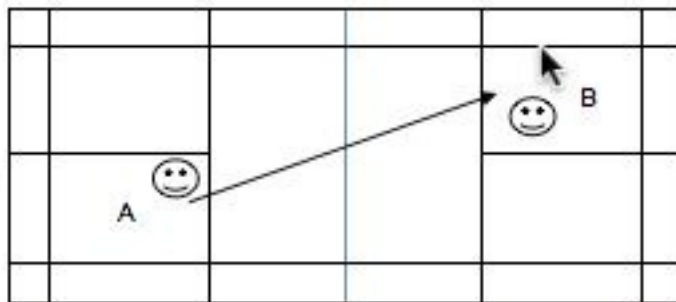
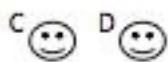
Le délogeur

BUT DE LA TACHE

-déloger l'adversaire en remportant 2 points de suite ou en validant une trajectoire précise: ici amorti.

ORGANISATION MATERIELLE

- 4 joueurs par terrain
- A et B font un match de simple
- C et D attendent sur l'arrière du court



CONSIGNES

- A sert et doit gagner 2 points de suite pour « déloger B » et ainsi prendre sa place.

-Si A perd l'échange il laisse sa place à C qui à son tour essaye de marquer 2 points de suite puis vient le tour de D

Variable : Pour déloger B le joueur peut gagner 2 points de suite ou marquer par un smash ou un amorti main haute....

CONTENUS:

- exploiter tout le terrain adverse
- varier le rythme des volants
- Développer des intentions tactiques

MATCHS DE POULE MORT SUBITE AMORTI

Tableaux ci dessous à imprimer page suivante

BILAN

BADMINTON NIVEAU 2 -- 2e cycle de pratique

Leçon 6

Aujourd'hui on développe des

Connaissances	Capacités	Attitudes
	<ul style="list-style-type: none">• <i>Déplacements:</i>• <i>Maniabilité:</i>• <i>Trajectoires Favoriser l'échange et/ou provoquer la rupture en formalisant <u>un projet à l'avance</u> Similaire à L5 N1 mais améliorée</i>	

ECHAUFFEMENT

CORPS DE LECON

Peut être également fait à la fin de L5 si 6 leçons dans le cycle

Match de 3 minutes avec COACH qui note l'adéquation du projet au cours d'action.

Les 2 élèves qui ne jouent pas sont COACH et CHRONOMETREURS

Possibilité de temps mort de 30 secondes par duo pour échanger sur le projet

Organisation: A est plus fort que B, le champion= nombre de matchs gagnés, si égalité le dernier match départage

Equipe 1	Equipe 2
A1	B2
B1	B2
B1	A2
A1	A2

BILAN

"MORT SUBITE"

DATE :	THEME : <div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 0 5px;">Zone avt</div> <div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 0 5px;">Zone arr</div> <div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 0 5px;">Avt / arr</div>					
	JOUEUR A : _____	JOUEUR B : _____	JOUEUR C : _____	JOUEUR D : _____	JOUEUR E : _____	JOUEUR F : _____
Match 1 du joueur						
Match 2 du joueur						
Match 3 etc....						
Match 4						
Match 5						
Total de points						
Nb de matchs gagnés par mort subite						

ORDRE DES MATCHS

Matchs
A – B
A – C
B – C
C - D
B - D
A - D

Poule de 4 joueurs

Matchs	Arbitrage	Arbitre
A – B	C – D	E
C – D	A – E	B
A - E	B – C	D
C – E	B - D	A
B – D	A - E	C
A – D	C - B	E
B – C	A – E	D
D – E	B - C	A
A – C	E - D	B
E – B	A - D	C

Poule de 5 joueurs

Matchs	Arbitrage	Repos
A – B	C – D	E - F
C – D	E – F	A – B
E – F	A – B	C - D
A – D	C – E	B - F
B - F	A – D	C - E
C – E	B – F	A - D
A – F	D – E	B - C
D – E	B – C	A - F
B – C	A – F	D - E
A – E	F – C	D - B
F – C	D – B	A - E
D – B	A – E	F - C
A – C	E – B	F - D
E – B	F – D	A - C
F – D	A – C	E - B

Poule de 6 joueurs

BADMINTON NIVEAU 2 -- 2^e cycle de pratique

Leçon 6

*Aujourd'hui on prépare
L'ÉVALUATION*

Connaissances

Capacités

Attitudes

•

Rôle du coach

Identifier les points
faibles de l'adversaire

ECHAUFFEMENT

Sur routine

CORPS DE LECON

Score acquis par deux (montante descendante pour formaliser les poules) - matchs de 6'

Les élèves sont par équipes de deux joueurs. Un joueur rencontre un autre joueur dans un match au tie-break de 3 minutes. A l'issue des 3 minutes, le score est gardé par les deux autres partenaires qui entament un nouveau match, en ne débutant pas à 0/0, mais au score réalisé au préalable par son coéquipier.

Contenu: rôle du coach

BILAN

EVALUATION N2 5e

DATE :	3 EQUIPES - DUREE 36mn		
	JOUEUR A et B: -----	JOUEUR C et D: -----	JOUEUR E et F : -----
Match 1	_____ + _____ = _____ score A score B total	_____ + _____ = _____ score C score D total	_____ + _____ = _____ score E score F total
Match 2	_____ + _____ = _____	_____ + _____ = _____	_____ + _____ = _____
Match 3	_____ + _____ = _____	_____ + _____ = _____	_____ + _____ = _____
Match 4	_____ + _____ = _____	_____ + _____ = _____	_____ + _____ = _____
Match 5	_____ + _____ = _____	_____ + _____ = _____	_____ + _____ = _____
Match 6	_____ + _____ = _____	_____ + _____ = _____	_____ + _____ = _____
Total de points	_____ + _____ = _____	_____ + _____ = _____	_____ + _____ = _____
Nb de matchs gagnés			

ORDRE DES MATCHS

N°	Matchs	Coaching	Arbitre	Chrono	Temps
1	A - C	B – D	E	F	3 minutes
	B – D	A - C	F	E	3 minutes
2	C- E	D- F	A	B	3 minutes
	D- F	C- E	B	A	3 minutes
3	A - E	B- F	C	D	3 minutes
	B- F	A - E	D	C	3 minutes
4	A- D	B- C	E	F	3 minutes
	B- C	A- D	F	E	3 minutes
5	C- F	D- E	A	B	3 minutes
	D- E	C- F	B	A	3 minutes
6	A- F	B- E	C	D	3 minutes
	B- E	A- F	D	C	3 minutes

EVALUATION N2 5e

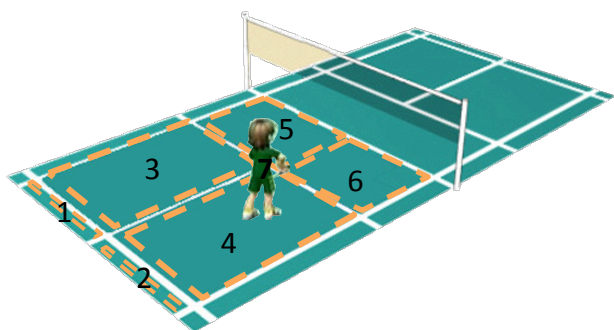
DATE :	4 EQUIPES - 36 minutes			
	JOUEUR A et B: _____	JOUEUR C et D: _____	JOUEUR E et F : _____	JOUEUR G et H: _____
Match 1	___ + ___ = ___	___ + ___ = ___	___ + ___ = ___	___ + ___ = ___
Match 2	___ + ___ = ___	___ + ___ = ___	___ + ___ = ___	___ + ___ = ___
Match 3	___ + ___ = ___	___ + ___ = ___	___ + ___ = ___	___ + ___ = ___
Match 4	___ + ___ = ___	___ + ___ = ___	___ + ___ = ___	___ + ___ = ___
Total de points	___ + ___ = ___	___ + ___ = ___	___ + ___ = ___	___ + ___ = ___
Nb de matchs gagnés				

ORDRE DES MATCHS

N°	Matchs	Coaching	Arbitre	Chrono	Temps
1	A - C	B - D	E	F	3 minutes
	B - D	A - C	G	H	3 minutes
2	C - E	D - F	A	B	3 minutes
	D - F	C - E	H	G	3 minutes
3	A - E	B - F	G	H	3 minutes
	B - F	A - E	C	D	3 minutes
4	A - G	B - H	F	E	3 minutes
	B - H	A - G	E	F	3 minutes
5	C - G	D - H	B	A	3 minutes
	D - H	C - G	A	B	3 minutes
6	G - E	H - F	D	C	3 minutes
	H - F	G - E	C	D	3 minutes

OBSERVATEUR :

ZONE VISEE = Mettre une croix **chaque fois** que le joueur que tu observes envoie dans une zone

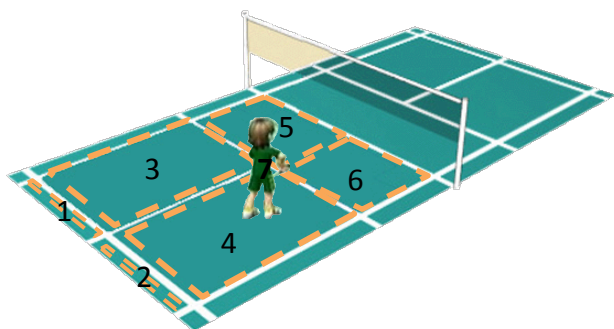


JOUEUR OBSERVE :

zones		total
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Mon conseil est de:

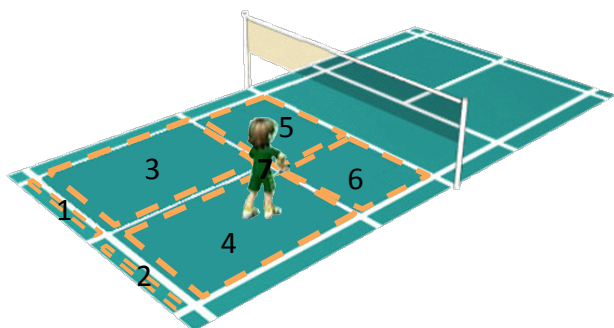
ZONE VISEE = Mettre une croix **chaque fois** que le joueur que tu observes envoie dans une zone



zones		total
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Mon conseil est de:

ZONE VISEE = Mettre une croix **chaque fois** que le joueur que tu observes envoie dans une zone



zones		total
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Mon conseil est de:

BADMINTON NIVEAU 2 -- 2^e cycle de pratique

Leçon 7

Aujourd'hui on EVALUE

DÉROULEMENT

ECHAUFFEMENT:
sur routine

Score acquis par deux (montante descendante pour formaliser les poules) -
matches de 6'

Les élèves sont par équipes de deux joueurs. Un joueur rencontre un autre
joueur dans un match au tie-break de 3 minutes. A l'issue des 3 minutes, le
score est gardé par les deux autres partenaires qui entament un nouveau match,
en ne débutant pas à 0/0, mais au score réalisé au préalable par son coéquipier.

RETOUR AU CALME / BILAN AVEC LES ELEVES

Apprentissages moteurs / Comportement des élèves

" Fiche SUIVI classe "

[illegible]

BADMINTON – Protocole d'évaluation collège (DNB + personnel)

COMPÉTENCES ATTENDUES			PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE														
NIVEAU 1			Au niveau 1, montante descendante avec comptage des points sur fiche d'observation. Les élèves jouent sur demi terrain.														
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																	
NIVEAU 2			Au niveau 2, montante descendante gérée par les élèves en score acquis en trois ou quatre poules de niveau. L'élève conseille son binôme, arbitre et chronomètre.														
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.																	
POINTS À AFFECTER	ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAU 1 EN COURS D'ACQUISITION	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 1		DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 2												
8/20	Efficacité dans le gain des points et des rencontres <i>sur 6 pts</i> Gains des matchs <i>sur 2 pts</i>		Capacités 0-3 Renvoi sécuritaire 3,5-5 Renvois loin 5,5-6 Alterne long court Gain match:Le nombre de points peut être pondéré suivant le niveau des élèves. Le terrain où tous les élèves ont atteint le niveau 1 ne peut être inférieur à 1 points.														
					0-2,5	Marque sur renvois sécuritaires											
					3-4,5	Marque sur ruptures par frappes variées											
					5-6	Marque adaptée à la situation de jeu											
8/20	Efficacité dans la construction du point	Renvoi 2 volants sur 3	3 niveaux sont distingués <table><tr><td>Niveau A</td><td>Du mal à renvoyer, beaucoup de volants perdus mais essaie</td><td>3 pts</td></tr><tr><td>Niveau B</td><td>Renvois réguliers au centre (frappes identiques ou aléatoires)</td><td>5 pts</td></tr><tr><td>Niveau 1</td><td>Renvois avec intention pour créer la rupture sur des volants favorables</td><td>9 points</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>		Niveau A	Du mal à renvoyer, beaucoup de volants perdus mais essaie	3 pts	Niveau B	Renvois réguliers au centre (frappes identiques ou aléatoires)	5 pts	Niveau 1	Renvois avec intention pour créer la rupture sur des volants favorables	9 points				
					Niveau A	Du mal à renvoyer, beaucoup de volants perdus mais essaie	3 pts										
					Niveau B	Renvois réguliers au centre (frappes identiques ou aléatoires)	5 pts										
					Niveau 1	Renvois avec intention pour créer la rupture sur des volants favorables	9 points										
0-3,5	Joueur de renvoi																
4-6	Tactique stéréotypée, trajectoires différenciées																
6,5-8	Constructeur de points variés en fonction de la situation de jeu																
4/20	Compétences méthodologiques	S'intéresse au match mais perd le fil. Observe de façon irrégulière	4 pts : gestion du score appliquée et maîtrisée		0-1,5	Rôles insuffisamment assurés											
					2-3	Rôles assumés: annonce le score											
					3,5-4	Rôles multiples assumés											
			Au minimum 12/20 en 6 ^e		Au minimum 12/20 dès la 5 ^e												

Traitement de l'activité badminton

Définition: S. BOIVIN Activité d'affrontement de type débat, où chaque joueur cherche à faire tomber le volant dans le camp adverse, en agissant avec une raquette

Enjeux de l'activité

1)

Problèmes fondamentaux posés par l'élève en milieu scolaire :

- Défense et attaque dans la même frappe
- Plusieurs décisions à prendre face à des problèmes inattendus et très rapidement
- Gestion de l'alternative entre continuité (sécurité) et rupture (prise de risque)
- Poser des problèmes à l'adversaire tout en résolvant ceux qui lui sont posés : battre sans se faire battre
- Gérer son potentiel énergétique pour conserver efficacité et lucidité.

Stéphane GOBET (formation FPC 2012) ;

les problèmes fondamentaux qui causent le plus d'échec au 1^{er} niveau :

- Apprendre à gérer les frappes proches du corps,
- Résoudre les pbs de zone avant et de main basse,
- Modifier les intentions et les trajectoires sur les frappes main haute.

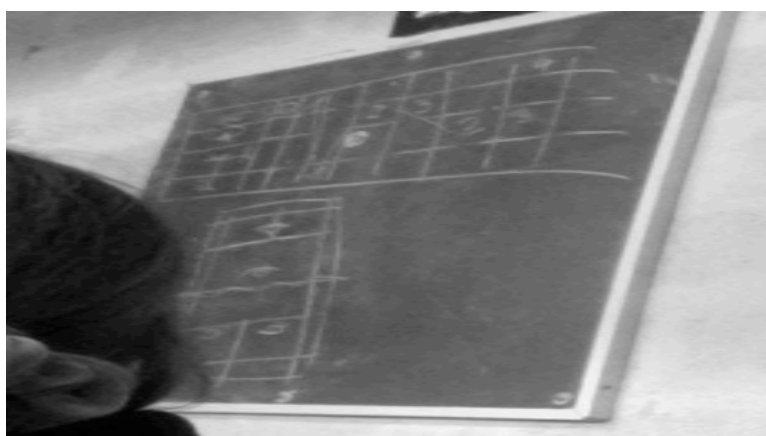
Notes prises pendant le stage FPC de Stéphane Gobet

Sécurité

- il est interdit de poser un cable de mur à mur pour y placer les filets
- on peut placer un cable pour 3 terrains mais on ne peut accueillir de compétition que si on place un filet par terrain

Matériel

- les raquettes trop légères à bas prix sont déconseillées car traumatisantes
- la raquette doit être légère, solide, avec un « T » renforcé
- la raquette ovale est conseillée au collège, car elles sont plus courtes et c'est plus facile d'engager, et car elles ont des repères pour savoir comment tenir sa raquette
- il y a des collèges où on fait acheter la raquette aux élèves (!)
- volants : il est préférable d'avoir des bouts lièges et des plumes plastiques.
1 volant par élève, c'est une condition de pratique optimale.
- poteaux : il est préférable que les poteaux soient réglables à deux hauteurs (1'40 et 1'55) pour les benjamins à 1'40. En fédéral toutes les compétitions en poussins (CM1-CM2) sont à 1'40 avec un jeu sans la zone arrière. En benjamin, ça passe à 1'55. Toutefois avoir un filet bas pour les 1ers niveaux (N1) est très utile.
- Filets : Yonex a une très bonne durée de vie



On commence le service avec des joueurs pairs et impairs. On joue comme en simple mais si on gagne le point en ayant le service, le serveur sert encore en changeant de carré et y reste.

NB : Il n'y a plus de 1^{ère} main et de 2^e main