

STAGE PAF BADMINTON

Collège Vauquelin / Lycée Rive Gauche
TOULOUSE
18 et 19 février 2019



Thibaut LAVAIL
Magali GAUBERT

PLANNING

- ▶ Lundi:
- ▶ 9h accueil
- ▶ 9h30 point sur les textes, le règlement, le matériel, les EBEP
- ▶ 10h30 pratique avec allers-retours vidéoprojecteur : le débutant de cycle 4
- ▶ 11h30 repas
- ▶ 12h45 retour gymnase café
- ▶ 13h pratique avec allers-retours vidéoprojecteur : cycle 4
- ▶ 16h bilan, vos attentes?
- ▶ Pensez à vous munir pour mardi de l'application gratuite sur Android « Scorbard »
- ▶ Appli Badminton EPS de webjévé pour observation

- ▶ Mardi:
- ▶ 9h accueil au gymnase du collège (COSEC avenue Ferdinand Laulanié)
- ▶ 9h15 point sur les textes lycées, lycées pro, retour sur le vécu de la veille
- ▶ 10h00 pratique avec allers-retours vidéoprojecteur : le débrouillé cycle 4 et lycée (N2 et N3)
- ▶ 11h30 repas
- ▶ 12h45 retour gymnase café
- ▶ 13h pratique avec allers-retours vidéoprojecteur : niveau 4 et 5, UNSS
- ▶ 16h bilan, vos attentes?

Les programmes collège cycle 4:
BOEN spécial n° 11 du 26 novembre 2015 (EPS = page 298)

Champ d'apprentissage 4

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle	
En situation d'opposition réelle et équilibrée	
Compétences visées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force.	Activités de coopération et d'opposition : les jeux et sports collectifs avec ballon (handball, basket-ball, football, volley-ball, ultimate, rugby, etc.).
Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement.	Activités d'opposition duelle : les sports et jeux de raquette (badminton, tennis de table).
S'adapter rapidement au changement de statut défenseur / attaquant.	Activités physiques de combat : lutte, judo, boxe, etc.
Co-arbitrer une séquence de match (de combat).	Prise de conscience par les élèves des analogies et des différences entre toutes ces activités d'opposition ainsi que les spécificités de chacune.
Anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions.	Situations où le rapport de force est équilibré, nécessitant une organisation individuelle ou collective plus complexe.
Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser.	

Repères de progressivité

En matière de progressivité des enseignements d'éducation physique et sportive, l'ensemble des compétences et des champs d'apprentissage sont abordés pendant le cycle. Il revient à l'équipe pédagogique d'en planifier le choix et la progression, de mettre en place les activités physiques sportives et artistiques appropriées, en fixant ce qui est de l'ordre de la découverte et ce qui peut être approfondi.

Textes cycle 4: repères d'évaluation, ce qu'il y a à apprendre

Technique / tactique:

- ▶ Construire le point et marquer **en jouant loin du centre et en déplaçant son adversaire** (jouer loin de lui dans les espaces libres)
- ▶ Exploiter un volant haut dans la 1ère moitié du court par une frappe tendue descendante et rapide (**smash**)
- ▶ Construire le point pour marquer à partir de **schémas tactiques simples** (**dès le service**).
- ▶ Construire une **motricité de base adaptée** (techniquement et tactiquement)
 - ▶ **se placer** de façon adaptée (notion de disponibilité de la raquette et des appuis, d'attitude pré-active)
 - ▶ gérer les phases d'orientation, de **déplacement – placement**
 - ▶ adapter leur **prise de raquette** selon le coup joué
 - ▶ reconnaître leur **statut** et produire la **frappe la plus appropriée**

Rôles sociaux / savoir-être:

- ▶ perdre ou gagner dans le **respect** de l'adversaire
- ▶ Moduler son niveau d'engagement entre **partenariat et opposition**.
- ▶ **arbitre impartial**
- ▶ **gestionnaire de matchs** efficace.
- ▶ **observateur, coach**

Textes cycle 4: repères d'évaluation, étapes et repères de progression pour le joueur, pour les autres rôles voir textes

Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints.

- ▶ **renvois plus variés**; axe central (profondeur) privilégié
- ▶ **frappes de rupture** (descendantes et/ou éloignées de l'adversaire sur la profondeur et/ou largeur) sur un volant haut au filet
 - ▶ en jouant loin du centre du court, et **en déplaçant son adversaire**
 - ▶ Exploiter un volant haut dans la 1ère moitié du court (**smash**)
 - ▶ marquer à partir de schémas **tactiques simples** (dès le service).

Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints

- ▶ Après un déplacement peu important: construit et marque avec des **trajectoires variées profondeur ,largeur et/ou vitesse** (**les garçons et les filles** peuvent privilégier **soit la dominante vitesse** avec des trajectoires rapides (et descendantes) **soit l'exploitation optimale de l'espace**)
- ▶ **Exploite** régulièrement les **situations favorables de marque au filet**: volants placés et/ou plus rapides
- ▶ utilise de manière efficace **un coup prioritaire**
- ▶ **se replace** régulièrement
- ▶ **Joue la rupture** : loin du centre et en déplaçant son adversaire
- ▶ Exploite un volant haut dans la 1ère moitié du court par un **smash**

Textes cycle 4: repères d'évaluation, règles constitutives des modalités d'évaluation

Organisation

- ▶ test de compétence = une tâche complexe
- ▶ rôles (moteur, méthodologique et social) attendus dans la **compétence écrite par chaque équipe enseignante**
- ▶ rapport de force équilibré : poule de niveau de jeu le plus homogène possible

Les programmes proposent un « exemple de test » donc on s'en sert ou non

- ▶ 2 sets de 11 pts, pause « coaching » de 1' entre les 2 sets.
- ▶ Chaque joueur a son « conseiller »
 - ▶ Encourager
 - ▶ conseiller à la mi-temps
 - ▶ relever 1 indicateur sur une fiche (points directs hors du carré central 2,5x2,5)
- ▶ Stratégie en début de match qui évolue en fonction de la victoire et de la défaite en s'appuyant sur les conseils du coach
- ▶ L'accroissement ou la réduction de l'écart de point au second set permet l'obtention d'un « bonus stratégique » qui témoigne de l'engagement et de la persévérance dans la conquête du gain du match.



Domaine 1			Domaine 1			Domaine 1			Domaine 1			Domaine 4			Domaine 3		
Variété des coups utilisés			placement / replacement du joueur / déplacement			Servir réglementairement			organisation tactique du jeu			Savoir s'échauffer, se concentrer pour entrer dans l'activité			arbitrer		
0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1
MI	MF	MS	TBM	MI	MF	MS	TBM	MI	MF	MS	TBM	MI	MF	MS	TBM	MI	MF

L'évaluation: un exemple de grille collège

SÉCURITÉ

- ▶ Il est déconseillé l'utilisation de **cousselles** sur le terrain, utilisez plutôt des **bandes adhérentes** type athlétisme.
- ▶ **Règles de sécurité décidées par le CNAPS (2006): applicables à partir de septembre 2008**
 - ▶ interdiction des câbles tendus de mur à mur pour soutenir les filets
 - ▶ interdiction des poteaux lestés dont le lest n'est pas fixé sur leur base
- ▶ Ces règles autorisent donc des solutions intermédiaires, mais, en cas de remplacement à neuf de matériels existants, il est impératif d'acquérir des matériels classés.
- ▶ Par extension, la norme s'applique aux autres formes de pratique, notamment les compétitions scolaires.

LE MATERIEL

- ▶ **Filets** : 1m524, possibilité d'avoir une toise, essayer d'avoir des filets tendus. En cas d'achat compter environ 30€....Possibilité d'acheter des « surfilets » (casal : 30€ environ)



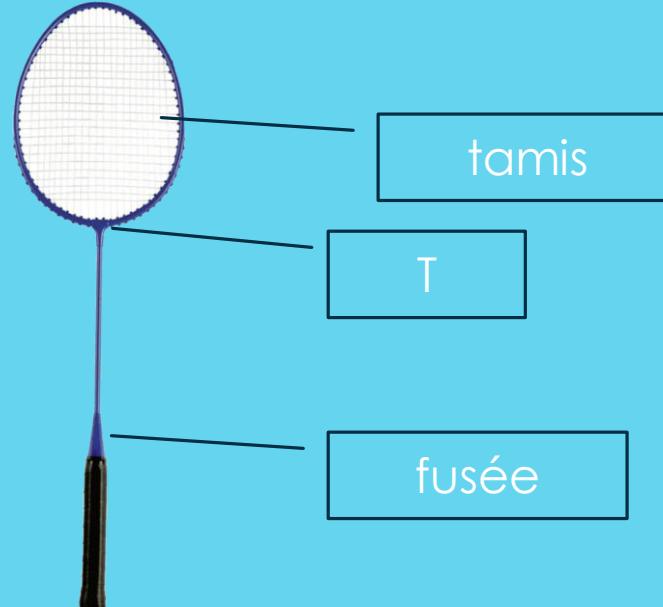
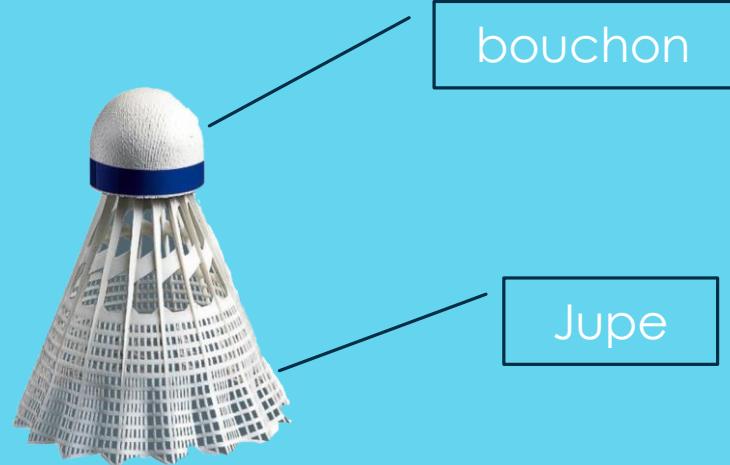
- ▶ **Volants** : Blancs ou jaunes, compter 12/13 € et préférer les volants à base liège et jupe nylon...Jaune peut être mieux pour la visibilité. Attention dans la gestion matériel : volants tordus, dans les poches etc...

Les volants « plume » doivent être réservés à une pratique AS Compétitive Excellence...

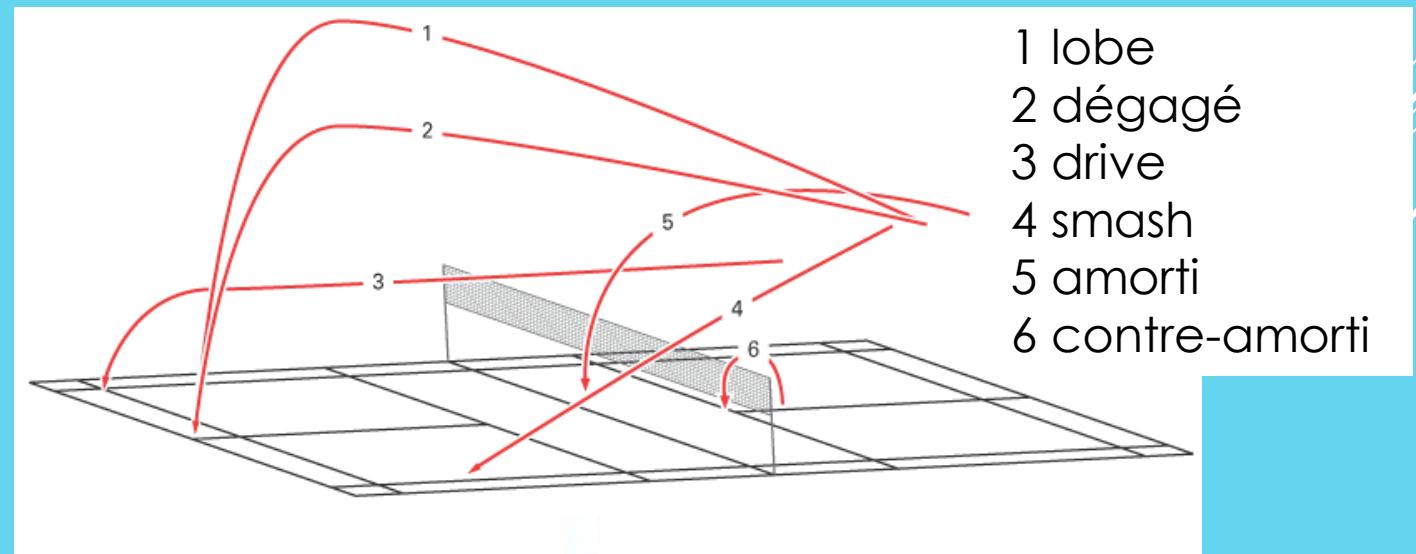
- ▶ **Raquettes** : Préférez les raquettes avec un T de renfort pour l'EPS, compter 10€ et raquettes « mini bad » 6-7 euros pour les élèves en difficulté au service notamment (débutants ou handis)

- ▶ **Chaussures**: de salle évidemment ☺

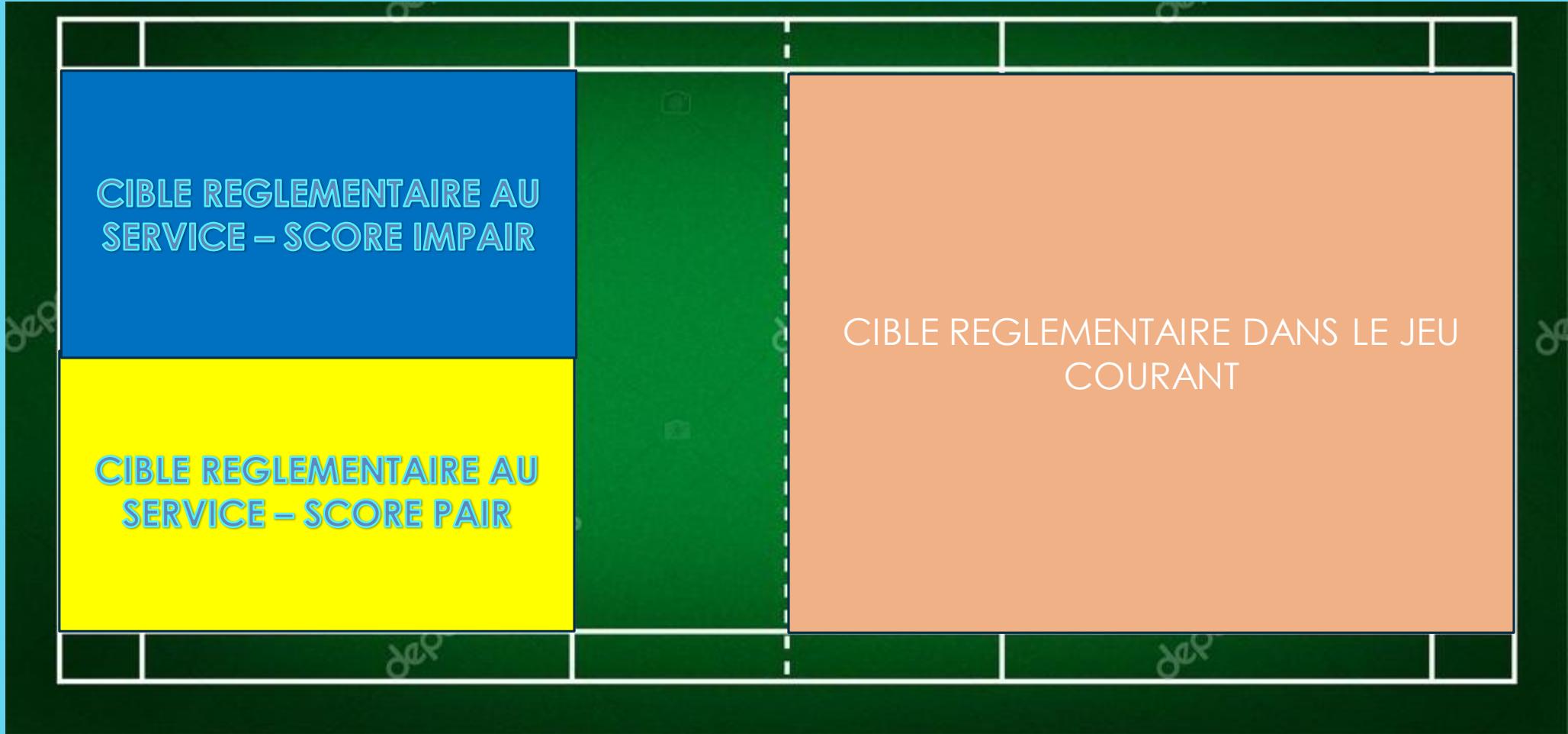




Vocabulaire



REGLEMENT

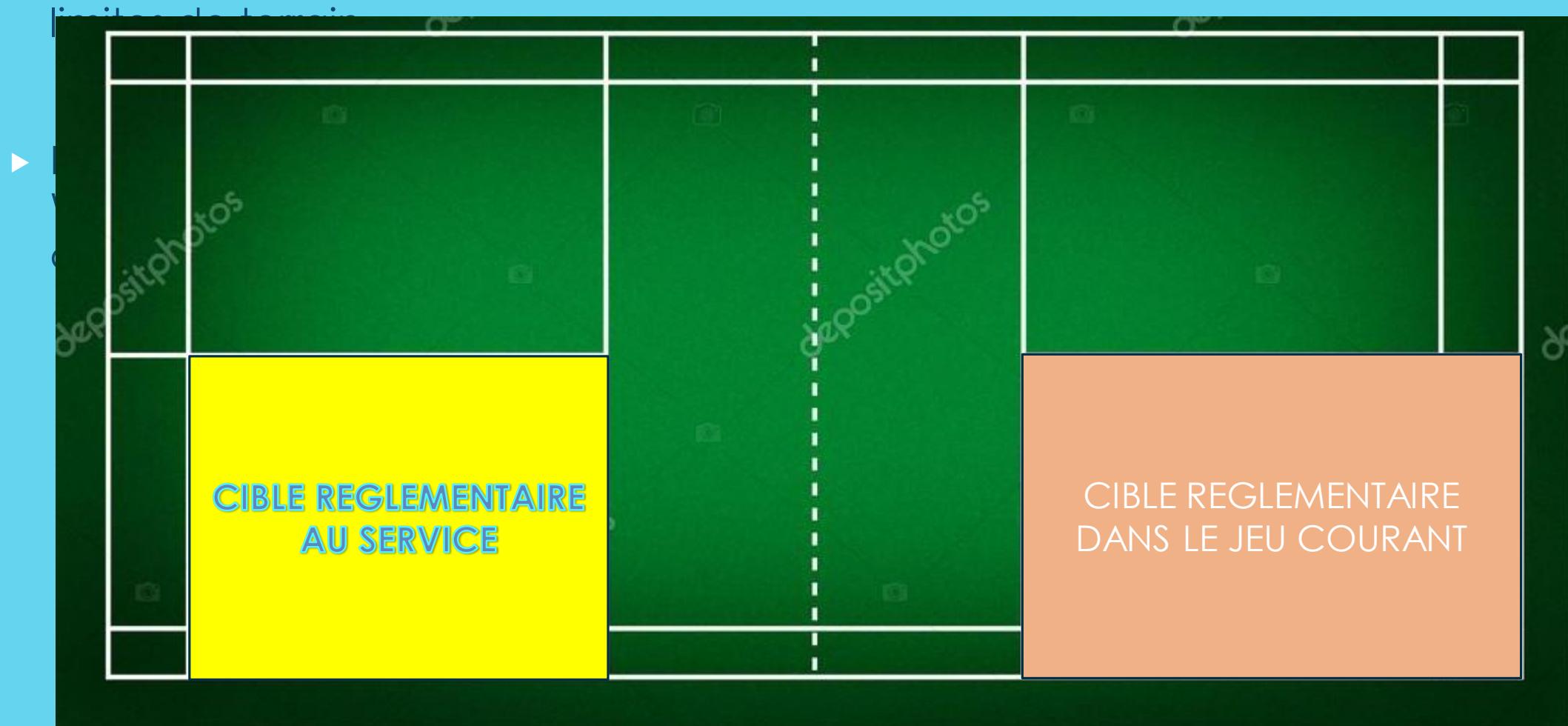


POINTS LITIGIEUX DE REGLEMENT

- ▶ Règles au service :
 - ▶ Pieds en contact avec le sol
 - ▶ Frappe le volant avec tête de raquette en dessous du manche et à moins de 1m15
 - ▶ Pas de pied sur la ligne
- ▶ Dans le jeu :
 - ▶ Pas de 2nd service
 - ▶ Le cas de let le plus courant est la présence d'un volant sur le terrain pendant l'échange
 - ▶ Le volant qui atterrit sur la ligne est compté comme « IN »

ADAPTATIONS RÈGLEMENTAIRES ÉLÈVES EN SITUATION DE HANDICAP MOTEUR

- ▶ Les aménagements règlementaires interviennent surtout sur les



REmplir la feuille de score

Arbitre

M1	MARC					10	15	M1	CORENTIN				
M2	JEANNE					15	13	M2	PHILIPPE				
M3	ASMA					7	4	M3	BRENDA				
M4	Shérif/Dylan							M4	Nadia/Franck				
M5	EQUIPE A							M5	EQUIPE B				

MARC	S	0		1	2	3	4	5		6	7		8		9	10									
CORENTIN		0	1	2	3				4	5	6		7	8	9	10	11	12	13		14	15	10/15		

JEANNE	S	0	1	2		3	4	5	6		7	8	9	10		11	12	13	14		15	15/13			
PHILIPPE		0			1	2	3		4	5	6	7	8		9	10			11	12	13				

ASMA		0	1	2	3		4	5	6	7															
BRENDA	S	0				1	2	3		4															

Shérif A	R	0					3	4																	
Dylan O						1	2					5	6												
Nadia M	S	0	1	2	3				7	8	9														
Franck M							4	5	6					10	11										

6/11

10/15

15/13

7/4

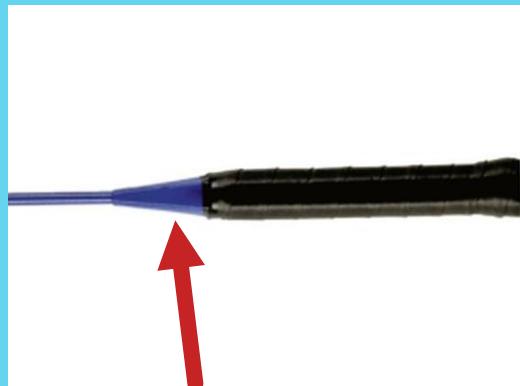
CYCLE 4: COLLÈGE

VISUALISER LA POSTURE



Prise « marteau » ou
prise universelle

- En bout de manche
- De profil



Prise revers: pouce sur le
triangle (la fusée), dos
de la main vers le filet



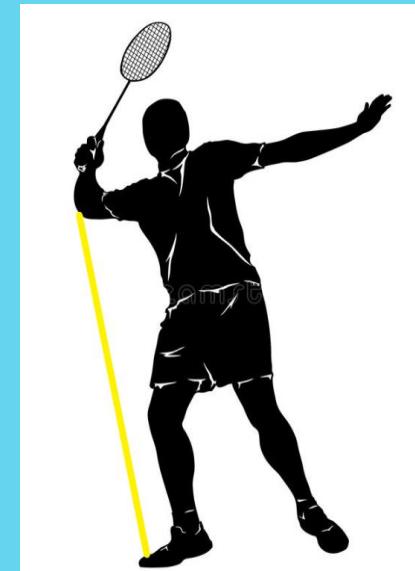
« Tir à l'arc » de profil
Coude raquette et jambe
raquette derrière



« Lancer une pierre »



« montrer du doigt »
le volant avant de
frapper



Un élastique relie
mon pied droit et
mon coude droit

► Des constats

- ▶ L'élève faible progresse peu si le volant ne revient pas
- ▶ Le fait d'être aux terrains les plus faibles démotive
- ▶ L'élève fort a besoin d'adversité pour progresser
- ▶ Il n'y a qu'un prof et beaucoup d'élèves à besoins différents
- ▶ Le badminton est ludique, profitons-en!

► Des solutions possibles

- ▶ Des **binômes dissymétriques lors des partenariats** pour que les élèves en difficultés soient aidés, rôle sociaux pour les élèves plus expérimentés + stabilisation de leurs acquis
- ▶ Des **afrontements équilibrés** pour que chaque élève vive l'adversité positivement
- ▶ Des **tâches connues évolutives** au cours du cycle pour dévoluer la gestion aux élèves et se rendre disponible
- ▶ Des **outils d'auto-évaluation** pour que l'élève puisse se situer
- ▶ **D'autres formes de comptage ou d'organisation** pour que les élèves faibles ne soient pas toujours au dernier terrain

Des pistes pour faire progresser chaque élève

Selon Michel Pradet AEEPS sept 2018 Toulouse, 3 temps:

1. Mobilisation douce = réveil musculaire 5/6 minutes
2. Elévation de la température corporelle à base de travail cardio-pulmonaire 10/15 minutes
3. Proprioception / vitesse de réaction / vélocité gestuelle (efforts ≈15'') 5/6 minutes

A noter:

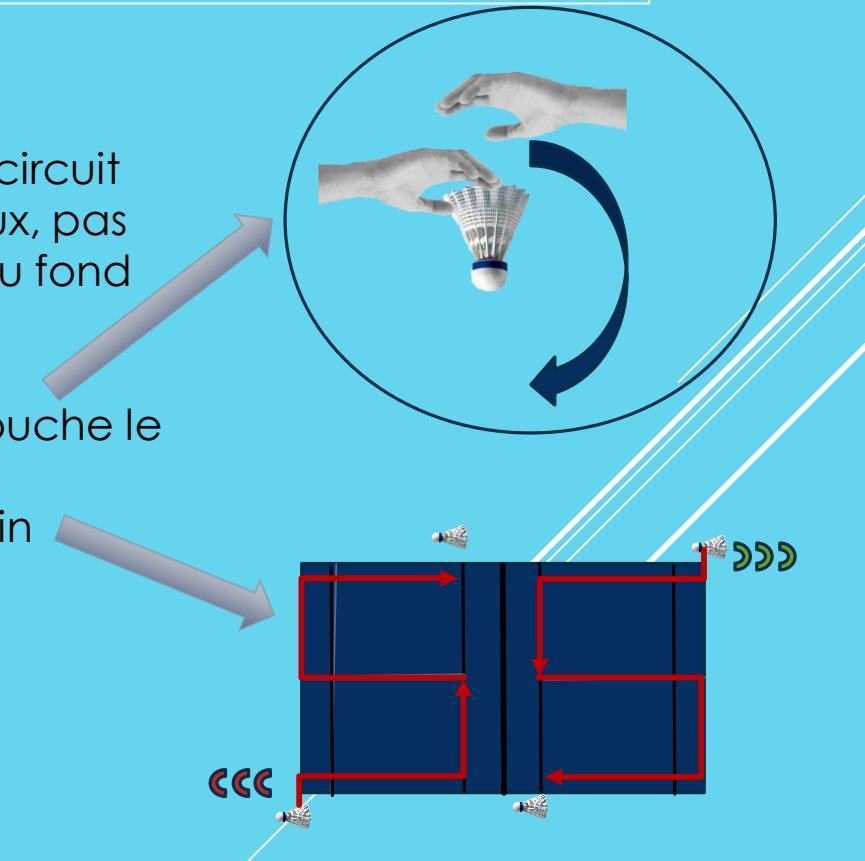
- les effets de l'échauffement durent 2 à 3 fois la durée qui leur est consacrée
- Toutes ces notions restent pour la vie future même si pas toujours indispensables pour les plus jeunes

Des propositions

- Tout faire raquette en main pour apprendre à se déplacer avec sa raquette tamis haut
- Suivre les lignes des terrains pour les identifier vite
- Garder une partie ludique pour motiver les collégiens

Idées

1. En cercle mobilisations
2. 4 minutes de course avec raquette et 2 fois circuit sur les lignes: j'avance en montées de genoux, pas chassé bas sur ligne de service, je retourne au fond en talons fesses
3. Jeux de proprioception / vélocité:
 - Par 2: j'attrape le volant avant qu'il ne touche le sol (5 répétitions pas plus M. Pradet)
 - Jeu de relais de pose de volants à la main
 - Tapping et au signal toucher telle ligne (vocabulaire spécifique...)

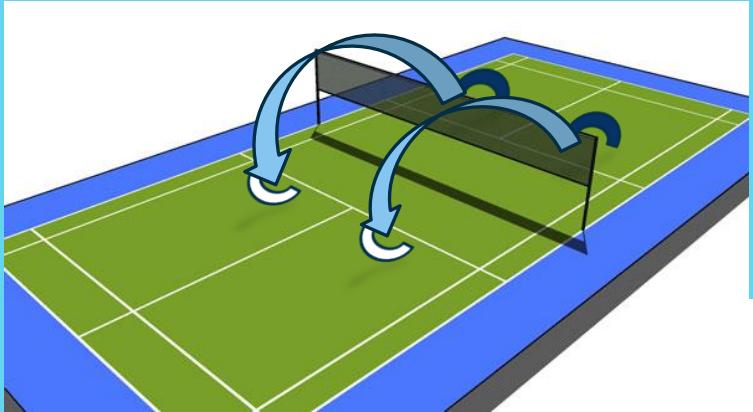


La question de l'échauffement

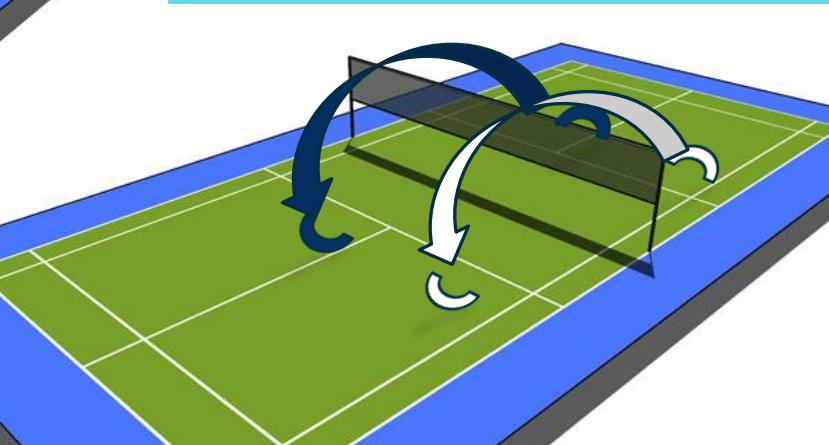
Thèmes qui s'imbriquent	Continuité	Service	Placement de profil coude haut/ dégager	Amortir /Dégager Smasher	Déplacement / replacement	
C	Partenariat dossard / sans dossard Échanges en continuité tamis haut Puis Défi: 5/10/15/20...	Partenariat D/SD <u>Coup droit:</u> Pied gauche près de la ligne Pied droit derrière Volant tenu par la jupe Baisser le volant <u>Revers:</u> pieds parallèles Pouce triangle <u>Puis 1pt pour le binôme par service réussi 10/20/30...</u>	Partenariat D/SD Sans raquette lancer le volant image « lancer une balle » ou « tir à l'arc » Le partenaire rattrape et relance Avec raquette <u>Départ pied gauche sur la ligne de service</u> <u>Au « top », je recule et renvoie le volant</u>	Partenariat D/SD <u>« 1,2,3 amorti »</u>	Partenariat dossard / sans dossard Replacement tamis haut Frappe main haute dans le vide entre chaque frappe réelle Puis Défi: 5/10/15/20... Situation de match Jouer uniquement main haute, point pour l'adversaire si je joue main basse	
Y C C	TECHNIQUE AU SERVICE DE LA	Partenariat D/SD + service règlementaire + coude droit / pied droit derrière	SD contre SD D contre D Scores cumulés Défi service CD Défi service Revers	Adversité D/D SD/SD Avec raquette <u>Départ pied gauche sur la ligne de service</u> <u>Au « top », je recule et renvoie le volant</u>	Partenariat D/SD <u>« 1,2,3 amorti ou dégagé »</u> <u>le placement doit être le même pour les deux frappes</u>	Situation de match Coaching D/SD, score cumulé <u>Interdiction de se replacer dans la zone plots</u>
L E	TACTIQUE	Partenariat D/SD + rivière interdite + le pied passe devant	En diagonale Avec des zones cibles...		Situation de match Adversité D/D SD/SD <u>« 1,2,3 amorti ou dégagé »</u> <u>poursuite de jeu</u>	Situation de match Coaching D/SD, score cumulé <u>Obligation de se replacer dans la zone plots</u>
situation de match: expérimenter ou réinvestir Début /milieu / fin?	Partenariat D/SD + reculer en pas chassés / avancer en pas courus	Situation de match score parlant au temps Je marque dès le service j'ai 10pts Je rate mon service = je le refait: « prise de risque au service »	Situation de match 1) <u>Match avec uniquement frappe main haute ½ terrain, point pour l'adversaire si frappe main basse</u> 2) <u>Je marque uniquement quand je fais sortir mon adversaire du terrain par l'arrière</u> <u>Ligne de fond variable</u>	Situation de match Adversité D/D SD/SD <u>« 1,2,3 amorti » smash ou contre-amorti en fonction de l'opportunité</u> <u>Ou</u> <u>« 1,2,3 dégagé » amorti ou dégagé en fonction du replacement</u>	Situation de match Toucher le cercle au centre du terrain entre chaque frappe, si le cercle n'est pas touché le point est perdu Match au score poules homogènes en leur sein	

Important:

2 phases: une en coup droit et une revers



Défi



Partenariat:
critères à donner =
placement voir
tableau

Objectif: se reconnaître plus compétant dans une des deux techniques

Peut importe laquelle! Je sais servir, je peux maintenant jouer!

Service: situation de réussite

Organisation du défi:

Les joueurs du même côté du terrain sont partenaires :

- Un SD en bleu
- Un D en blanc

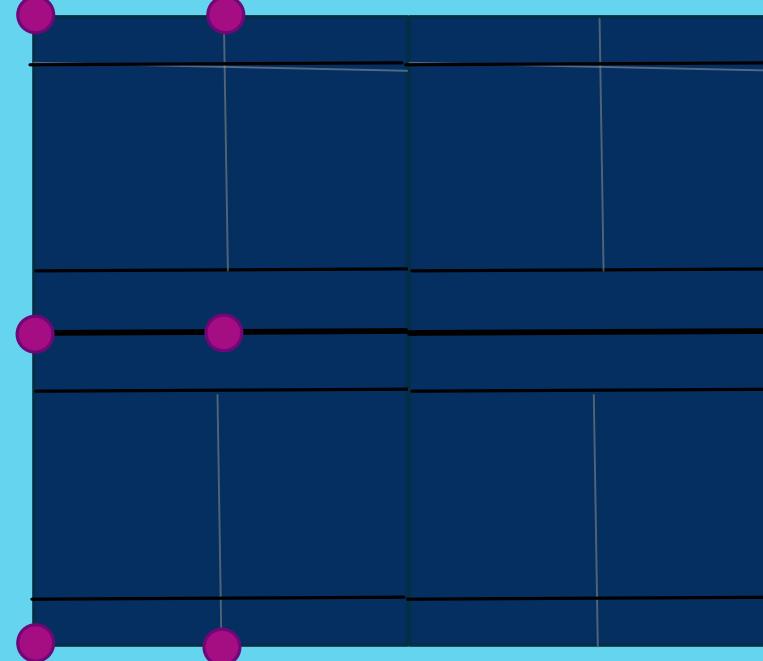
Les points marqués par le SD se cumulent au score du D

L'élève qui n'y arrive ni en CD ni en R:

- Raquette courte
- avancer la main sur le manche, jusqu'au tamis si nécessaire

Montante-descendante en demi-terrains au temps (3min)

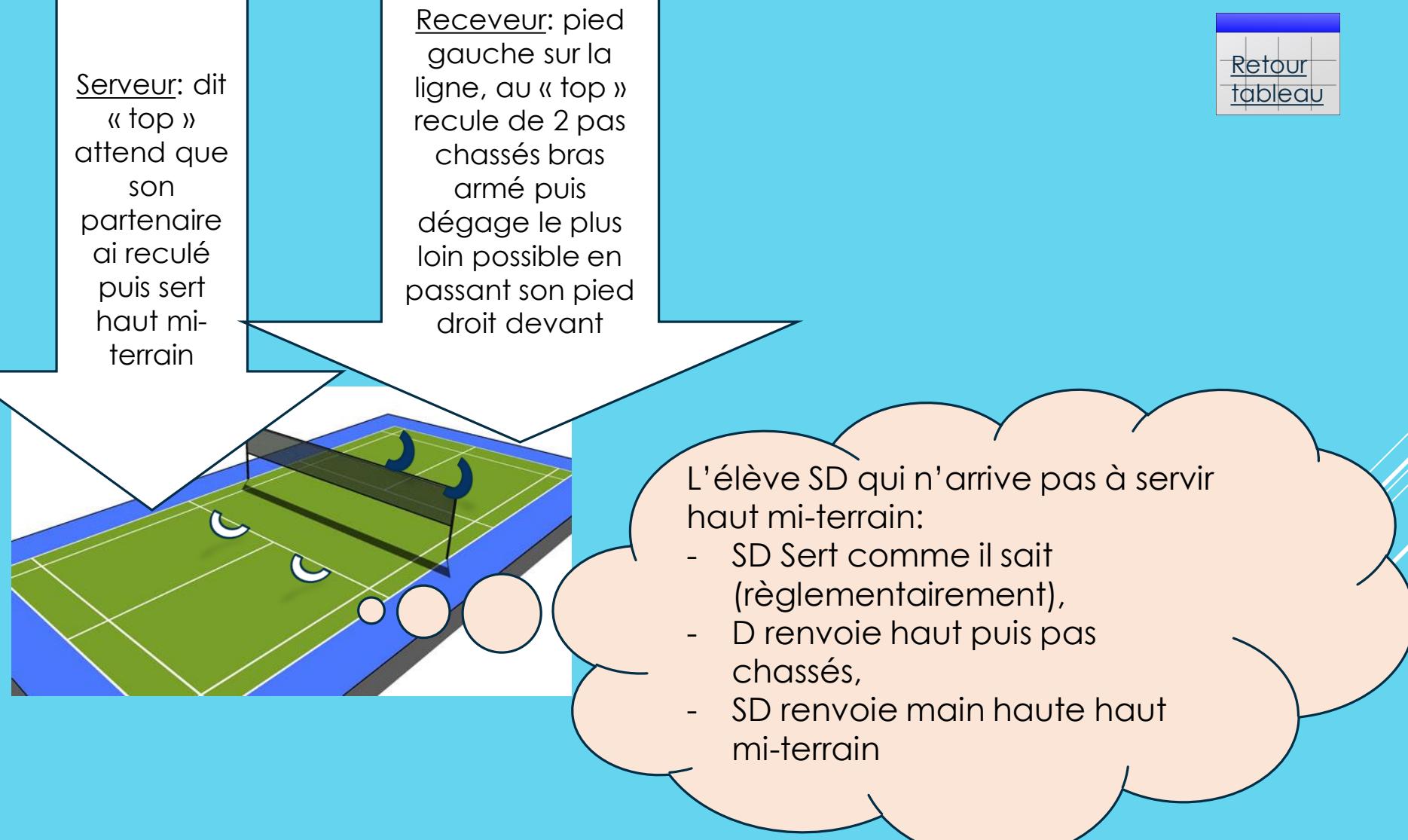
Règles habituelles excepté que seul le service peut et doit être main basse, toute autre frappe main basse = point perdu



But pour l'élève: marquer le point en forçant l'adversaire à jouer main basse, se déplacer vite pour jouer main haute

Ma 1ere situation de match: jouer main haute, comprendre le badminton

- Binômes d'entraide D/SD
- 3 minute un rôle puis on inverse
- Complexification: je sers dès le « top »
- Évolution adversité: la même situation mais D/D, SD/SD avec marque de points quand les deux frappes sont faites: Service Réception, jeu libre



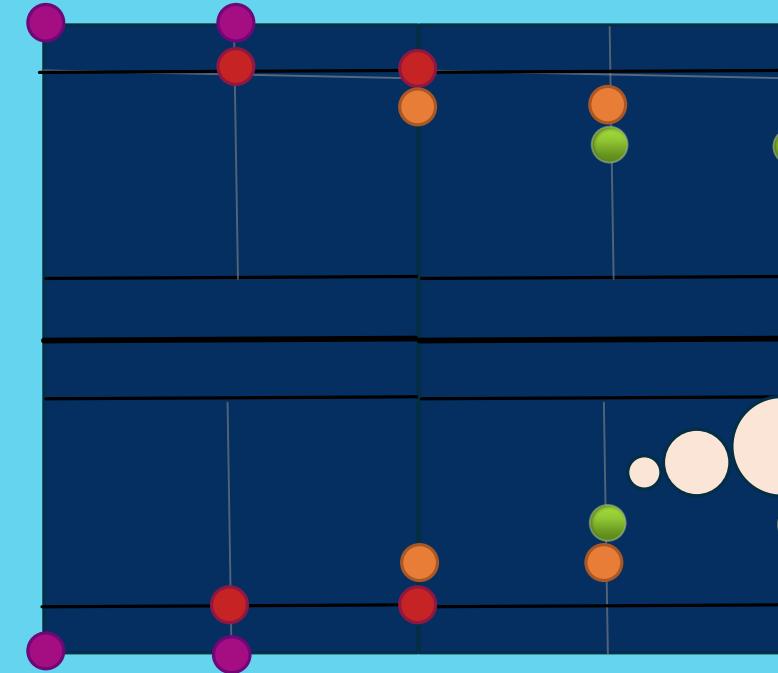
Placement de profil

Montante-descendante en demi-terrains au temps (3min)

Décalage d'une coupelle entre chaque demi-terrain
Service alterné

Je marque quand mon adversaire met un pied derrière la ligne de fond pour renvoyer ou quand le volant sort derrière

Pas de point dans tous les autres cas

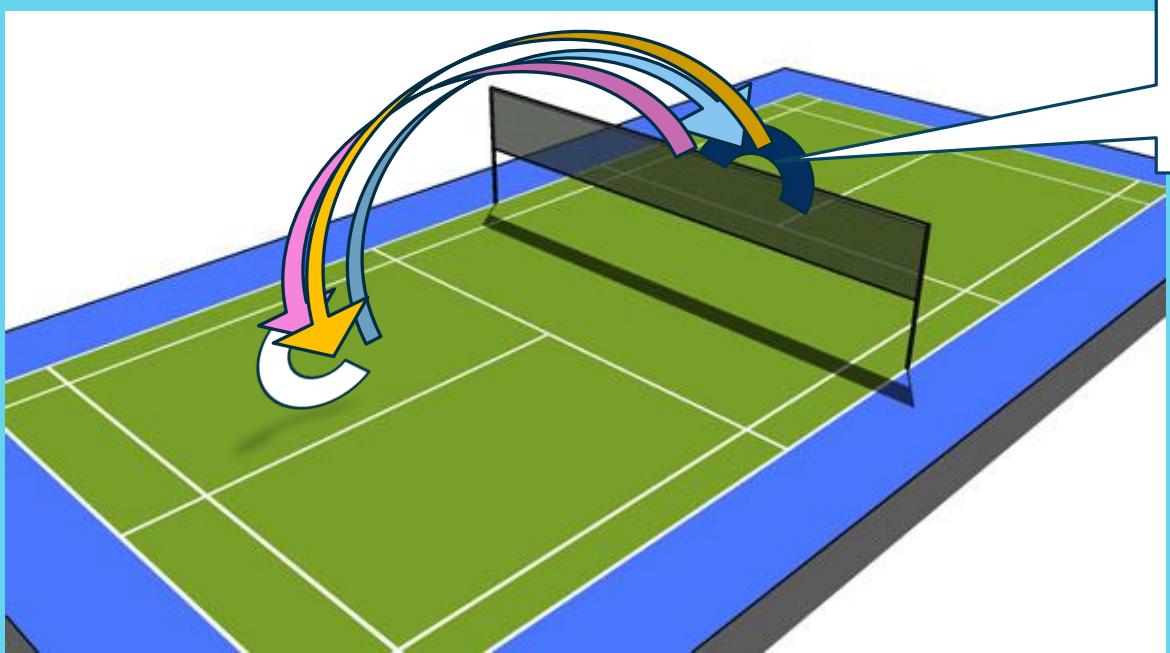


Equilibre difficulté / réussite pour chaque élève:
Je gagne je monte vers un terrain où les coupelles sont plus loin
Je perds je descends vers un terrain où les coupelles sont plus près

But pour l'élève: trouver une solution pour faire sortir son adversaire ou le volant par l'arrière du terrain. Cela induit:

- Des frappes mains hautes en dégagé
- Un placement derrière le volant
- Un début de tactique: je joue long puis court pour parvenir ensuite à faire sortir par l'arrière.

Situation de match: dégager



Le serveur compte à voix haute à chaque frappe du volant: « **1** » « **2** » « **3** »
« amorti »

- collé à la ligne, service long milieu de terrain
- Tous les échanges se font main haute en dégagé avec pour consigne de faciliter la frappe du partenaire (lever le volant, donner du temps)
- À l'annonce amorti: le joueur stoppe sa raquette

CR1: 10 fois dans la rivière

CR2: rasant (passe proche du filet) et 1^{ère} moitié de la rivière

But pour l'élève: se placer derrière le volant en position de frappe main haute pour pouvoir réaliser soit un amorti, soit un dégagé

« 1,2,3 amorti »

Amortir / dégager (puis smasher, contre-amortir, lobe...):

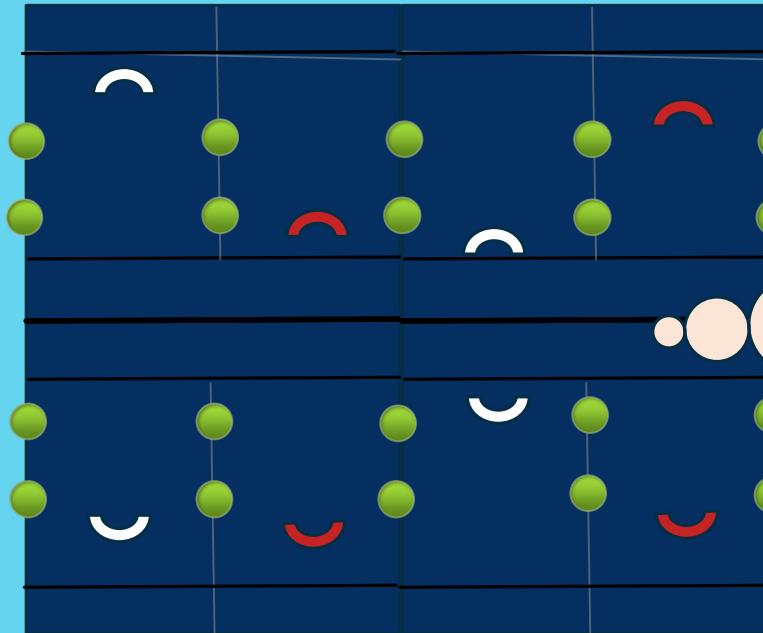
- Complexification: S annonce au choix « amorti » « dégager » en même temps qu'il frappe le 3
- Evolution adversité: la même situation mais D/D, SD/SD: poursuite de jeu suite à la routine (smash, contre-amorti, lobe...)

Montante-descendante au temps (3min)

En binôme D/SD score cumulé en demi-terrains

2 situations:

- 1) Le joueur n'a pas le droit d'être en attente dans la zone plot
- 2) Le joueur a obligation d'être en attente dans la zone plot



On additionne les scores des deux joueurs en fin de match
SD/D: avantages du dispositif:

- Coopération entre les matchs pour échanger les solutions trouvées
- Pas d'effet classant par niveau

Objectif: comprendre l'utilité du replacement, améliorer son déplacement, observer et créer des espaces libres

But pour l'élève: marquer le point (en jouant dans l'espace libre)

Situation de match: déplacement / replacement

• **Champ d'apprentissage n°4** « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner » Dans ce champ d'apprentissage, l'élève s'engage avec lucidité dans un affrontement, seul ou en coopération, pour **faire basculer le rapport de force en sa faveur**.

• **Attendus de fin de lycée**

- S'engager pour gagner une rencontre en faisant des **choix techniques et tactiques** pertinents au regard de l'**analyse** du rapport de force.
- Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.
- Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.

• **Éléments prioritaires pour atteindre ces AFL**

- Réaliser des **actions techniques d'attaque et de défense** en relation avec **son projet** et ses choix tactiques ;
- **identifier les forces et faiblesses** de son adversaire pour définir, mettre en œuvre et réguler un projet tactique ;
- identifier **l'évolution des caractéristiques du rapport de force** pour adapter ses actions ;
- **répéter et persévirer** pour **améliorer l'efficacité** de ses actions ;
- **utiliser différents supports d'observation et d'analyse** pour apprécier des prestations et l'état du rapport de force
- accepter la défaite, assurer différents rôles (partenaire, adversaire, arbitre, coach, observateur) ;
- connaître, respecter et faire respecter les règles

CONDITIONS D'ÉVALUATION LYCÉE

➤ Quelque soit le niveau :

- établir un classement de l'ensemble du groupe classe. Réaliser des poules de niveau homogène
- En fonction des résultats des matchs dans les poules, établir un classement garçon et un classement fille => sur 3 Pts
- Etablir un classement par poule sans tenir compte du niveau de la poule ni du sexe => sur 2pts

➤ En N4 : comparer l'évolution du score entre les 2 sets de 11 points

Compétence attendue		Principes d'élaboration de l'épreuve							
Niveau 3 Pour gagner le match, s'investir et produire volontairement des trajectoires variées en identifiant et utilisant les espaces libres pour mettre son adversaire en situation défavorable		Les matchs se jouent en deux sets de 11 points . Les règles essentielles sont celles du badminton. Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes . Les matchs sont arbitrés par un des joueurs de la poule. A l'issue des matchs, deux classements différents sont effectués : un classement filles et garçons séparés et un classement au sein de chaque poule (mixte ou non).							
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 3 en cours d'acquisition 0 pt <u>Joueur en réaction ou en partenariat</u>	9 pts	Degrés d'acquisition du niveau 3 10 pts <u>Joueur placeur sur 1 ou 2 axes OU Smasheur</u>	16 pts <u>Joueur placeur sur au moins 2 axes ET Smasheur</u>	20 pts			
5 pts	Gestion du rapport de force et construction des points	Même en situation de confort, le candidat subit le rapport de force. Les rencontres peuvent être remportées grâce à de nombreuses fautes adverses non provoquées. Il n'y a pas de choix tactique pour la construction du point. L'intention prioritaire du candidat est la défense de son ½ terrain - le renvoi simple dans le ½ terrain adverse. Pas de volonté de rupture.				Joueur placeur sur 1 à 2 axes (largeur/profondeur) ou smasheur. Lorsqu'il n'est pas en difficulté, il construit et marque grâce à des renvois variés dans l'axe central essentiellement. Tente d'exploiter sans que cela ne soit systématique ou décisif, les volants favorables (hauts dans la 1 ^{ère} moitié du court).			
	Replacements	Aucun		Le remplacement est souvent en retard		Joueur placeur sur au moins 2 axes et smasheur. Lorsqu'il n'est pas en difficulté, construit et marque avec des trajectoires variées dans la profondeur ou la largeur (déplace l'adversaire) ou avec un coup accéléré. Utilise souvent 1 coup prioritaire efficace. Reconnaît et exploite un volant favorable afin de créer la rupture			
10 pts	Mises en œuvre tactiques et indicateurs techniques	1. Le renvoi n'est pas stabilisé et les trajectoires sont aléatoires / nombre important de fautes directes important sans déplacement et faute quasi-systématique après déplacement. Les trajectoires sont plutôt lentes, montantes hautes et peu profondes dans l'axe central le plus souvent. Frappes de face le plus souvent (pas ou peu de dissociations).				Capable de frappes de rupture efficaces en position favorable Les frappes sont peu précises sur l'ensemble des paramètres : hauteur, longueur, direction, vitesse			
	Trajectoires	2. Juxtaposition des actions de déplacement-frappe-replacement.				Déplacements limités et/ou désorganisés qui perturbent les actions de frappe. Les actions de déplacement – frappe-replacement sont juxtaposées.			
	Placement et Déplacements	3. Lorsqu'il se déplace frappe en déséquilibre La prise de raquette est inadaptée.				Le candidat joue de face le plus souvent (en frappe haute), il joue rarement bien placé (en fente au filet et avec une préparation de profil en frappe haute). La prise de raquette est inadaptée.			
	/8 points	0 pt 3,75pts		4 pts 6 pts		6,5 pts 8 pts			
5 pts	Arbitrage /2 points	Arbitre Passif = 0 à 0,5 pts Le candidat est passif et fait des erreurs sur l'évolution du score. Le candidat connaît partiellement les règles de l'activité.				Arbitre timide = 1 à 1,5 pts Le candidat suit précisément le déroulement du match et du score. L'annonce du score n'est cependant pas systématique. Il laisse les joueurs prendre certaines décisions à sa place			
	Gain des rencontres	Classement général par sexe : 3 pts	0 pt 1 pt Les élèves classés en bas du tableau	1,25 pt 2 pts Les élèves classés en milieu du tableau des filles ou du tableau des garçons	2,25 pts 3 pts Les élèves classés en haut du tableau des filles ou du tableau des garçons	Arbitre clair et efficace = 1,75 à 2 pts Le candidat fait le tirage au sort, annonce le score à haute voix en donnant en première le score du serveur. Il connaît et fait respecter les règles de l'activité.			
			Tout candidat peut obtenir le maximum ou le minimum de points en fonction de sa place au classement général, observé sur un effectif significatif (qui peut éventuellement dépasser le groupe classe). Les classements des filles et les garçons sont séparés et indépendants, les rencontres peuvent être mixtes.						
		Classement au sein de la poule : 2 pts	Chaque candidat obtient entre 0 et 2 points en fonction de son classement dans la poule (mixte ou non), indépendamment de son niveau de jeu.						

NIVEAU 3 – 2^{NDE} OU 1^{ÈRE} : JOUEUR OPPORTUNISTE

- ▶ EVALUATION:
 - ▶ 2 sets de 11 points
 - ▶ Adversaires dans des poules homogènes
- ▶ ATTENDUS :
 - ▶ Construire et marquer en profondeur OU en largeur OU en vitesse
 - ▶ Reconnaît les volants favorables pour marquer
 - ▶ Déplacements pas chassés ou courus

Compétence attendue		Principes d'élaboration de l'épreuve						
Niveau 4 Faire des choix tactiques pour gagner le point, en produisant des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur		Les matchs se jouent en deux sets de 11 points. Les règles essentielles sont celles du badminton. Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Le positionnement du niveau de jeu du candidat (item 1 : Qualité des techniques au service de la tactique) est la 1 ^{ère} étape de l'évaluation, déterminante pour la suite et l'attribution des points. « La pertinence et l'efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force » (item 2) sera appréciée au regard de l'évolution du score entre les 2 sets de chaque match (1) avec une échelle de points déterminée par le niveau de jeu du candidat(e) (ou de la poule), les points étant répartis selon les 6 cas de figure répertoriés. « Le gain des matchs » (item 3) sera apprécié à l'issue de l'ensemble des matchs. Là aussi, l'échelle de points à attribuer est déterminée par le niveau de jeu identifié du candidat(e).						
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 en cours d'acquisition	Degrés d'acquisition du niveau 4					
		0 pt Joueur attentiste 9 pts	10 pts	Joueur opportuniste	16 pts	Joueur dominateur	20 pts	
10/20	Tactique : projet de gain de match Qualité des techniques au service de la tactique Rapidité et équilibre des déplacements, placements et replacements Variété, qualité et efficacité des actions de frappes	Construit et marque grâce à des renvois variés dans l'axe central essentiellement. Produit des frappes de rupture (descendantes ou éloignées de l'adversaire sur la profondeur ou la largeur) sur un volant haut en zone avant. Déplacements limités et/ou désorganisés qui perturbent les actions de frappe. Le replacement est souvent en retard ou parfois absent. Le candidat joue de face le plus souvent (en frappe haute), il joue rarement bien placé (en fente au filet et avec une préparation de profil en frappe haute). La prise de raquette est inadaptée Niveau A de 0 pt à 4,75 pts	En position favorable construit et marque avec des trajectoires variées dans la profondeur ou la largeur ou avec un coup accéléré, déplace l'adversaire. Utilise un coup prioritaire efficace. Reconnaît et exploite un volant favorable afin de créer la rupture Déplacements et placements sous le volant sont souvent efficaces dans les phases de moindre pression. Le candidat se déplace en pas chassés (ou courus) et joue en équilibre. Se replace sans attendre vers le centre du terrain. Le candidat sort du jeu de face : placement de profil en frappe haute haute à mi-court ou en fond de court et placement à l'amble en fente avant pour les frappes au filet. La prise de raquette est parfois adaptée (prise universelle) Niveau B de 5pts à 7.75 pts	En position favorable, construit et marque avec des trajectoires variées et plus précises (en hauteur, longueur, direction et vitesse) dans un espace de jeu élargi : alterne les zones visées (frappes placées éloignées du centre), utilise des frappes descendantes ralenties ou accélérées. Le candidat peut privilégier aussi bien la dominante vitesse (trajectoires tendues descendantes ou plates) que l'exploitation du terrain (par le volume) pour gagner l'échange. Fixe, déborde, exploite le revers haut de fond de court adverse. Déplacements synchronisés et coordonnés sur tout le terrain même dans les phases de pression forte : les actions de déplacement – frappe se superposent régulièrement et permettent de jouer en équilibre bien placé. Le replacement, quasi systématique, prend parfois en compte la trajectoire émise (replacement tactique). La prise de raquette universelle est systématisée. Adapte parfois sa prise en revers. Niveau C de 8 à 10 pts				
5/20	Efficacité des choix stratégiques et engagement dans le duel	Évolution du score entre les 2 sets Cas 6 : Gagne les 2 sets en augmentant l'écart sur le second set Cas 5 : Gagne les 2 sets avec dans le 2 ^{ème} set un écart de points inférieur ou égal à celui du 1er set Cas 4 : Gagne le second set après avoir perdu le 1er Cas 3 : Perd le second set après avoir gagné le 1 ^{er} Cas 2 : Perd les 2 sets en réduisant l'écart d'au moins 2 points sur le second set. Cas 1 : Perd les 2 sets sans évolution positive du score sur le second set				Niveau A 3,5	Niveau B 4,5 4 4,75 3,5 4,25 2,5 4	Niveau C 5 4,75 4,5 4,25 4 3,5
Pour chaque match réalisé, l'évolution du score (cas 1 à 6) détermine le nombre de points obtenus en fonction du niveau de jeu du candidat (A, B ou C). La note globale sur 5 résulte de la moyenne des notes ainsi obtenues.								
5/20	Gain des rencontres	Classement général par sexe: 3 pts	0 pt	1 pt	1.25 pt	2 pts	2.25 pts	3 pts
			Les élèves classés en bas du tableau des filles ou du tableau des garçons Tout candidat peut obtenir le maximum ou le minimum de points en fonction de sa place au classement général, observé sur un effectif significatif (qui peut éventuellement dépasser le groupe classe). Même si les rencontres peuvent être mixtes, les classements des filles et les garçons sont séparés et indépendants.					
		Classement au sein de chaque poule: 2pts	Chaque candidat obtient entre 0 et 2 points en fonction de son classement dans la poule (mixte ou non), indépendamment de son niveau de jeu.					

NIVEAU 4 – BAC/BAC PRO: « ALTERNANT CONSTRUCTIF »

- ▶ 2 sets de 11 points
 - ▶ Adversaires dans des poules homogènes
 - ▶ On apprécie la différence entre les 2 sets et l'évolution du score
-
- ▶ Construit et marque en position favorable
 - ▶ Alternance des coups, jeu varié en longueur/largeur/vitesse
 - ▶ Exploite le revers
 - ▶ Terrain utilisé dans sa totalité

Bac Général et Technologique - Session 2019

BADMINTON EN SIMPLE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE						
COMPETENCE ATTENDUE		NIVEAU 5 :						
		<p>Les matchs se jouent en deux sets gagnants de 21 points avec 2 points d'écart (pour un score maxi de 25 points). Les règles essentielles sont celles du badminton (terrain, filet, service, décompte des points). Une pause d'une durée de 1 minute est effectuée à 11 points.</p> <p>Chaque candidat dispute plusieurs rencontres contre des adversaires de niveau très proche (1).</p> <p>A l'issue d'une phase de jeu (11 points ou 1^{er} set) le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante.</p> <p>La procédure d'évaluation est déterminée par l'équipe pédagogique (dispositif, fiche ou entretien)</p> <p>A l'issue des matchs, deux classements différents sont effectués : un classement général, filles et garçons séparés et un classement au sein de chaque poule (mixte ou pas).</p> <p><u>(1) Commentaire à propos du principe d'équilibre du rapport de force</u> : les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène. C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Que les poules soient mixtes ou pas, les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte des différences garçons/filles dans les appréciations qualitatives et le passage à la note. Les appréciations et notes sont attribuées sans comparer les prestations des filles avec celles des garçons. Un écart important au score ne permet pas d'apprécier de manière positive tous les éléments de la compétence des deux candidats.</p>						
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	Degrés d'acquisition du NIVEAU 5						
		0 point	9 points	10 points	16 points	17 points	20 points	
4/20	Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du Rapport de Force	L'analyse du temps de jeu précédent est réaliste mais le projet se limite à des éléments habituels (jouer sur le revers, obliger l'adversaire à se déplacer davantage) qui peuvent néanmoins être efficaces.	Le candidat connaît bien ses points forts, il détecte globalement les points faibles de l'adversaire, il construit un projet et le met en place mais il parvient peu à le faire évoluer, si nécessaire, en cours de jeu.	Le candidat connaît bien ses points forts, il détecte globalement les points faibles de l'adversaire, il construit un projet et le met en place mais il parvient peu à le faire évoluer, si nécessaire, en cours de jeu.	Le candidat connaît bien ses points forts, il détecte globalement les points faibles de l'adversaire, il construit un projet et le met en place mais il parvient peu à le faire évoluer, si nécessaire, en cours de jeu.	Le candidat connaît bien ses points forts, il détecte globalement les points faibles de l'adversaire, il construit un projet et le met en place mais il parvient peu à le faire évoluer, si nécessaire, en cours de jeu.	L'analyse repose sur les éléments essentiels qui vont permettre de proposer un projet efficace qui s'appuie sur les points faibles et forts de l'adversaire au regard de ses propres possibilités. Le projet évolue de manière efficace au fur et à mesure de la rencontre.	
10/20	Qualité des techniques au service de la tactique Variété qualité et efficacité des actions de frappe Anticipation, équilibre et rapidité des déplacements, placements et replacements	Le candidat cherche à « déséquilibrer » l'adversaire en utilisant les trois paramètres (vite, haut, long) au cours du même échange mais des erreurs tactiques apparaissent régulièrement. Les actions de frappes puissantes sont souvent efficaces les amortis ou contre amortis le sont peu ou pas. Il y a peu de changements de prises. Les déplacements vers le volant et les placements sous le volant sont efficaces sur tout le terrain dans les phases de faible pression. Le replacement prend peu en compte l'évolution du jeu.	Les volants sont pris tôt (la raquette est bien placée dans les moments d'attente). Le candidat frappe le volant de profil avec une prise adaptée. Les actions de frappes utilisées pour « déséquilibrer » l'adversaire sont variées et souvent efficaces tout en restant souvent « lisibles ». L'adversaire doit sortir nettement et très régulièrement du centre du jeu pour assurer la continuité de l'échange. Les déplacements vers le volant et les placements sous le volant sont efficaces sur tout le terrain même dans les phases de pression plus forte. Les replacements tactiques au centre du jeu apparaissent.	Les volants sont pris tôt (la raquette est bien placée dans les moments d'attente). Le candidat frappe le volant de profil avec une prise adaptée. Les actions de frappes utilisées pour « déséquilibrer » l'adversaire sont variées et souvent efficaces tout en restant souvent « lisibles ». L'adversaire doit sortir nettement et très régulièrement du centre du jeu pour assurer la continuité de l'échange. Les déplacements vers le volant et les placements sous le volant sont efficaces sur tout le terrain même dans les phases de pression plus forte. Les replacements tactiques au centre du jeu apparaissent.	Les volants sont pris tôt (la raquette est bien placée dans les moments d'attente). Le candidat frappe le volant de profil avec une prise adaptée. Les actions de frappes utilisées pour « déséquilibrer » l'adversaire sont variées et souvent efficaces tout en restant souvent « lisibles ». L'adversaire doit sortir nettement et très régulièrement du centre du jeu pour assurer la continuité de l'échange. Les déplacements vers le volant et les placements sous le volant sont efficaces sur tout le terrain même dans les phases de pression plus forte. Les replacements tactiques au centre du jeu apparaissent.	Le facteur vitesse, le jeu au filet et la désinformation (dissociations segmentaires spécifiques efficaces) sont déterminants pour le gain de l'échange La prise est toujours adaptée Le terrain est utilisé dans sa quasi-totalité (déplacements et trajectoires) ; les déplacements et les replacements (au centre du jeu) sont équilibrés, précoces et rapides (même sous pression), ils sont facilités par des options tactiques pertinentes.		
2/20	Le candidat gère son engagement et organise la pratique	Le candidat s'échauffe, au mieux, de manière formelle. Il n'utilise pas les temps d'attente pour récupérer activement. Il accepte de tenir des rôles dans l'organisation mais ne les remplit pas correctement.	Le candidat s'échauffe et récupère mais sans prendre en compte les aspects spécifiques de l'activité. Il peut tenir la plupart des rôles utiles à l'organisation mais peut se retrouver en difficulté dans des situations inhabituelles.	Le candidat s'échauffe et récupère mais sans prendre en compte les aspects spécifiques de l'activité. Il peut tenir la plupart des rôles utiles à l'organisation mais peut se retrouver en difficulté dans des situations inhabituelles.	Le candidat se prépare physiquement et psychologiquement à l'épreuve. Il utilise bien les moments d'attente et de récupération. Il peut tenir tous les rôles utiles au bon déroulement d'une compétition (niveau jeune officiel départemental unss).			
4/20	Gain des rencontres	Classement par sexe au sein du groupe/classe : 2 pts	0 pt Les élèves (filles ou garçons) classés en bas du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (00-09).	1 pt Les élèves (filles ou garçons) classés en milieu du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (10-16).	1pt Les élèves (filles ou garçons) classés en haut du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (17-20).	1,5 pts Les élèves (filles ou garçons) classés en haut du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (17-20).	2 pts	
		Classement au sein de chaque poule : 2 pts	Les élèves se voient attribués de 0 à 2 points au regard de leur classement au sein de chaque poule.					

NIVEAU 5 – COMPLEMENTS EPS : STRATEGIE

- ▶ 2 sets gagnants de 21 points
 - ▶ Pause à 11 points pour retravailler la stratégie
 - ▶ Adversaires dans des poules homogènes
-
- ▶ Analyse tactique
 - ▶ Désinformation
 - ▶ Terrain utilisé dans sa quasi-totalité

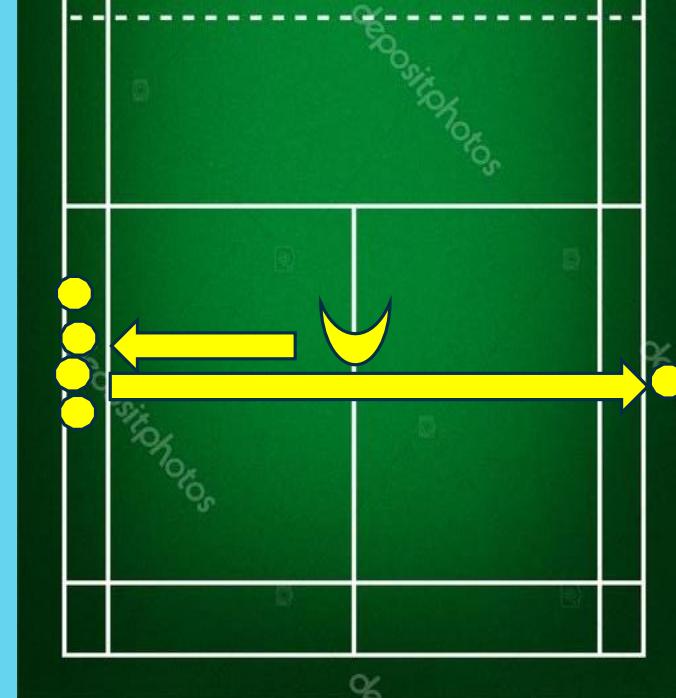
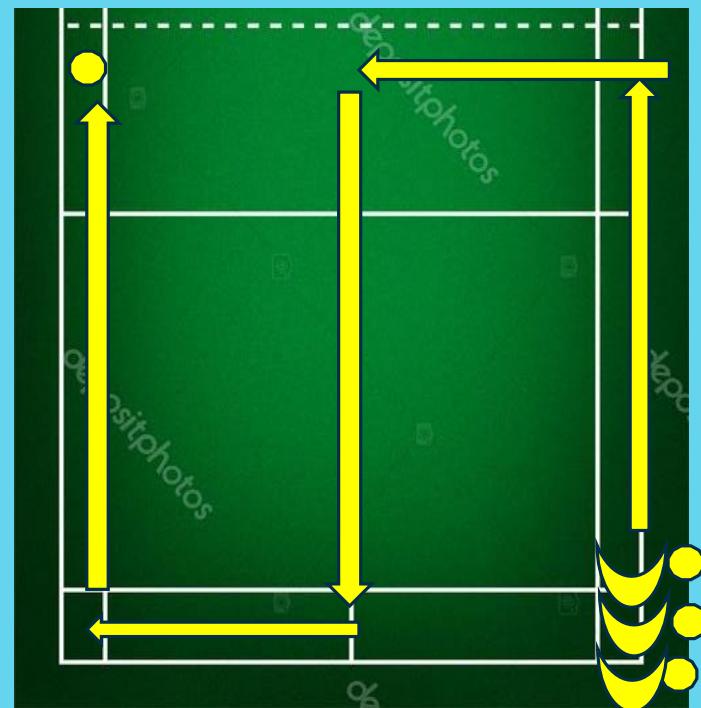
TCOM/TMAVI

CCF BADMINTON - CP 4 - N4

Jeudi 21 Décembre 2018

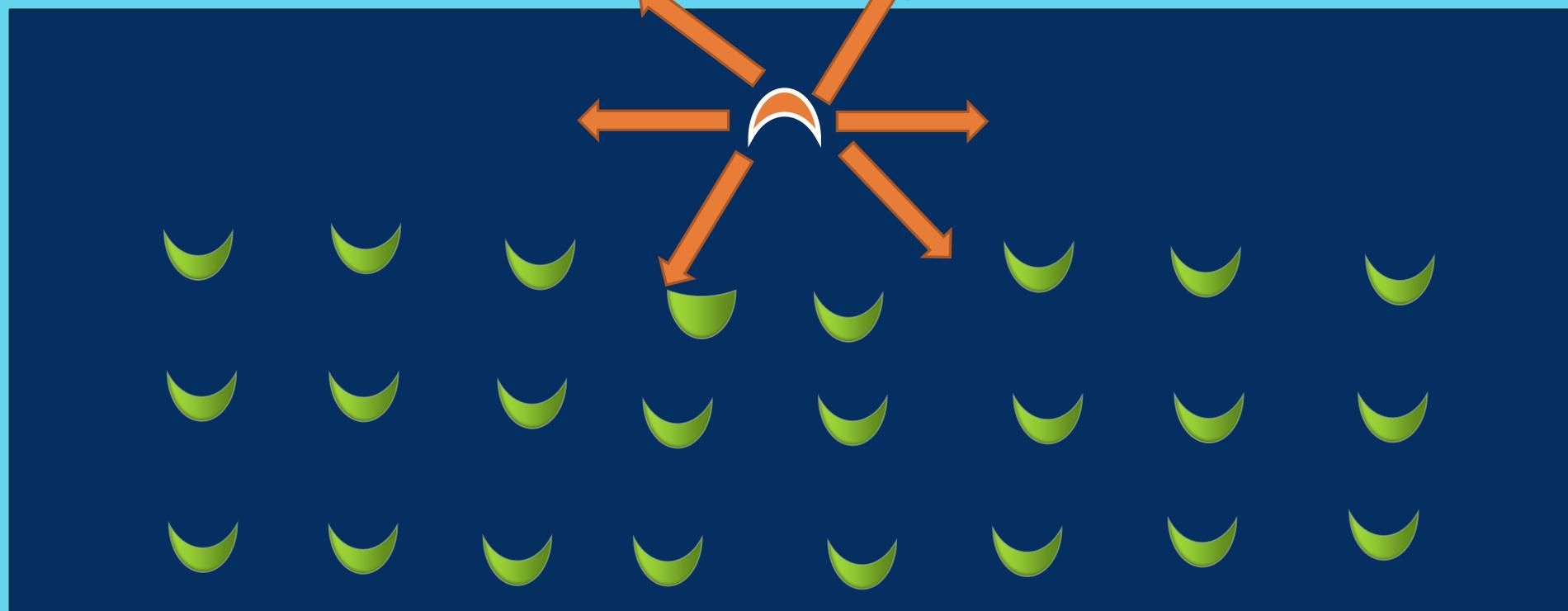
Échauffement: des propositions en Niveau 4

- ▶ Réveil musculaire et cardio vasculaire 5min
- ▶ Mobilisation articulaire
- ▶ Echauffement spécifique : jeux de déplacement (ci-dessous)
- ▶ Échanges raquette : en ligne : d'abord du drive (jeu tendu) puis dégagés



Échauffement: des propositions en Niveau 5

- ▶ Mobilisation articulaire
- ▶ Gammes et changements de direction
- ▶ Echauffement spécifique en miroir : prof indique des directions OU Shadow Miroir



Cycle	Objectifs	Situation 1	Situation 2	Situation 3	Matches à thème
Leçons 1-2	Développer la frappe main haute Améliorer la motricité Déplacements AV-AR	Partenariat Distribuer en profondeur	Opposition avec prise d'information sur la zone libre	Opposition avec construction du point en profondeur	Matches montante descendante avec thème et observation BADMINTON EPS
Leçons 3-4	Jouer en latéralité et atteindre des zones variées en largeur Prendre l'information sur les espaces libres en largeur	Partenariat Distribuer en largeur	Opposition avec prise d'information sur la zone libre	Opposition avec construction du point en largeur	Matches montante descendante avec thème et observation BADMINTON EPS
Leçons 4-5	Atteindre des zones variées en profondeur ET en largeur Augmenter le volume de jeu	Triangle de relance	Jeu des 4 zones	Matches montante descendante avec jeu de carte et observation BADMINTON EPS	
Leçons 5-6	Développer le smash et l'enchaînement smash et kill	Multivolant à 3	Routine à 3	Jeu des 5 zones Jeu du Bingo	Matches défi type ATP avec tirage au sort projet de jeu
Leçons 6-7 Projets de jeu	Etablir ses points forts points faibles et ceux de l'adversaire	Oppositions Tester chaque projet			Matches défi avec choix projet de jeu

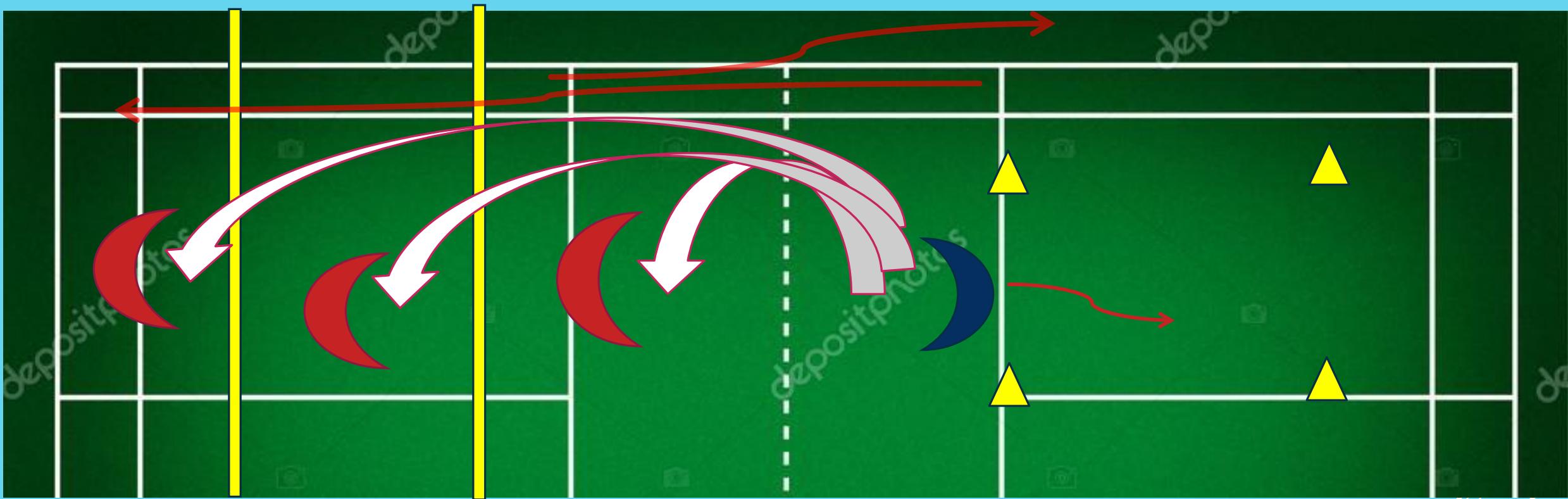
SUR L'ENSEMBLE DES SCHÉMAS :



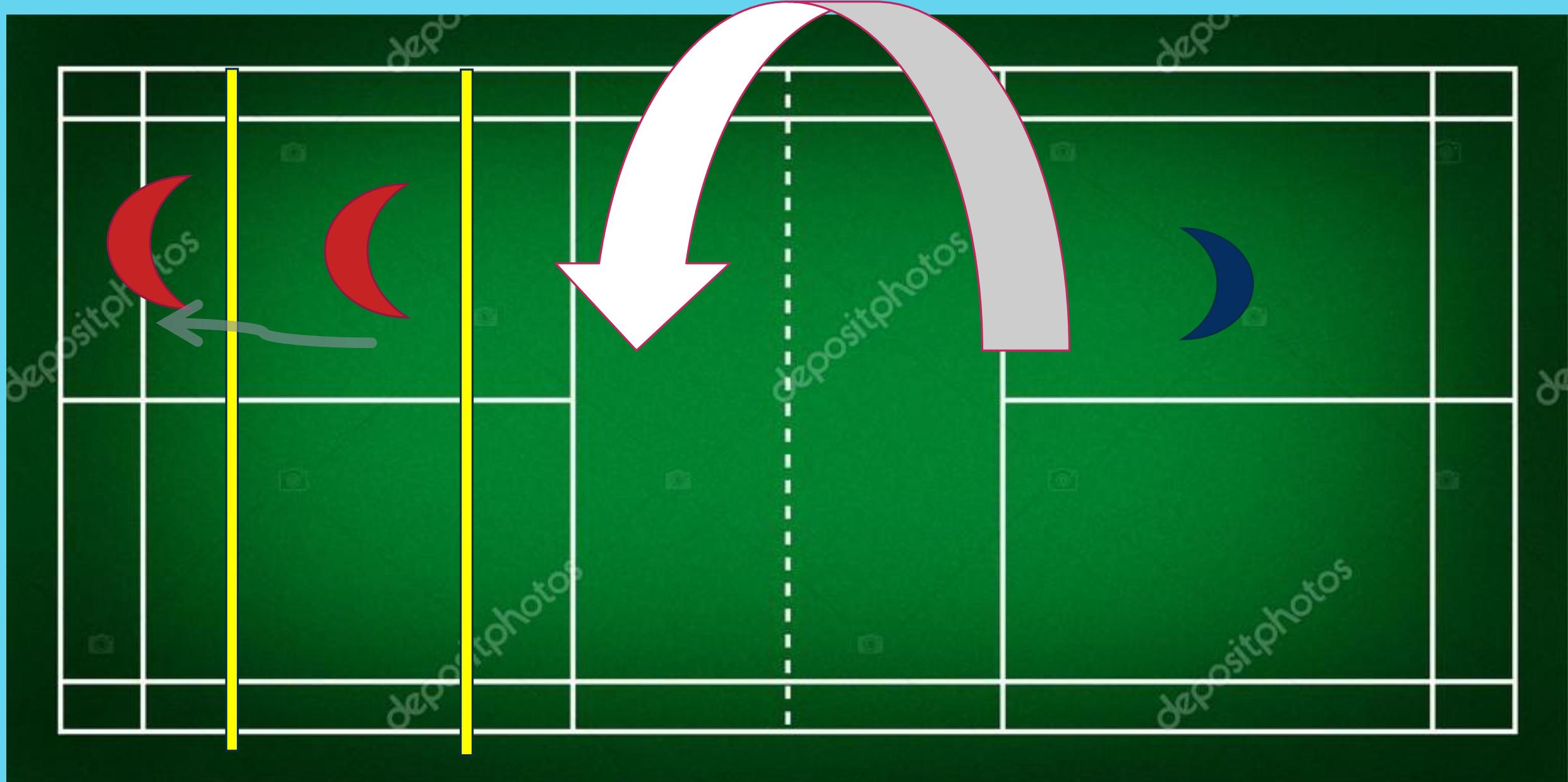
: ÉLÈVE QUI TRAVAILLE LE THÈME



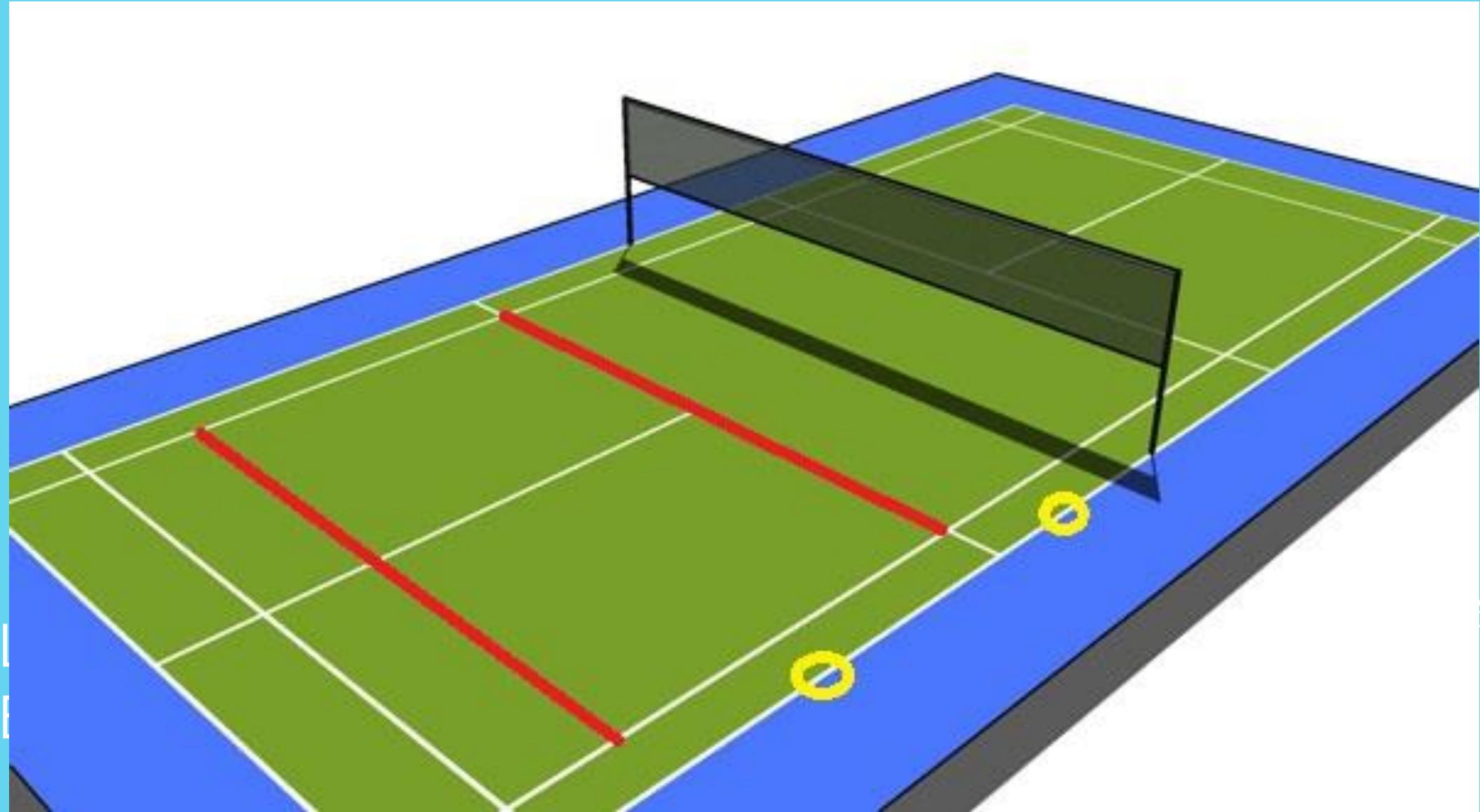
: RELANCEUR OU PARTENAIRE



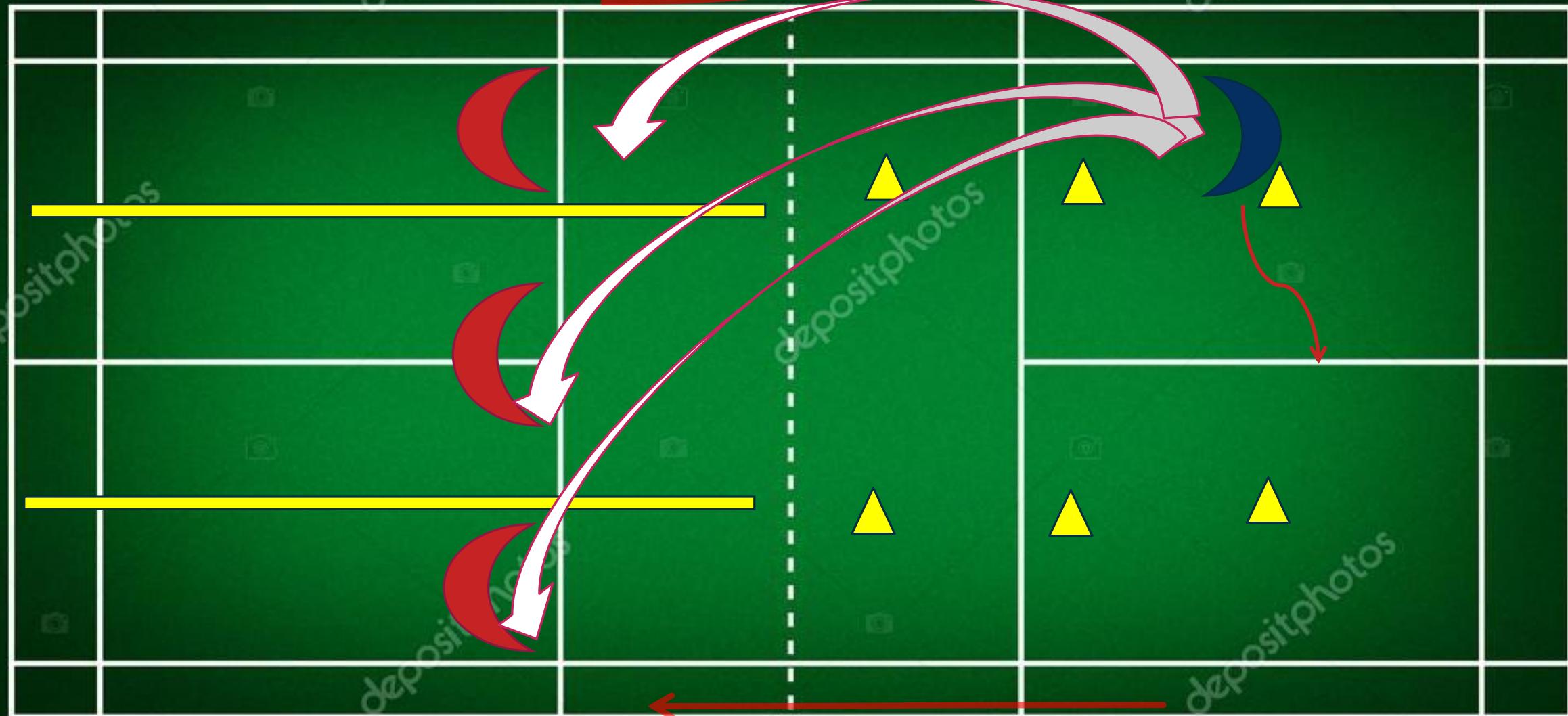
LECON 1-2 / S1 PARTENARIAT => DISTRIBUER LE JEU EN PROFONDEUR



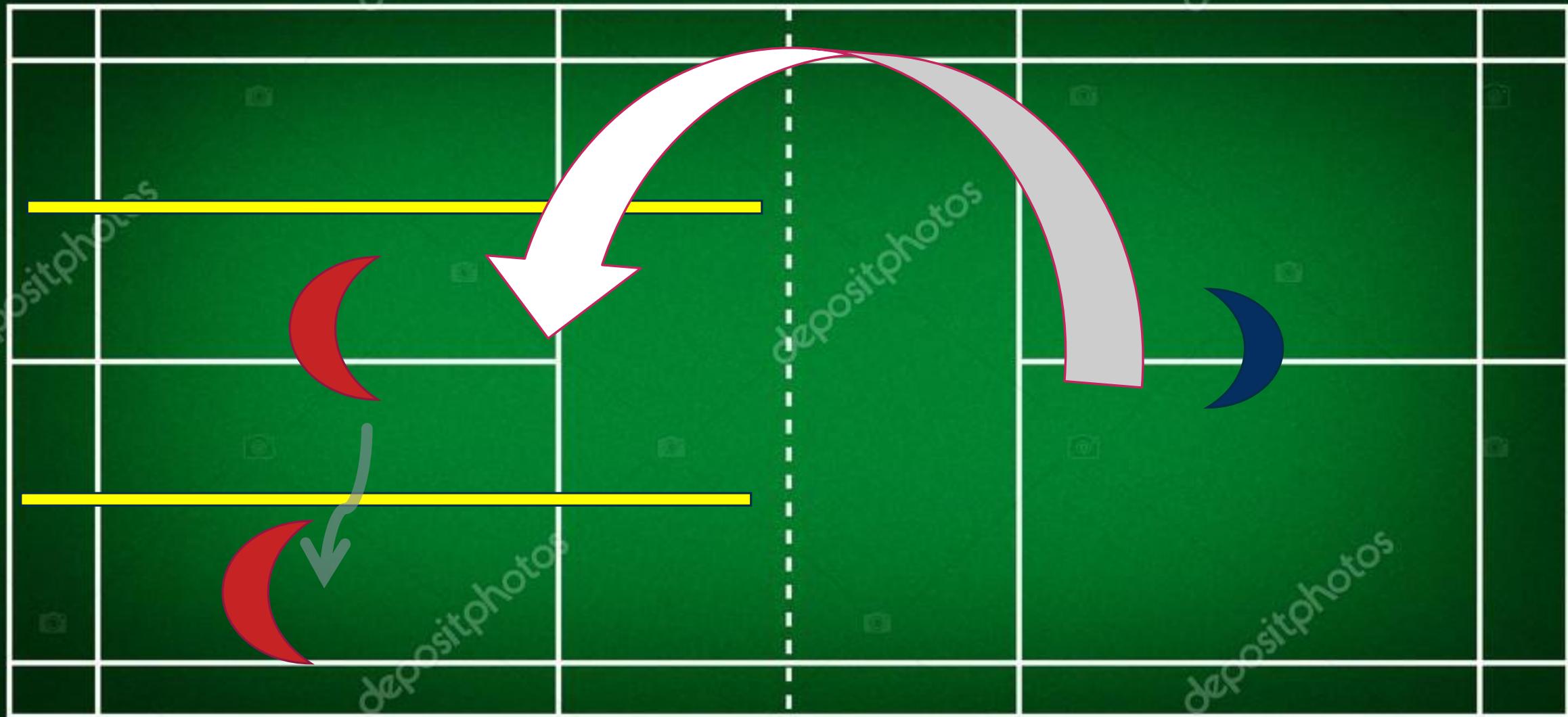
LECON 1-2 S2 OPPOSITION => REPERER LES ESPACES LIBRES



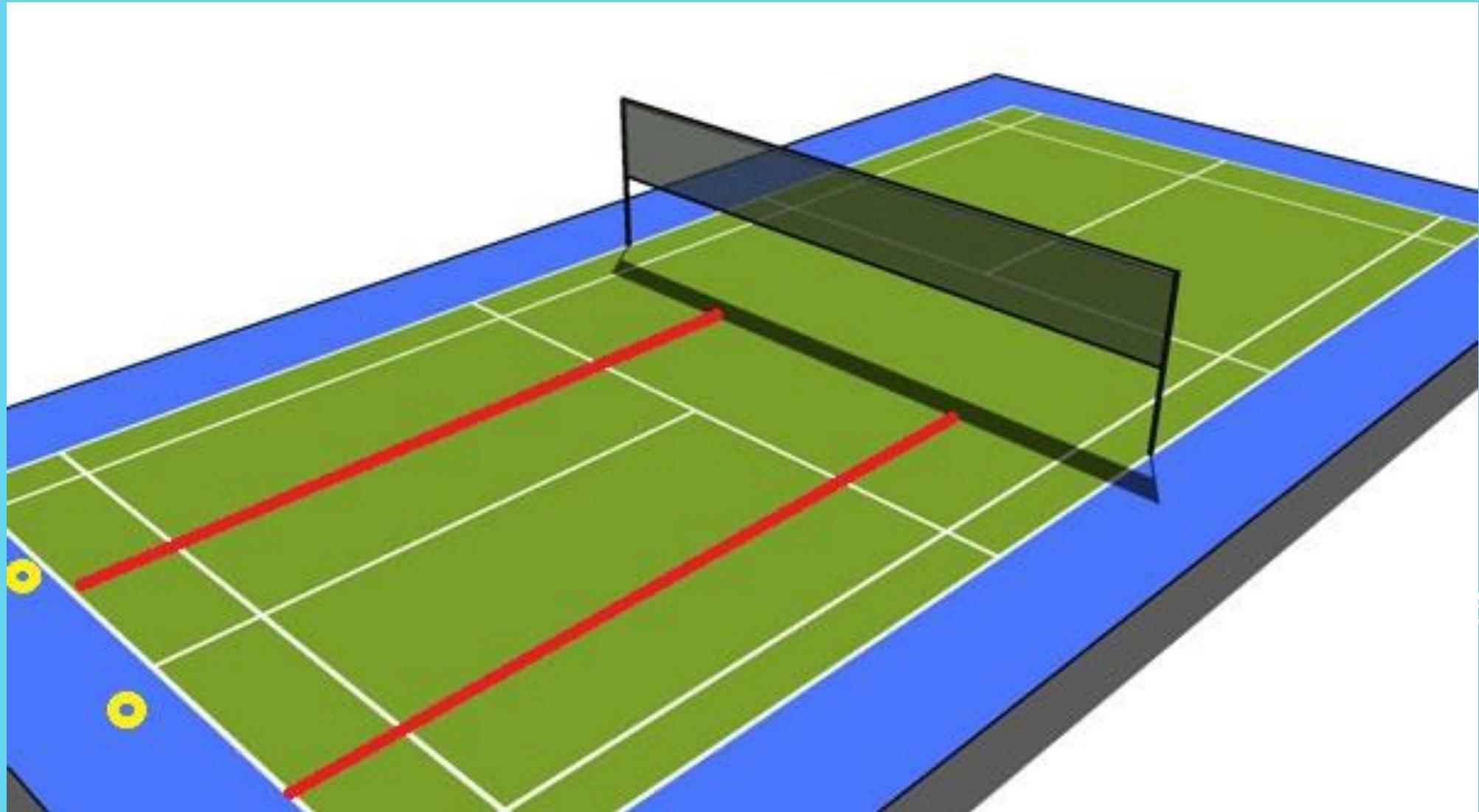
LECON 3 S3 OPPOSITION => CONSTRUIRE ET ALTERNER EN PROFONDEUR



LECON 3 S1 PARTENARIAT => DISTRIBUER LE JEU EN LARGEUR

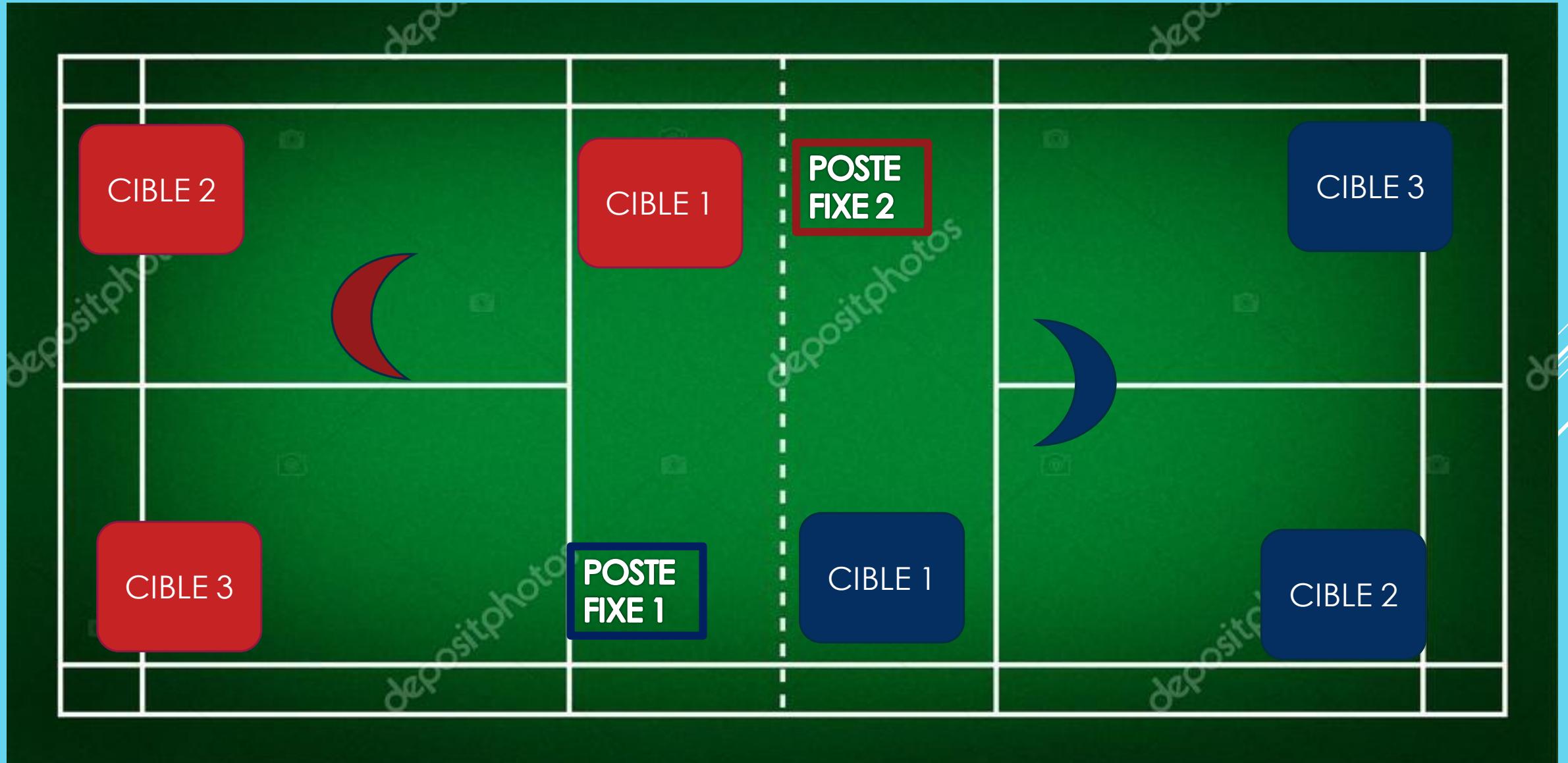


LECON 3 S2 OPPOSITION => REPERER LES ESPACES LIBRES

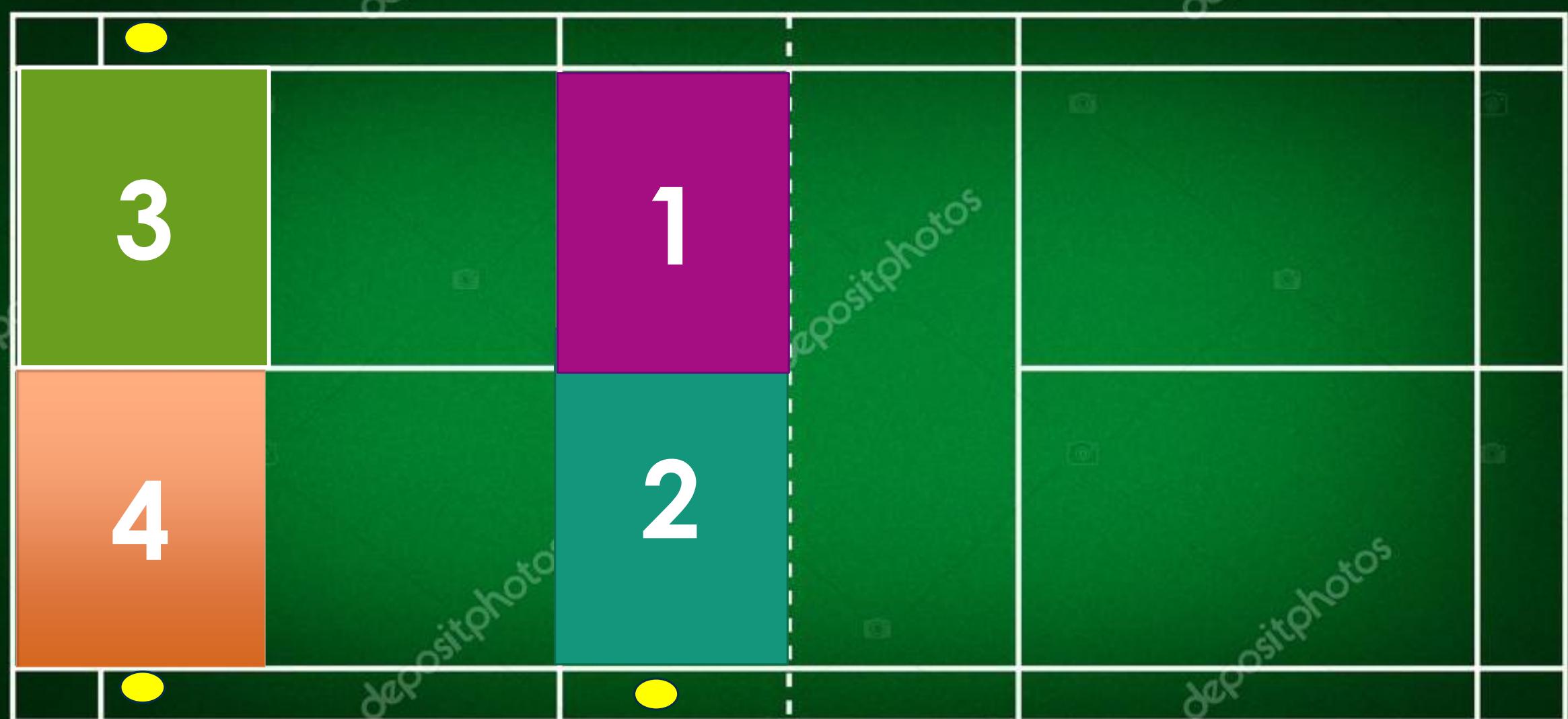


LECON 3 S3 OPPOSITION => CONSTRUIRE ET ALTERNER EN LARGEUR 3 ZONES

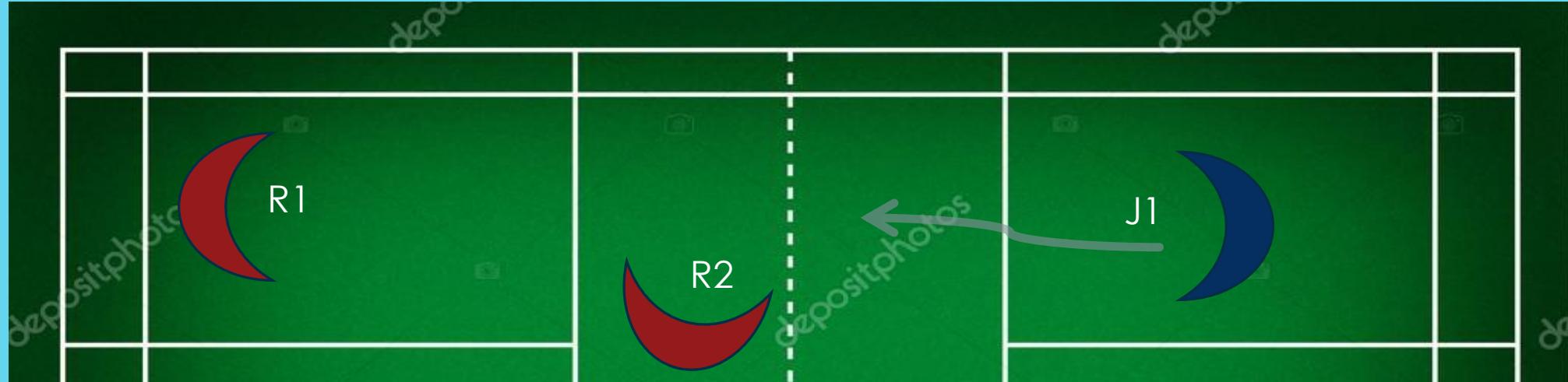
LECON 4-5 S1 : TRAVAIL DES DEPLACEMENTS ET JEU DANS ZONES VARIEES EN PROFONDEUR/LARGEUR: LE TRIANGLE DE RELANCE



LECON 4-5 S2 OPPOSITION=> UTILISER LES 4 ZONES



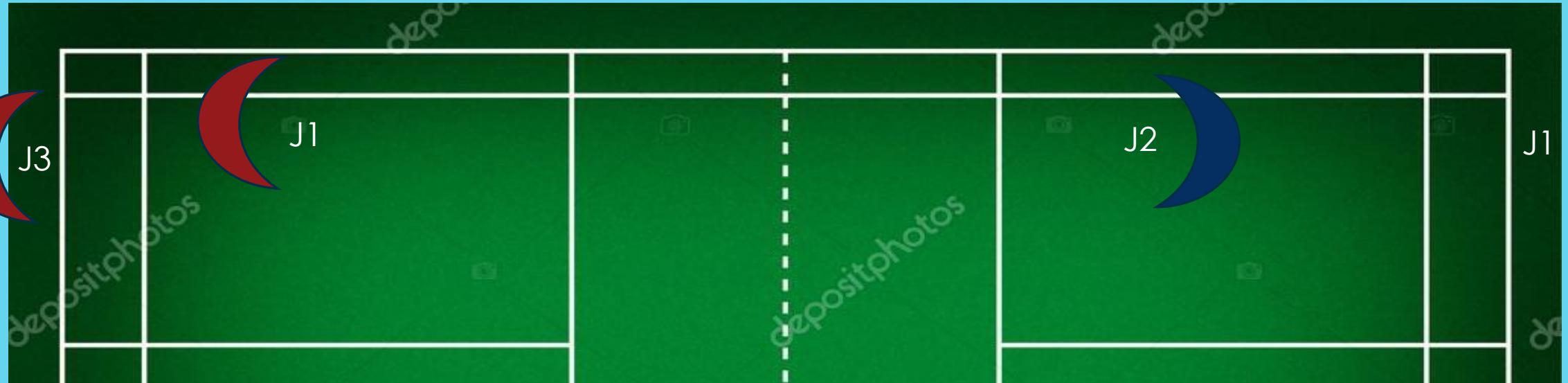
LECON 6 ATELIER1 MULTIVOLANT : DEVELOPPER L'AGRESSIVITE: SMASH & KILL



R1 SERT LONG, J1 SMASHE ET SE RUE AU FILET, R2 JETTE UN VOLANT A LA MAIN ET J1 REALISE LE KILL

Orga : 6 ½ terrains de 3 élèves : 12 volants

LECON 6 ATELIER 2 ROUTINE SMASH

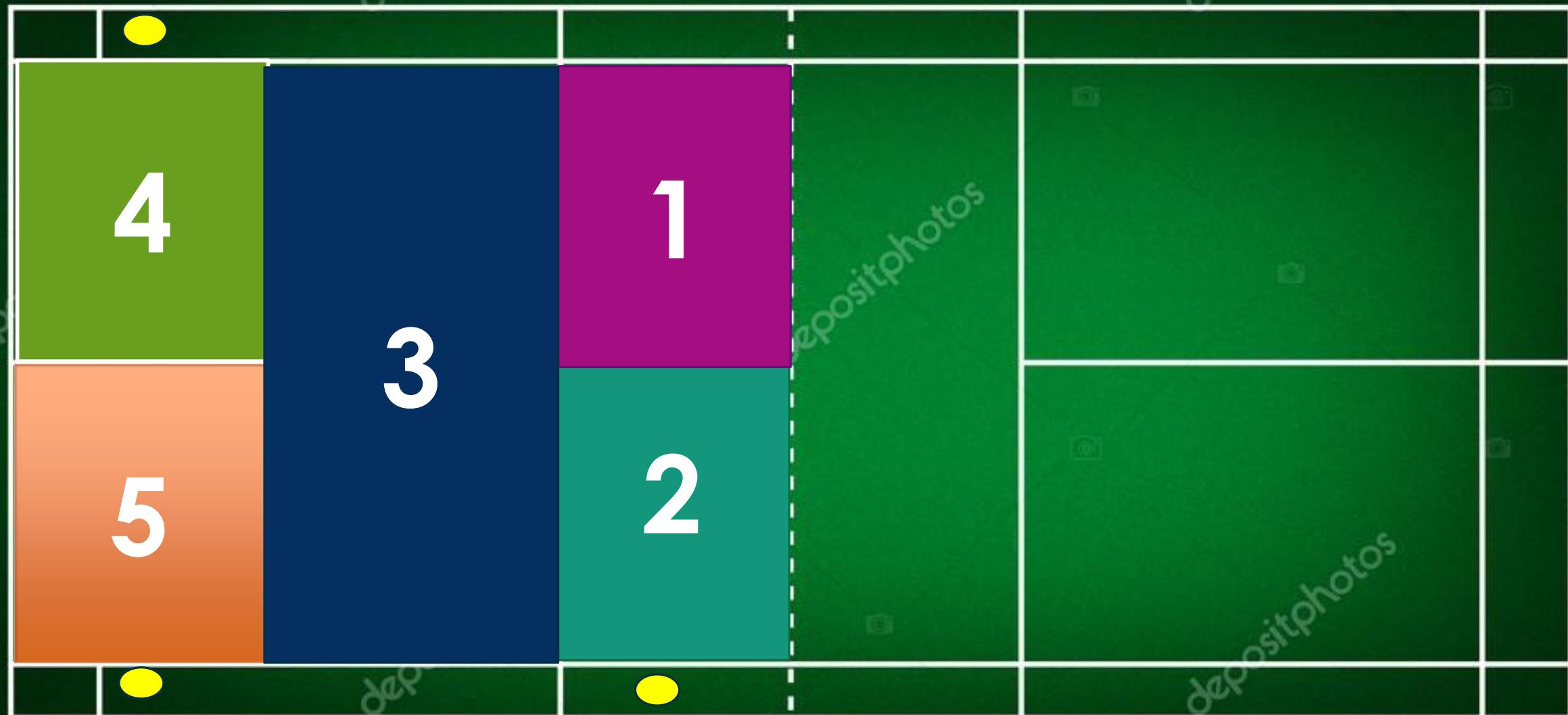


**J1 SERT LONG, J2 SMASHE, J1 BLOQUE AU FILET, J2 LOBE, J3 SMASHE
ETC et J1 SE MET A LA SUITE DE J2 DES QU'IL A JOUE SON LOBE...**

A FAIRE EVOLUER SUR TERRAIN COMPLET AVEC UN LOBE CROISE

ORGANISATION : 6 1/2 TERRAINS DE 3 ELEVES : 6 VOLANTS

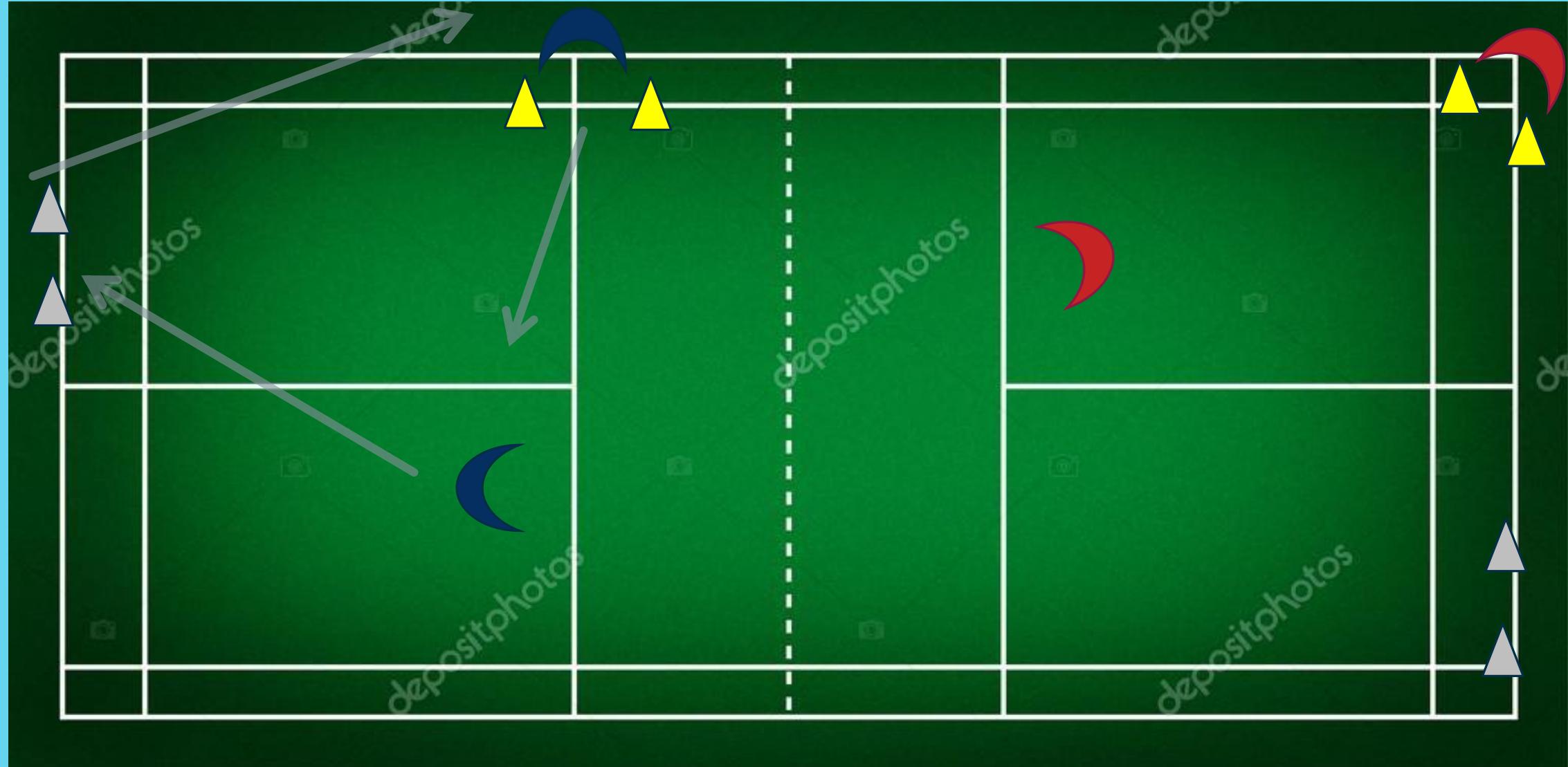
LECON 6 S2 OPPOSITION=> TRAVAIL DES 5 ZONES



MATCHES A THEME : JEU DES 3, 4 OU 5 ZONES

- ▶ Le match est terminé si : j'ai validé les 3,4 ou 5 zones directement ou si j'ai atteint 11 points
- ▶ Peut faire évoluer en score parlant en donnant 100 points à une zone, puis 1 point si elle est atteinte 2 fois (montante descendante par exemple)

LECON 7 S1 VERS UN DEBUT DE STRATEGIE : LES PORTES



LECON 7 S2 CONSTRUIRE UN SCHEMA TACTIQUE

► MATCHES A PROJET AVEC SCORE PARLANT

- L'élève tire au sort l'un des projets :
 - Je marque en smash
 - Je marque en zone avant
 - Je marque sur le revers de l'adversaire
 - Je marque en zone arrière
 - Je marque en moins de 3 frappes
- Placer 2 arbitres dans la confidence. Les joueurs comptent les points. Les arbitres comptent les points bonifiés et multiplient par 100.
- Permettre 1 changement de projet au cours du match
- Evolution : les élèves choisissent un des projets + bonification si découvre le projet de l'adversaire

FEUILLE D'ARBITRAGE MATCH À PROJET – 2 ARBITRES

Joueur 1		Joueur 2		Arbitres
Lucas		Mathilde		
Cocher en cas d'atteinte du projet		Entourer le projet choisi	TOTAL DES BONIF	Cocher en cas d'atteinte du projet
	XXXX	Je marque en smash	400	
		Je marque en zone avant		
		Je marque en zone arrière		
		Je marque sur le revers de l'adversaire		
		Je marque en moins de 3 frappes		
		Bonus : j'ai trouvé le projet de l'adversaire		

NIVEAU 5 APPRENTISSAGE DU REVERS

- ▶ On évite de faire des revers !!
- ▶ Quand on a pas le choix :
 - ▶ Une prise revers : apprentissage service revers
 - ▶ Une rotation de l'avant bras pour le revers long

S1 :Jeu au filet en prise revers : partenariat puis match dans la « rivière uniquement »

S2 : Routine à 3 : service revers, amorti, contre amorti, lobe, défense block revers, contre amorti, lobe, défense block revers avec 2 relanceurs (1 en Zone avant, 1 au smash)

S3 : Match avec bonification en cas de point côté revers (point direct ou faute provoquée) et bonification aussi pour le défenseur s'il remet l'attaque en revers

INTENTIONS STRATEGIQUES NIVEAU 5

- ▶ Mon adversaire est fort physiquement (il court partout) => je cherche à finir les points en moins de 4 coups : je mets l'adversaire sous pression
- ▶ Mon adversaire est très agressif : je cherche à le mettre en retard en le déplaçant
- ▶ Mon adversaire est plutôt grand, je joue proche de lui et en zone avant
- ▶ Mon adversaire a un petit gabarit, je joue proche des lignes

LES SITUATIONS DE REINVESTISSEMENT MATCHES A THEME

- ▶ Pour équilibrer le rapport de force dans les montantes descendantes : les cartes à jouer
- ▶ Pour remettre du challenge : les scores cumulés par équipe
- ▶ Pour changer de la montante descendante : les matches à défi

BIBLIOGRAPHIE

- ▶ Le guide du badminton, Editions Revue EPS, Hugues Rolan, Stephane Geay
- ▶ EPS et Société: Le badminton en EPS: Mettre les élèves en intention, Claude Leveau, 26/01/2014
- ▶ Renvoi à fuzions-sport.com (Laurent Constantin) pour les niveaux EPS complément, AS et plus avec des thèmes tels que **« Le physique est-il essentiel au badminton ? »**, **« bien attaquer en double »** ou **« La communication non verbale du badiste »**
- ▶ Renvoi à Webjévé pour des appli en rapport avec l'EPS