BADMINTON

I] DEFINITION :

Frapper un volant en cherchant à atteindre une cible horizontale après avoir franchi une cible verticale, en cherchant à réduire les incertitudes produites par l'adversaires tout en augmentant les siennes.

II] ENJEUX DE FORMATION :

Nous allons tenter dans ce paragraphe de lister tous les enjeux, des généraux aux spécifiques, que nous estimons pouvoir être développés par la pratique de cette activité.

- général F cf les 3 objectifs de l'EP.S (arrêté du 24/03/93 repris par PINEAU «Introduction à la didactique de l'EP.S» Dossier EP.S n°8 1991), modifiés par le BO 18/06/96

F Amélioration bio-informationnelle (visuelle, proprioceptive, extéroceptive, labyrinthiques,et kinesthésique).

F Amélioration bio-mécanique, bio-énergétique, bio-affective (émotion forte seul et devant les autres).

F Amélioration sociale (pratiquant, observateur, évaluateur, aide, conseiller, sécurité)

- spécifique F - gérer des stratégies anticipatrices

- réagir dans l'urgence temporelle

- recueillir des données dans et hors de l'action

- acquérir une rapidité d'exécution en coordonnant ses actions de placement de déplacement et de frappe

- travail sur l'incertitude spatiale, temporelle, événementielle.

- développement bio-énergétique particulièrement mis à contribution dans cette APS.

- confrontation émotionnelle favorisant le débat mixte (seule activité mixte au J.O).

- au niveau affectif, gestion du stress sous la pression temporelle.

III] REPRESENTATION DES ELEVES :

La manière dont les élèves perçoivent l'activité est très importante au plan pédagogique pour l'enseignant. Cela lui permet de comprendre et d'anticiper l'état d'esprit dans lequel sont la majorité lorsqu'ils viennent à son cours. Il doit ainsi modifier son entrée dans l'activité en fonction de ces représentations.

Le badminton est le plus souvent perçu comme :

- une activité de fille (bien que cela commence à changer)

- un jeu d'été sans dépense énergétique (confondu alors avec le jeu de volant)

- il ne fait pas ou peu référence à la compétition (bien ou mal vécu selon les élèves)

IV] PROBLEMES FONDAMENTAUX :

- Attaquer la cible adverse et défendre la sienne en même temps

- Maîtriser une situation complexe d'anticipation-coïncidence.

- S'adapter à une trajectoire freinée du volant (permet certes plus de temps pour se déplacer, mais entraîne aussi un mouvement ininterrompu générateur d'une grande dépense énergétique, incompatible(physiologie) avec certains niveau de classe . D'où la nécessité de prévoir des temps de repos importants.

- Se décentrer du volant pour voir l'adversaire et jouer où il ne se trouve pas.

- Remplacer le contrôle visuel de la frappe par des sensations kinesthésiques et ou proprioceptives.

- S'équilibrer dans l'espace arrière par un déplacement en pas chassés.

- Créer un nouveau référentiel d'équilibre indépendant du regard horizontal (référentiel plantaire)

- Dissocier le train supérieur (frappe) et inférieur (déplacement).
- Coordonner déplacement/frappe/replacement, passer d'une discontinuité de ces actions à une continuité.

V] TEXTES OFFICIELS :

Nous allons ici aborder l'aspect institutionnel, en relevant tous les textes officiels généraux et spécifiques à l'activité. Nous ne faisons pas cela dans un souci d'exhaustivité, mais plutôt afin de lister ce que nous pensons être important qu'un enseignant connaisse avant de se lancer dans cette APSA.

*** Généraux :**

- Mission du professeur du 29/05/97
- Loi du 10 juillet 1989 dite d'Orientation (loi Jospin) modifiée le 04/08/94 par F. Bayrou
- Charte des programmes de février 1992
- l'arrêté du 24 mars 1993 sur les 3 objectifs de l'EP.S (développement organique et foncier, ouverture sur un domaine culturel, et gestion de sa vie physique future), modifié par les trois finalités de l'EPS du BO 18/06/96.
- l'arrêté de 1989, Décret 1990, Circulaire 1991 sur la notion d'Inaptitude (remplace la Dispense), où le médecin énonce l'incapacité en terme d'incompétence fonctionnelle. Le badminton étant une APSA à forte dépense énergétique, l'enseignant devra veiller tout particulièrement sur les élèves dont l'état de santé au niveau cardio-pulmonaire déficient, d'après l'avis médical.
- Sécurité, note de service n° 94-116 du 9/04/1994, paru au BO n°11 du 17/03/94 :
 - * état des équipements : fixation des poteaux au sol
 - * organisation des lieux :surveillance de plusieurs terrains à la fois nécessité par la pratique de cette APSA.
 - * consignes données aux élèves: règles d'organisation et de réalisation à respecter
 - * maîtrise du déroulement du cours : surveillance effective devant permettre de repérer et faire cesser tous comportements dangereux.
 - * caractère dangereux ou pas de l'activité : notion toute relative (cf Martinet EP.S n°255 «Le risque en toute sécurité»;Wilde et sa théorie de l'homéostasie du risque; Touchard-Eisenbeis «L'éducation à la sécurité» Ed Revue EP.S 1995), l'enseignant d'EPS étant statutairement qualifié pour enseigner les APSA aux programmes.
- loi du 05 avril 1937 sur la Responsabilité civile et pénale (art.1382 et 1383 du code civil) (article 221-6,222-19, 222-20 du code pénal) qui considère comme homicide involontaire toute faute causée par maladresse, imprudence, inattention, négligence ou manquement à une obligation de sécurité ou de prudence. BO n°11 du 19/03/94 sur la Responsabilité civile et pénale des enseignants d'EP.S. Le code pénale a été modifié par la loi du 13/06/96 pour essayer de freiner ce risque de pénalisation (article 11bis A) qui indique que les fonctionnaires : «ne peuvent être condamnés pour des faits non intentionnels commis dans l'exercice de leur fonction que s'il est établi qu'ils n'ont pas accompli les diligences normales compte tenu de leurs compétences, du pouvoir et des moyens dont ils disposaient, ainsi que des difficultés propres aux missions que la loi leur confie». Au vue des jugements récents, il ne semble pas que la protection attendue soit effective.
- loi du 13/07/83 relative aux droits et obligations des fonctionnaires, l'article 11 leur accorde la protection de leur administration, l'article 28 leur donne la responsabilité des tâches qui leur sont confiées.

- Circulaires n° 96-248 du 25/10/96 qui organise différemment les déplacements d'élèves de collèges et de lycées en donnant une responsabilité effective aux décisions prises lors du C.A.

* Spécifique :

- BO n°29 du 18 juillet 1996 Programmes de 6ème sur les objectifs spécifiques à atteindre dans cette APSA. (4Heures d'EPS par semaine BO n°25 20 juin 1996)

- * se déplacer pour frapper
- * jouer sur la continuité du jeu

- Accompagnement des Programmes livret n°6 septembre 1997. Pour les élèves de 6ème, les compétences spécifiques à acquérir sont :

- * jouer en équilibre ou en mouvement.
- * construire l'espace de jeu selon son niveau.
- * exploiter les espaces libres et libérés.

- BO n°1 HS du 13 février 1997 (idem mais au cycle central 5ème, 4ème) (3Heures d'EPS par semaine BO n°5 30/1/97). Dans le livret n°1 de septembre 1997, les compétences propres sont :

- * combiner simultanément deux paramètres simples des trajectoires (vitesse, direction, hauteur).
- * instaurer une continuité dans l'échange pour marquer en poussant l'adversaire à la faute.
- * défendre son camp.

- Accompagnement des Programmes livret n°6 septembre 1997. Pour les élèves de 5/4ème, les compétences spécifiques à acquérir sont :

- * créer le débordement grâce aux trajectoires tendues.
- * reconnaître les actions et les points faibles de l'adversaire.
- * exploiter tout le volume de jeu pour provoquer la faute de l'adversaire.

- BO n°10 Hors série du 15/10/98 sur les programmes de 3ème (3Heures d'EPS par semaine BO n°5 30/1/97). Les compétences «propres» à acquérir sont :

- * construire tactiquement en réalisant des frappes intentionnelles, destinées à déstabiliser et à battre son adversaire.
- * prendre en compte l'évolution du rapport pour gérer un match en sa faveur.

Si l'activité programmée en 3ème a fait l'objet d'au moins 20 heures de pratique, les compétences spécifiques visées seront :

- * favoriser la rupture ou la continuité en fonction des trajectoires de balles faciles ou difficiles.
- * jouer le plus souvent hors de l'axe central du terrain.

Si l'activité a fait l'objet de moins de 20 heures de pratiques, le badminton est préconisé par rapport au tennis de table à cause des trajectoires freinées du volant et de l'absence de rebond. Les compétences visées seront :

- * acquisition d'une mise à distance et de niveaux de frappes différenciés (main haute, basse...).
- * l'élève recherche des trajectoires variées en vitesse ou en profondeur qui assurent la continuité du jeu puis sa rupture.

- BO n°6 et 7 HS 31/08/00 Nouveaux Programmes Lycée (2Heures d'EPS par semaine BO spécial n°4 23/09/93). Avec pour la classe de seconde la compétence suivante : « *se prépare, s'investit et produit volontairement des trajectoires variées pour gagner ses matches. Dans une opposition à son niveau ou lorsqu'il n'est pas en difficulté dans l'échange, l'élève tente d'imposer des déplacements importants à son adversaire pour le mettre en situation inconfortable* ».

et les connaissances d'informations : - sortir de l'alignement œil-tamis-volant pour produire des frappes puissantes.

- différencier les formes de pratiques utilisées dans la classe et la pratique sociale la plus connue (simple homme).

et les connaissances procédurales :

* au niveau techniques et tactiques :

- varie ses frappes pour déplacer l'adversaire.
- joue sur le côté revers de l'adversaire pour le mettre en difficulté.
- utilise une prise de raquette adaptée.
- se déplace en arrière de manière équilibrée.
- reste actif entre deux frappes, se replace au centre du terrain.
-

* au niveau connaissance de soi :

- sait s'échauffer.
- s'étire après le match pour récupérer.
- utilise des moments libres pour travailler un point faible.
- accepte de passer par des phases de régression.
- met en relation les informations kinesthésiques et visuelles relatives au point d'impact raquette-volant.

* au niveau des savoir-faire sociaux :

- respecte l'adversaire avant, pendant et après le duel.
- en cas de litige fait preuve de fair-play.
- connaît et respecte le matériel, installe et range.

- BO n°4 spécial du 23/09/93 : 2 heures de cours de la seconde à la terminale

- Evaluation Bac/Bep/cap du 22/11/95 (BO n°46 du 14/12/95), qui porte sur trois APSA de nature différente, avec une note sur 15 par APSA, relevant d'une note de maîtrise supérieure à celle de la performance, et d'une note sur 5 points concernant les connaissances d'accompagnement.

- L'Option EPS du 29/08/96 et 28/07/97, presque identique à l'évaluation du contrôle continu, si ce n'est que la note de performance doit être cette fois supérieure à celle de la maîtrise d'exécution, et que les 5 points restants sont attribués lors d'un entretien.

- Le Brevet Collège 19/10/87, en attendant l'évaluation exacte du Brevet 2000.

- Documents d'accompagnement du programme du lycée de mars 2001 : les activités de raquette ont de nombreux points communs sur les facteurs affectif (être confronté à ses propres émotions, agressivité, peur de perdre, connaître les réactions de l'autre et ses émotions) ; sociaux (s'entraider pour progresser, jouer des rôles différents comme partenaire, adversaire, arbitre, manager, activité ludique et sportive à la fois que l'on peut retrouver dans la vie extra-scolaire, enfin elle peut se pratiquer toute la vie et participer ainsi au maintien de la santé) ; moteur (amélioration de ses possibilités physique) ; cognitif et perceptif (modifications des systèmes de prise d'information et de prise de décision). De plus, on note des relations étroites entre les différentes compétences, notamment entre CC4 et CM 1, 2,3,et 4.

Le badminton reste peu médiatisé et donc peu connu du grand public. Il est pourtant en pleine expansion. Il en existe plusieurs formes, simple, double et double mixte, ainsi qu'une pratique de loisir qui se développe parallèlement à la pratique compétitive.

* En classe de seconde, les compétences visées sont : se préparer, s'investir et produire volontairement des trajectoires variées pour gagner un match dans une opposition homogène.

situation 1 : l'élève dispute 3 matches au moins en simple, en 2 sets gagnants de 9 points et prolongation possible. Il peut être aidé au changement de côté par un observateur extérieur.

situation 2 : rencontre de deux équipes de 5 joueurs, 3 simples et deux doubles en 9 points au moins, avec prolongation à 8-8.

* Dans le cycle terminal , on retrouve la compétence individuelle de savoir jouer au badminton, à laquelle s'ajoute la capacité de s'intégrer dans une équipe pour y jouer un rôle actif.

- niveau 1 : 4 matches au moins en simple dont 2 à son niveau, en 2 sets gagnants de 9 points et prolongation possible. Avant chaque match, l'élève annonce un ou plusieurs projets tactique^s pour obtenir le gain des échanges face à son adversaire. Ces projets sont comparés au changement de côté et en fin de match avec ce qui a été réellement réalisé.

- niveau 2 : idem niveau 1, sauf qu'il risque d'y avoir une forte hétérogénéité quant aux connaissances que l'enseignant devra prendre en compte.

- BO n°5 HS du 30/08/2001 : Programme de l'EPS dans le cycle terminal des lycées générales et technologiques.

Chaque activité physique permet une expérience dominante, porteuse de sens, elle favorise une diversité d'expériences corporelles. Dans chacune des situations d'enseignement, le professeur favorisera l'acquisition de connaissances, composées : d'informations sur l'activité, des techniques et tactiques significatives de cette activité, des connaissances sur soi, et des savoir-faire sociaux. Ils visera aussi l'acquisition de compétences regroupées dans deux dimensions : culturelle et méthodologique. En ce qui concerne les compétences culturelles, elles se déclinent en cinq types :

- réaliser une performance mesurée à une échéance donnée
- adapter ses déplacements a des environnements multiples, variés, nouveaux
- réaliser des actions à visée artistique ou esthétique
- conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif
- orienter et développer les effets de l'activité physique en vue de l'entretien de soi.

Chaque activité se caractérise fondamentalement par l'un d'entre eux, mais ils peuvent se combiner dans une même APSA.

Les quatre compétences méthodologiques sont prévues par le programme dans le respect des méthodes sollicitées lors de la confrontation aux APSA :

- s'engager avec lucidité
- concevoir des projets d'acquisition ou d'entraînement
- apprécier les effets de l'activité physique
- se confronter aux règles de vie collective.

Une attention particulière sera portée au premier type de compétence de cette dimension méthodologique, car il est important que les lycéens et lycéennes apprennent à maîtriser l'intensité de leur engagement physique et la gestion du risque, pour acquérir une plus grande autonomie dans les apprentissages et limiter les accidents corporels.

C'est neuf types de compétences sont attendues dans deux ensembles d'APSA, l'ensemble commun et l'ensemble libre.

Deux niveaux d'acquisition sont proposés aux élèves du cycle terminal :

- le niveau 1, qui définit le socle commun de connaissances et le minimum exigible.
- le niveau 2, qui permet aux élèves dès que cela est possible de viser ce niveau d'exigences

supérieures. Trente fiches sont proposées afin d'aider les enseignants dans leur programmation. Elles sont en fait la déclinaison du modèle publié dans le BO n°6 du 30/08/2000.

Avec les compétences niveaux 1 et 2 en annexe.

VI] REGLEMENT :

Pour les dimensions du terrain se référer à la revue EP.S n°213.

Poids de la raquette de 85 à 125g, tendue à 5/6kgs, poids du volant de 4 à 5g. Le service s'effectue en diagonale, à droite quand le score du serveur est pair et à gauche sinon. Si le serveur gagne l'échange, il marque le point, change de zone de service et continue à servir. S'il perd l'échange, aucun point n'est marqué et c'est l'adversaire qui récupère le service. En double, les deux joueurs d'une même équipe servent une fois de chaque côté. Un match se joue au meilleur des 5 sets de 7 points, sauf cas de prolongations à 6

partout. L'équipe qui a atteint ce score en premier, décide de poursuivre jusqu'à 7 points ou 8 points. La hauteur du filet est de 1m55. La limite de service est différente en double et en simple (ligne de fond et ligne de couloir).

Cinq disciplines olympiques, dont la seule mixte.

VII] ECHAUFFEMENT :

Partie à ne pas négliger car c'est une APSA très énergétique, les 3 filières sont concernées (anaérobie alactique, anaérobie lactique, aérobie à connaître très bien). C'est souvent le moment d'exécuter des exercices de maîtrise technique, se déplacer vers l'arrière tout en jonglant avec le volant, par 2 en se lançant le volant, l'un avance et l'autre recule, travailler la courbe arrière avec pas chassés et bascule de la tête. Situations régulières ou semi-régulières, situation dite tournante, routines avec travail technique sans incertitudes Car la logique interne du jeu veut qu'il n'y ait pas ou peu de partenariat, mais 2 joueurs qui s'opposent.

VIII] SITUATION DE REFERENCE : 1 c 1, homogène, temps de jeu pour solliciter de façon optimale les ressources informationnelles et énergétiques.

Nous donnons ici quelques situations parmi d'autres en fonction d'un niveau établi précédemment. Ces situations n'ont pas valeur de règle absolue, mais seulement d'exemples simples et facilement réalisables.

IX] SITUATION D'APPRENTISSAGE :

NIVEAU I : Du spectateur au relanceur (acquérir une certaine régularité, percevoir le plus tôt possible la trajectoire du volant, favoriser le placement au centre du terrain, faire reculer son adversaire)

S1

Objectif : travail de l'anticipation-coïncidence.

But : rattraper le volant au-dessus de sa tête

Le volant est envoyé par le partenaire. Il s'agit de se placer sous le volant et de l'attraper au-dessus de sa tête avec sa main libre.

C de Réalisation : - se déplacer pour aller sous le volant

- viser le volant avec sa main libre pour l'attraper

C de Réussite : attraper 7 volants sur 10

Remédiations (+/-) : + idem mais les deux joueurs font des échanges en respectant le même placement

S2

Objectif : Amélioration de l'incertitude spatiale

But : jouer sur tout le terrain

Le joueur A prévient son adversaire le joueur B de l'endroit où il va jouer (long ou court, à droite ou à gauche). Puis on change les rôles après 10 services de A.

C de Réalisation : - A prévient avant la frappe.

- B doit se replacer dans la région centrale après la frappe.

C de Réussite : B renvoie 7 volants sur 10.

(+/-) : - A envoie le volant toujours au même endroit

+ A peut faire des feintes ou mentir sur le lieu de l'envoi

+ A ne dit plus où il envoie les volants

+ Les deux joueurs annoncent où ils envoient le volant.

+ Aucun des deux annonce l'envoi.

S3

Objectif : Amélioration de la dimension spatiale et de la frappe du volant

But : Faire sortir son adversaire du terrain après la ligne de fond de cours

Gagne terrain, A doit faire sortir l'adversaire, B, du terrain (1pt 1 pied, 2pts 2 pieds, 5pts volant au sol) A l'intérieur d'une poule de 4, tenir les rôles de joueurs, arbitre, observateurs. Puis on change les rôles après 10 frappes.

C de Réalisation : - A frappe en armant son bras type tennis (rotation de l'avant bras)

- A doit se trouver sous le volant pour frapper

- A met tout le poids de son corps dans la frappe

- B se replace le plus possible au centre de son terrain après son dégagement

C de Réussite : marquer le plus de points possible sur 10 volants

(+/-) : - A sert plus près du filet pour pouvoir emmener son volant plus loin

+ A sert plus loin dans son cours pour favoriser un peu B

+ les deux joueurs jouent en gagne terrain.

NIVEAU II : Du relanceur au joueur prévoyant.

Le jeu se situe plutôt dans l'axe du terrain au centre. Amener le jeu dans la largeur et la profondeur car il n'exploite ces parties du terrain. Matérialiser une zone de terrain où le volant doit aller.

S1

Objectif : Affinement du jeu dans l'incertitude spatiale

But : faire sortir son adversaire de l'axe central

La joueur A doit essayer de faire sortir B de l'intérieur du cerceau dans lequel il se trouve, au centre du terrain. A sert 10 fois sur B, 1 pt si B sort 1 pied du cerceau, 2 pts si 2 pieds dehors, 5 pts si volant au sol. Puis les rôles sont inversés.

C de Réalisation : - Pour A varier la force de frappe, ainsi que les trajectoires

- Pour A, soit utiliser la rotation de l'avant-bras et le fouetté pour envoyer loin ; soit freiner le frappé du volant au dernier moment pour amortir la trajectoire.

- Pour A, dans tous les cas se trouver sous le volant avant la frappe.

- Pour B, tenter de rester le plus possible dans le cercle en mettant A en difficulté.

C de Réussite : - Pour A marquer le plus de points sur 10 volants.

- Pour B encaisser le moins de points sur 10 volants.

(+/-) : - Pour A se concentrer sur une partie de l'espace à viser.

+ Les deux joueurs sont dans un cerceau.

+ Passer du cerceau à un point matérialisé sur le sol.

S2

Objectif : Mise en place d'une stratégie pour gagner le point

But : Marquer un point en frappant où l'adversaire n'est pas

B doit faire tomber le volant dans la zone où A ne se trouve pas lors de la précédente frappe. Ou mieux encore, dans la zone diamétralement opposée. (remédiation +). On comptera alors 2 points si c'est le cas. Si A touche le volant mais rate sa frappe 1 point. Changement de rôle après 10 volants frappés par B.

C de Réalisation : - pour B se décentrer du volant avant la frappe pour regarder le placement de A

- frapper fort ou doucement en fonction du placement de A.

- pour A se replacer au centre du terrain après sa relance

C de Réussite : marquer plus de point que l'adversaire sur 10 services

(+/-) : - déterminer pour B une zone de frappe précise

- faire partir A avec un décalage sur un côté pour favoriser la prise de décision de B.

+ les deux joueurs font l'exercice en même temps

+ B cherche à envoyer le volant dans la zone diamétralement opposée de l'endroit où se trouvait A au moment du renvoie.

S3

Objectif : Affinement de l'incertitude spatiale en situation de jeu

But : marquer le plus de points possible et plus que son adversaire aussi

Point valable uniquement dans les coins, ou les couloirs, ou long ou court selon ce que l'on cherche à travailler. L'espace est matérialisé par des bandes adhésives. Si le joueur ne touche pas le volant, le point compte triple, sinon 1 point. Le match se déroule au temps, 6 minutes.

C de Réalisation : - utiliser ce que nous avons vu dans les situations précédentes

C de Réussite : gagner son match avec le plus de points possible.

(+/-) : - agrandir les zones.

+ rétrécir les zones.

NIVEAU III: Du joueur prévoyant à l'expert (mettre en place un projet tactique correspondant à l'adversaire, créer l'incertitude, identifier les points faibles)

Il faut chercher à surprendre l'adversaire.

S1

Objectif : Pour B affinement de la prise de décision. Pour A travail d'anticipation et de lecture du jeu adverse.

But : Chercher à marquer un point en jouant sur le point faible adverse.

A et B échangent haut et loin (dégagement). B peut à tout moment amortir. Puis on change les rôles.

C de Réalisation : - B se décentre visuellement du volant un peu avant le frappe

- B anticipe dans sa tête le coup qu'il va faire

- A joue le jeu en dégageant haut et fort.

C de Réussite : marquer le plus de point sur 10 volants

(+/-) : - on donne un nombre d'échanges fixe avant de tenter l'amortie.

- B prévient verbalement A qu'il va tenter l'amortie

+ les deux joueurs peuvent faire un amortie.

S2

Objectif : Amélioration des déplacements et de la coordination

But : maintenir l'échange le plus longtemps possible

A sert long sur B qui renvoi sur lui, puis va toucher le plot droit puis revient pour renvoyer et va toucher le plot gauche etc...On changera les rôles toutes les 5 minutes.

C de Réalisation : - pour A renvoyer un volant haut et facile

- pour B anticiper son déplacement dès la frappe du volant

- se déplacer raquette haute et en pas chassés

C de Réussite : faire tomber le moins possible le volant sur une période de 5 minutes.

(+/-) : - un seul plot pour faire un déplacement une fois sur deux.

- rapprocher les plots

+ éloigner les plots

+ les joueurs ne sont plus partenaires mais adversaire.

S3

Objectif : Amélioration de l'incertitude temporelle

But : marquer le plus vite possible.

Le volant vaut 5 pts au départ. Il faut conclure l'échange le plus vite possible, car il perd 1pt à chaque passage du filet. Match au temps, 5 minutes.

C de Réalisation : - se décentrer du volant pour regarder le placement adverse

- définir rapidement une stratégie pour marquer

- faire un choix tactique en fonction du placement de l'autre ou de la qualité de son renvoi

C de Réussite : gagner avec le plus de points d'écart.

(+/-) : - un seul travaille en fonction de la consigne, l'autre ne fait que renvoyer.

+ imposer un temps limite pour chaque échange.

+ rajouter un thème précis pour conclure l'échange.

S4

Objectif : Evaluation formative

But : gagner son tournoi

Tournois sous forme de poule. L'élève le plus en difficulté peut avoir pour objectif de marquer plus de points que lors de la leçon précédente. On peut utiliser des critères susceptibles de visualiser les progrès de l'élève comme :

- le volume de jeu
- le nombre de frappes basses renvoyées
- le rapport entre les volants hors de portée et les volants touchés
- le rapport entre les frappes hautes et les frappes basses.

S5

Objectif : Amélioration de l'incertitude temporelle, événementielle et tactique.

But : gagner son match avec le maximum de 2 points.

Jeu à thème, 2 points pour un smash gagnant, 2 pts à l'adversaire lors d'un smash raté, 1 pt sinon.

C de Réalisation : - se placer sous le volant

- viser le volant avec sa main libre
- armer son bras et frapper avec le poids du corps et le fouetté de l'avant-bras.
- accélération du geste au moment de l'impact et rotation de l'avant-bras.

C de Réussite : gagner son match avec un rapport smash réussi sur smash raté favorable.

(+/-) : - un seul joueur a le doit de smasher

- + imposer une zone de smash en fond de cours
- + donner un temps maximum à l'échange pour conclure.

X] BIBLIOGRAPHIE :

- COUARTOU et GRUNENFELDER «Badminton» 1996
- BIME, MERARD
- Revue EP.S n° 256, 255, 229, 213,233, 275....
- Les documents d'accompagnement du lycée.