NIVEAU 2 BADMINTON
ÉLÉMENTS DE LA COMPÉTENCE ET SITUATIONS D'APPRENTISSAGES

		Éléments de la compétence des niveaux 2 et 2+	N° de la fiche
Capacités	Motrices	Frapper le volant main basse Produire des trajectoires à plat Se déplacer latéralement	20 – 22 – 23 - 24
	Méthodologiques	S'échauffer en autonomie selon un rituel connu Frapper avec une intention : - renvoyer une fois de plus que son adversaire niv.2 - viser la zone avant ou arrière niv.2 +	20 21 – 22 – 23 - 24
Connaissances		La marque (lignes, sorties de volant...)	21 – 22 – 23 - 24
Attitudes		Assurer le rôle de comptage de points : tenir une feuille de match	21 – 22 – 23 - 24

Bibliographie :
Rencontre badminton départementale USEP 74

Commission BADMINTON 74 – 10 oct 2013

20	NOM DE LA SITUATION: Défendre son camp en frappe main basse	FORME DE TRAVAIL : Atelier
NIVEAU DE COMPÉTENCE : 2 SAVOIRS À CONSTRUIRE : <u>Moteurs</u> : Frapper le volant main basse <u>Méthodologiques</u> : Frapper avec une intention : renvoyer une fois de plus que son adversaire niv.2		
BUT : Empêcher le volant de tomber dans mon camp		CRITÈRES DE RÉUSSITE : Réaliser 10 points
CONSIGNES : 1 point si renvoi du volant en dehors des limites du camp Pour les lanceurs : envoyer à la main des volants avec une trajectoire courte		DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT : 1 raquette et 4 volants(ou balles) pour 3 élèves Cible horizontale(au sol) de 3X2 m délimitée par des cônes, ligne à 1 m 2 élèves envoient les volants à tour de rôle et 1 défend son camp. Après 3 minutes on fait une rotation des rôles
VARIABLES : *Complexification motrice :* réaliser 20 points; agrandir l'espace.		

21	NOM DE LA SITUATION: Le gagne terrain	FORME DE TRAVAIL : Jeu
NIVEAU DE COMPÉTENCE : 2 SAVOIRS À CONSTRUIRE : <u>Moteurs</u> : Frapper le volant (ou la balle) main haute <u>Méthodologiques</u> : Frapper avec une intention : – viser la zone avant ou arrière niv.2 + <u>Connaissances</u> : la marque (lignes, sorties de volant...) <u>Attitudes :</u> assurer le rôle de comptage de points : tenir une feuille de match		
BUT : Frapper le volant au fond du terrain adverse (dégagé de fond de court) pour marquer le point		DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT : Un ½ terrain en largeur partagé en 2 zones pour chaque camp Filet 1 point | Zone interdite | Zone interdite | 1 point 2 élèves s'affrontent et 1 arbitre. Après chaque match on fait une rotation des rôles
CRITÈRES DE RÉUSSITE : Marquer un minimum de 6 points sur 2 matchs		CONSIGNES : 2 possibilités de marquer 1 point : • soit le volant tombe directement dans la zone arrière • soit l'adversaire met le pied dans la zone du fond Quand le volant tombe dans la zone interdite il n'y a pas de point marqué Quand le volant ne tombe pas dans les limites du terrain ou qu'il ne franchit pas le filet il n'y a pas de point marqué Le premier qui arrive à 5 points a gagné Se placer relativement de profil par rapport au volant, pied « raquette » derrière soi pour les frappes main haute, jouer le volant bras presque tendu au dessus ou devant soi S'engager avec son corps pour donner du« poids » au volant
VARIABLES : *Complexification motrice :* réduire la zone arrière *Simplification motrice:* agrandir la zone arrière		

22	NOM DE LA SITUATION: La cible avant et arrière	FORME DE TRAVAIL : Jeu

NIVEAU DE COMPÉTENCE : 2
SAVOIRS À CONSTRUIRE :
<u>Moteurs</u> : Frapper le volant (ou la balle) main haute, frapper le volant main basse
<u>Méthodologiques</u> : Frapper avec une intention :
- viser la zone avant ou arrière niv.2 +
<u>Connaissances</u> : la marque (lignes, sorties de volant...)
<u>Attitudes :</u> assurer le rôle de comptage de points : tenir une feuille de match

BUT :
Frapper le volant au fond du terrain et/ou près du filet (dégagé de fond de court et amorti) pour marquer le point

DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT :
Un ½ terrain en largeur partagé en 3 zones pour chaque camp

Filet

1 point	Zone interdite	1 point		1 point	Zone interdite	1 point

2 élèves s'affrontent et 1 arbitre.
Après chaque match on fait une rotation des rôles

CRITÈRES DE RÉUSSITE :
Marquer un minimum de 6 points sur 2 matchs

CONSIGNES :
2 possibilités de marquer 1 point :

- soit le volant tombe directement dans la zone arrière ou avant
- soit l'adversaire ne renvoie pas le volant en ayant au moins un pied dans l'une des deux zones

Quand le volant tombe dans la zone interdite il n'y a pas de point marqué
Quand le volant ne tombe pas dans les limites du terrain ou qu'il ne franchit pas le filet suite à une frappe émise depuis la zone interdite il n'y a pas de point marqué
Le premier qui arrive à 5 points a gagné
Se placer relativement de profil par rapport au volant, pied « raquette » derrière soi pour les frappes main haute, jouer le volant bras presque tendu au dessus ou devant soi, pour l'amorti finir son geste à hauteur du visage.
Le pied raquette est vers l'avant pour les frappes main basse.

VARIABLES :
Complexification motrice : réduire la zone arrière et avant
Simplification motrice: agrandir la zone arrière et avant

23	NOM DE LA SITUATION: Le bonus offensif longitudinal	FORME DE TRAVAIL : Jeu

NIVEAU DE COMPÉTENCE : 2
SAVOIRS À CONSTRUIRE :
<u>Moteurs</u> : Frapper le volant (ou la balle) main haute, frapper le volant main basse
<u>Méthodologiques</u> : Frapper avec une intention :
- viser la zone avant ou arrière niv.2 +
<u>Connaissances</u> : la marque (lignes, sorties de volant...)
<u>Attitudes :</u> assurer le rôle de comptage de points : tenir une feuille de match

BUT :
Remporter le match et marquer un certain nombre de « points offensifs » afin d'obtenir un « bonus offensif » pour le classement du tournoi

DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT :
Un ½ terrain en largeur partagé en 3 zones pour chaque camp

Filet

Zone bonus	Zone centrale	Zone bonus		Zone bonus	Zone centrale	Zone bonus

Par 4 : 2 élèves s'affrontent et 2 autres arbitrent.
Par 3 : 2 élèves s'affrontent et 1 autre arbitre.
Après chaque match on fait une rotation des rôles
On rencontre 2 fois le même adversaire

CRITÈRES DE RÉUSSITE :
Marquer une fois le bonus offensif sur l'ensemble des matchs

CONSIGNES :
2 possibilités de marquer un point bonus :
- soit le volant tombe directement dans la zone
- soit l'adversaire ne renvoie pas le volant en ayant au moins un pied dans l'une des 2 zones bonus

Match en 15 services (A sert 7 fois et B 8 fois)
L'arbitre note sur la feuille de match les points marqués par chaque joueur : à chaque point mettre une croix dans la fiche du joueur qui vient de remporter l'échange sur la ligne « score ».
Si ce point est marqué dans une zone bonus rajouter une croix dans la case »points offensifs »
L'arbitre note les scores de chaque joueur à l'issu du match sur la feuille tournoi.
Se placer relativement de profil par rapport au volant, pied « raquette » derrière soi pour les frappes main haute, jouer le volant bras presque tendu au dessus ou devant soi, pour l'amorti finir son geste à hauteur du visage.
Le pied raquette est vers l'avant pour les frappes main basse.

VARIABLES :
Complexification motrice : réduire la zone arrière et avant
Simplification motrice: agrandir la zone arrière et avant

FEUILLE DE MATCH
(Fiche le bonus offensif)

Score Nom :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Points offensifs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Score Nom :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Points offensifs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Score Nom :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Points offensifs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Score Nom :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Points offensifs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Score Nom :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Points offensifs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Score Nom :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Points offensifs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Score Nom :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Points offensifs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

FEUILLE DE TOURNOI
(Fiche le bonus offensif)

Noms	Points obtenus pour chaque match du tournoi avec 3 joueurs				
	1er match	2ème match	3ème match	4ème match	Total des 4 matchs

Victoire + bonus offensif (7 points offensifs marqués durant le match)	4 points
Victoire sans bonus offensif	3 points
Défaite avec bonus offensif(7 points offensifs marqués durant le match)	2 points
Défaite sans bonus offensif, en ayant marqué au moins 4 points offensifs durant le match	1 point
Défaite sans bonus offensif, en ayant marqué moins de 4 points offensifs durant le match	0 point

Noms	Points obtenus pour chaque match du tournoi avec 4 joueurs						
	1er match	2ème match	3ème match	4ème match	5ème match	6ème match	Total des 4 matchs

Victoire + bonus offensif (7 points offensifs marqués durant le match)	4 points
Victoire sans bonus offensif	3 points
Défaite avec bonus offensif(7 points offensifs marqués durant le match)	2 points
Défaite sans bonus offensif, en ayant marqué au moins 4 points offensifs durant le match	1 point
Défaite sans bonus offensif, en ayant marqué moins de 4 points offensifs durant le match	0 point

24	NOM DE LA SITUATION: La mort subite	FORME DE TRAVAIL : Jeu

NIVEAU DE COMPÉTENCE : 2
SAVOIRS À CONSTRUIRE :
<u>Moteurs</u> : Frapper le volant (ou la balle) main haute, frapper le volant main basse
<u>Méthodologiques</u> : Frapper avec une intention :
- viser la zone avant ou arrière niv.2 +
<u>Connaissances</u> : la marque (lignes, sorties de volant...)
<u>Attitudes :</u> assurer le rôle de comptage de points : tenir une feuille de match

BUT :
Remporter le match en arrivant le premier à 5 points

DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT :
Un ½ terrain en largeur partagé en 3 zones pour chaque camp

Filet

Zone bonus	Zone centrale	Zone bonus		Zone bonus	Zone centrale	Zone bonus

2 élèves s'affrontent et 1 arbitre.
Après chaque match on fait une rotation des rôles
On rencontre 2 fois le même adversaire
On utilise des cônes pour compter le score (9 au total)

CRITÈRES DE RÉUSSITE :
Remporter au moins 1 match en »mort subite »

CONSIGNES :
3 possibilités de remporter le match :

- soit le volant tombe directement dans la zone auquel cas le match est immédiatement terminé. C'est la « mort subite »
- soit l'adversaire ne renvoie pas le volant en ayant au moins un pied dans l'une des 2 zones bonus auquel cas le match est immédiatement terminé. C'est la « mort subite »
- soit arriver le premier à 5 points

L'arbitre place 1 cône devant le camp du joueur quand 1 point est marqué
Se placer relativement de profil par rapport au volant, pied « raquette » derrière soi pour les frappes main haute, jouer le volant bras presque tendu au dessus ou devant soi, pour l'amorti finir son geste à hauteur du visage.
Le pied raquette est vers l'avant pour les frappes main basse.

VARIABLES :
Complexification motrice : réduire la zone arrière et avant
Simplification motrice: agrandir la zone arrière et avant