NIVEAU 3 BADMINTON ÉLÉMENTS DE LA COMPÉTENCE ET SITUATIONS D'APPRENTISSAGES

		Éléments de la compétence du niveau 3	N° de la fiche
C a p a c	Mo- trices	Frapper le volant côté revers Produire des vitesses de volant variées (rapides ou lentes) Se déplacer en diagonale Se déplacer en marche arrière	40 - 41 - 42 - 43 - 44 40 - 41 - 42 - 43 - 44 40 - 41 - 42 - 43 - 44 40 - 41 - 42 - 43 - 44
t é s	Métho- dolo- giques	Frapper avec une intention : - défendre son camp, - viser tous les espaces libres	40 - 41 - 42 - 43 - 44 42 - 43 - 44
	nnais- ices	Les repères de l'espace : zones libres Des indicateurs sur la stratégie de l'adversaire : - jeu régulier, placé	40 - 41 - 42 - 43 - 44 43 - 44
Attitudes		Mettre en place les zones d'évolution (centre du terrain)	40 - 41 - 42 - 43 - 44

Bibliographie:

Rencontre badminton départementale USEP 74

Commission BADMINTON 74 – 10 oct 2013

40	NOM DE LA SITUATION: Le record en touchant les cônes	FORME DE TRAVAIL : Atelier
----	---	-------------------------------

NIVEAU DE COMPÉTENCE : 3 SAVOIRS À CONSTRUIRE :

<u>Moteurs</u> : frapper le volant côté revers ; produire des vitesses de volant variées (rapides ou lentes) ; se déplacer latéralement ; se déplacer en diagonale ; se déplacer en marche arrière

<u>Méthodologiques</u>: frapper avec une intention:

défendre son camp

<u>Connaissances</u> : les repères de l'espace : zones libres <u>Attitudes :</u> mettre en place les zones d'évolution

BUT: Réaliser le plus d'échanges possibles à la suite en touchant	DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT : Un ½ terrain en largeur avec 2 cônes proches des lignes latérales
un des 2 cônes situés sur les côtés	Filet
après chaque frappe	
	2 élèves jouent en coopération et 1 compte le nombre d'échanges
CRITÈRES DE RÉUSSITE : Réaliser 10 échanges à la suite	CONSIGNES : Après chaque frappe un des 2 partenaires doit toucher un des 2 cônes situés sur le côté
MADIADI EC	·

VARIABLES:

Complexification motrice : écarter les cônes, placer les cônes devant et derrière, placer les cônes en diagonale

Simplification motrice: resserrer les cônes

41 NOM DE LA SITUATION: La tournante FORME DE TRAVAIL : Atelier

NIVEAU DE COMPÉTENCE : 3 SAVOIRS À CONSTRUIRE :

<u>Moteurs</u>: frapper le volant côté revers ; produire des vitesses de volant variées (rapides ou lentes) ; se déplacer latéralement ; se déplacer en diagonale ; se déplacer en marche arrière

Méthodologiques: frapper avec une intention:

défendre son camp

<u>Connaissances</u> : les repères de l'espace : zones libres <u>Attitudes :</u> mettre en place les zones d'évolution

BUT: Réaliser le plus d'échanges possibles après être passer entre les 2 cônes situés au fond du	DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT: Un ½ terrain en largeur avec 2 cônes en fond de terrain Filet						
terrain	4 élèves jouent en coopération et 1 compte le nombre d'échanges Après chaque match on fait une rotation des rôles						
CRITÈRES DE RÉUSSITE : Réaliser 10 échanges à la suite	CONSIGNES : Le joueur A renvoie le volant au centre du terrain, les joueurs B,C et D passent entre les 2 cônes par l'arrière du terrain avant chaque frappe chacun son tour.						

VARIABLES:

Complexification motrice : éloigner les cônes vers l'arrière du terrain, placer les cônes sur les côtés à l'arrière du terrain

Simplification motrice: rapprocher les cônes au centre du terrain

42	NOM DE LA SITUATION: L'espace libre	FORME DE TRAVAIL : Jeu
----	---	---------------------------

NIVEAU DE COMPÉTENCE : 3 SAVOIRS À CONSTRUIRE :

<u>Moteurs</u> : frapper le volant côté revers ; produire des vitesses de volant variées (rapides ou lentes) ; se déplacer latéralement ; se déplacer en diagonale ; se déplacer en marche arrière

<u>Méthodologiques</u>: frapper avec une intention:

- défendre son camp
- viser tous les espaces libres

<u>Connaissances</u> : les repères de l'espace : zones libres <u>Attitudes :</u> mettre en place les zones d'évolution

	,				
BUT: Pour l'attaquant: marquer le plus vite possible le point Pour le défenseur: renvoyer au	DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT : Un ½ terrain en largeur avec 2 cônes proches des lignes latérales Filet				
moins 5 fois le volant					
	2 élèves s'affrontent et 1 arbitre Après chaque match on fait une rotation des rôles				
CRITÈRES DE RÉUSSITE :	CONSIGNES:				
Pour A	Match en 15 services				
	Après chaque frappe le joueur A doit toucher un des 2 cônes situés sur le côté, s'il renvoie 5 fois de suite le volant l'échange est terminé et 1 point est marqué Le joueur B doit marquer le point avant que A ait renvoyé 5 fois le volant				

VARIABLES:

Complexification motrice : écarter les cônes, placer les cônes devant et derrière, placer les cônes en diagonale, A et B ont des cônes à toucher

Simplification motrice: resserrer les cônes, toucher 1 fois toutes les 2 frappes

NOM DE LA SITUATION: Le bonus offensif latéral

NIVEAU DE COMPÉTENCE : 3 SAVOIRS À CONSTRUIRE :

<u>Moteurs</u>: frapper le volant côté revers ; produire des vitesses de volant variées (rapides ou lentes) ; se déplacer latéralement ; se déplacer en diagonale ; se déplacer en marche arrière

<u>Méthodologiques</u>: frapper avec une intention:

- défendre son camp
- viser tous les espaces libres

Connaissances : les repères de l'espace : zones libres ; des indicateurs sur la stratégie de

l'adversaire : jeu régulier, placé

Attitudes : mettre en place les zones d'évolution

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 terrain raccourci en longueur, partagé en 3 zones latérales pour chaque camp

Filet							
Zone bonus	Zone bonus						
Zone bonus	Zone centrale						
Zone centrale							
Zone bonus	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 les zones latérales *Simplification motrice* : agrandir les zones latérales

44

NOM DE LA SITUATION:

FORME DE TRAVAIL :

Jeu

Le bonus offensif diagonal

NIVEAU DE COMPÉTENCE : 3 SAVOIRS À CONSTRUIRE :

<u>Moteurs</u>: frapper le volant côté revers ; produire des vitesses de volant variées (rapides ou lentes) ; se déplacer latéralement ; se déplacer en diagonale ; se déplacer en marche arrière

<u>Méthodologiques</u>: frapper avec une intention:

défendre son camp

viser tous les espaces libres

Connaissances : les repères de l'espace : zones libres ; des indicateurs sur la stratégie de

l'adversaire : jeu régulier, placé

Attitudes: mettre en place les zones d'évolution

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 terrain normal avec 4 zones bonus aux 4 coins pour chaque camp

Filet

	Filet								
Zone	Zone	Zone	Zone						
bonus	bonus	bonus	bonus						
Zone	Zone	Zone	Zone						
bonus	bonus	bonus	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 les zones Simplification motrice: agrandir les zones

FEUILLE DE MATCH (Fiche le bonus offensif)

Score Nom:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
TYOHI .															
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
	'	'	•	1	'		•		'	1				-1	
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	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Nom:															
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
								_							<u> </u>
Points offensifs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Score	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Nom:	_	-		-			-	1				- <u>-</u>			+
Points offensifs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

FEUILLE DE TOURNOI (Fiche le bonus offensif)

Noms	Points obtenus pour chaque match du tournoi avec 3 joueurs									
	1 ^{er} match	ler match 2ème match 3ème match 4ème match Total des 4								

Victoire + bonus offensif (6 points offensifs marqués durant le match)	4 points
Victoire sans bonus offensif	3 points
Défaite avec bonus offensif(6 points offensifs marqués durant le match)	2 points
Défaite sans bonus offensif, en ayant marqué au moins 3 points offensifs durant le match	1 point
Défaite sans bonus offensif, en ayant marqué moins de 3 points offensifs durant le match	0 point

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

Victoire + bonus offensif (6 points offensifs marqués durant le match)	4 points
Victoire sans bonus offensif	3 points
Défaite avec bonus offensif(6 points offensifs marqués durant le match)	2 points
Défaite sans bonus offensif, en ayant marqué au moins 3 points offensifs durant le match	1 point
Défaite sans bonus offensif, en ayant marqué moins de 3 points offensifs durant le match	0 point