

BADMINTON

CA4

Formes de pratiques scolaires



Mardi 18 mars et Jeudi 20 mars 2025

Organisation du mardi 18 Mars 2025

MATINÉE Mardi 18 mars 2025:

ACCUEIL : Présentation des priorités académiques, des éléments à exploiter en Badminton, dans le Champ 4 et des éléments pour construire la Forme de Pratique Scolaire

Réflexion par groupe : Présentation vidéo d'une situation d'opposition en Badminton

- Analyse du comportement des élèves
- Construire une FPS à partir de cette réflexion
- Proposition d'une FPS pour l'étape 1 et pratique

APRÈS-MIDI PRATIQUE

TEMPS de Pratique :

- Chaque groupe expérimente la FPS créée
- Échanges, discussion, finalisation des FPS
- Deux à deux les groupes s'exposent leurs FPS et la pratique

Restitution générale des travaux



4 PRIORITÉS ACADÉMIQUES

Créer des **formes de pratique scolaires contextualisées** qui permettent aux élèves de vivre une pratique **authentique** et d'être plus cultivés

Cibler à chaque étape les **objets d'enseignement** prioritaires adaptés aux **besoins des élèves**, au niveau de scolarité et aux conditions d'enseignement

Aborder simultanément les acquisitions **motrices, méthodologiques et sociales.**

Choisir des **formes de groupement adaptées**
Mettre en place des **évaluations positives et formatives**

LE BADMINTON ?

Activité **décisionnelle** d'opposition
duelle médiée par un volant.

Activité de **précision** qui suppose de
construire des cibles (terrain ; 1/2 terrain ;
joueur ; zone avant, zone arrière ; carré
de service...),

Dans une même frappe:
- **défendre** son terrain
- **Attaquer** le camp adverse



Pour gagner la confrontation:
- **faire tomber le volant** dans les
limites du terrain/cible adverse ou
- **provoquer le non-renvoi** de
l'adversaire (contraindre
l'adversaire à faire la faute)

Pour construire la FPS

Quoi retenir dans le champ 4 et l'activité?

Le champ 4

Opposition duelle

Confrontation individuel et collectif

Gestion du rapport de force

BADMINTON

Cibler et choisir un projet tactique

Créer une **incapacité de renvoyer le volant**

Décoder le jeu adverse

Logique de rupture immédiate

Jeux d'opposition

Opposition duelle en simple / en double

Activité décisionnelle

Prise d'information

Prise de décision sur:

soi, l'adversaire, les cibles, le volant

Stratégie

Choix technique et tactique

Faire basculer le rapport de force en sa faveur

Continuité/discontinuité de l'échange

Pour construire la FPS

Quels choix faire parmi les transformations motrices envisagées pour les élèves concernés?

Actions Motrices

Trajectoires variées

Variété de frappes

Dissociations segmentaires

Déplacement / Replacement

Gestion de l'espace arrière...

TRANSFORMATIONS MOTRICES À CIBLER (pour le badiste)

AFC1

CHOIX DU PROJET TACTIQUE ET TECHNIQUE

Choix cohérent avec ses capacités
(connaissances de soi)

À Réguler en fonction de l'évolution du
rapport de force

Construire des schémas de jeu

AFC2

ENGAGEMENT, INFORMATION, DÉCISION

Rapport de force, des ressentis du joueur

Prise d'informations sur l'adversaire, le volant et sur soi

Reconnaître un volant favorable

Alternative-décisionnelle

Pour construire la FPS

SENS DES OUTILS

Quels outils?

Fiches, tablettes, objet, plots

Observation du joueur

Remplissage du score

Valeur du score

Compréhension des indicateurs de réussite

Méthodes et
outils pour
apprendre D2

AFC4

RÉFLEXION ET ANALYSE

Interaction observateur, coach, joueur

- ❖ Conseils
- ❖ Retour sur l'action: (difficultés, solution)

Intervention de l'arbitre:

- ❖ Règlement, score
- ❖ Action (sifflet, gestes, arrêt sur image...)

AFC5

Des transformations méthodologiques et sociales à envisager

Langage pour
penser et
communiquer
D1

Quels choix parmi les transformations
méthodologiques et sociales envisagées
pour les élèves?

CONSTRUCTION DU PROJET TACTIQUE

Observation
Identification
Verbalisation

Formation de la
personne et du
citoyen D3

COLLABORATION positive

Formes de regroupements
Solidarité au sein de l'équipe
Engagement collectif
Fair-play

AFC3

Pour construire la FPS : Formes de regroupements possibles



Quels choix pour ces élèves à cette étape?

Equipe mixte,
stables,
évolutifs,
affinitaires,
imposé?

Binômes
interdépendants

Homogène
en leur sein
et
hétérogène
entres elles

Homogène
entre elles et
hétérogènes
en leur sein



TRAVAIL EN GROUPE

**Répartition en 6 groupes de 5
stagiaires**



VISIONNER LA VIDÉO

Analyse du comportement observable des élèves en situation d'opposition duelle

Identification du niveau de ces élèves là:

À quelle étape sont-ils?



Jouer en face en continuité

Jouer en rupture en exploitant la latéralité

ETAPE 1

Joue de face dans l'axe central, Mi-court, très faible opposition. Frappe devant les yeux ou au dessus. Centration sur le volant proche. Peu ou pas de déplacement. La priorité est de renvoyer le volant. L'adversaire est un partenaire. Pas de stratégie.

ETAPE 2

Joue souvent de face et un peu sur le côté. Les frappes sont un peu plus en hauteur et en longueur. Frappe pendant le déplacement, pas de remplacement. Repousse l'adversaire

ETAPE 3

Jeu sur les côtés, long et court. Joue de profil, sous le volant. Déplacement avant arrière, difficulté sur le revers. Cherche à se replacer après chaque frappe. Centration sur l'adversaire. Envoie l'adversaire au fond et sur le revers. Essaie de conclure avec le smash

ETAPE 4 et plus

Joue dans les 4 coins. Frappes variées, masquées, hauteur et vitesse variées. déplacement dans tous les coins, maîtrise l'espace arrière, équilibré lors des frappes, centration sur la raquette et le déplacement adverse. Conclut sur les coups faibles et dans les espaces libres.

Jouer en exploitant les points forts et les points faibles adverses grâce à l'utilisation de stratégies adaptées et conclure systématiquement.

Jouer sur tout le terrain en prenant des informations sur l'adversaire et le volant et exploiter la vitesse dans les situations favorables





Vers la création d'une FPS ?

observables	Activités des élèves
Le rapport de force	
Les trajectoires produites	
La zone de dispersion des volants	
Équilibre, coordination, position de frappe	
prise d'information	
mobilité	
Autres	

Vers la création d'une FPS ?

À partir de la vidéo et des observations faire émerger :

Quels sont les besoins de ces élèves?

Quel(s) objet(s) d'enseignement prioritaires pour ces élèves?

Quelles acquisitions motrices, méthodologiques et sociales choisir?

Quelles formes de groupement choisir?

Quels indicateurs de réussite allez-vous retenir?

Proposition d'une forme de pratique simple au regard de vos observations

FINALISATION Pratique : 1 groupe par terrain, investigation avec son groupe



S'INTERROGER SUR LE DISPOSITIF

Focalisation des élèves sur une intention qui va orienter leur apprentissage et rendre les progrès visibles

Type de rencontre


Temps de la rencontre

Forme de la rencontre

L'espace d'évolution

Le gain de la rencontre

La méthode et le social



**PROPOSITION D'UNE FORME DE
PRATIQUE SCOLAIRE POUR
L'ÉTAPE 1 et pratiquer
"LE 3 EN 1"**

« Gagner le point en jouant là où l'adversaire n'est pas »

« Passer d'un jeu d'échange à un jeu de rupture en visant les espaces libres »

ÉTAPES D'APPRENTISSAGE dans la formation de l'élève (proposition)

Quels choix faire pour les élèves concernés?

ETAPE 1

Jouer en face en continuité

Plan tactique

Attend la faute de l'adversaire en renvoyant tous les volant dans son terrain

Compétences visées

S'inscrire dans la continuité de l'échange et saisir les opportunités d'attaques au filet

ETAPE 2

Jouer en rupture en exploitant la latéralité et aussi la profondeur
→ **jouer où l'adversaire n'est pas**

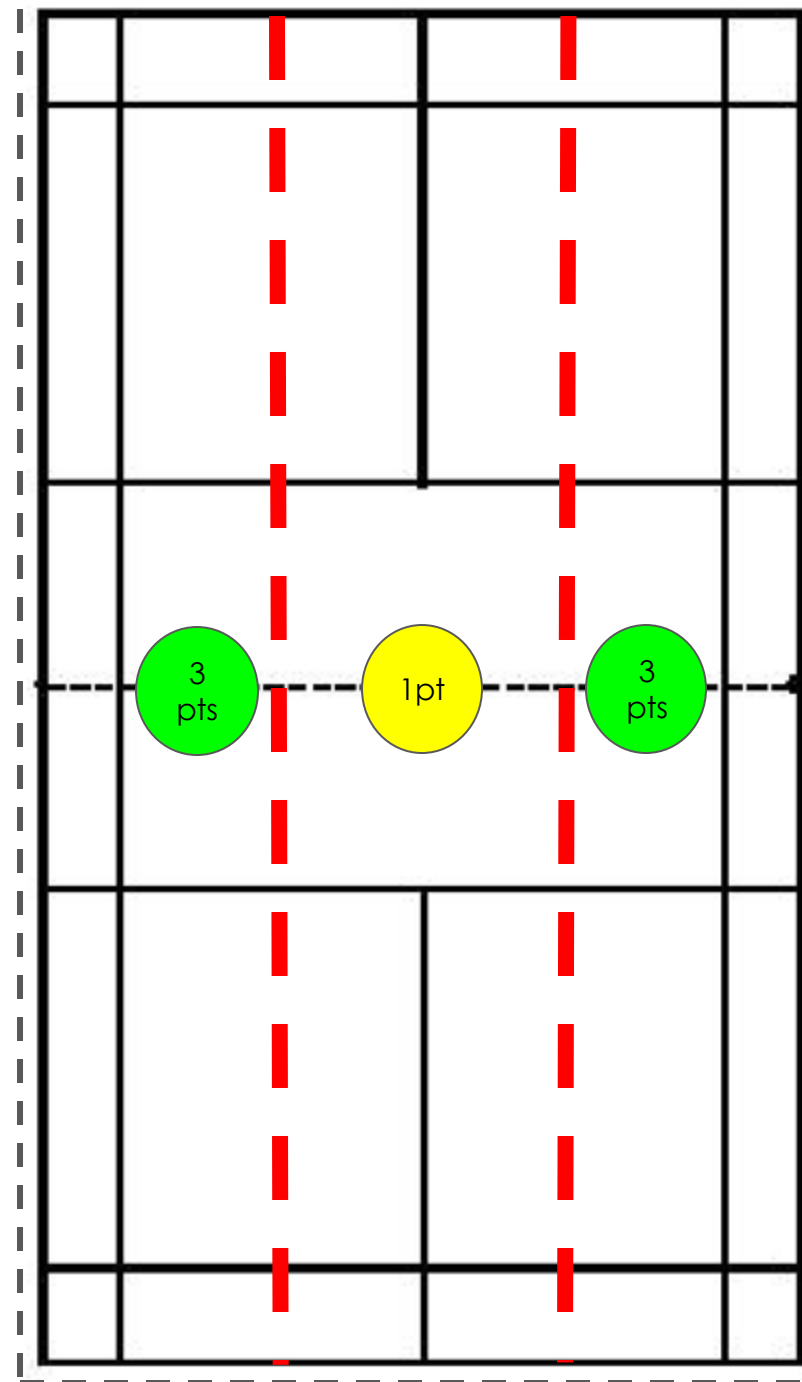
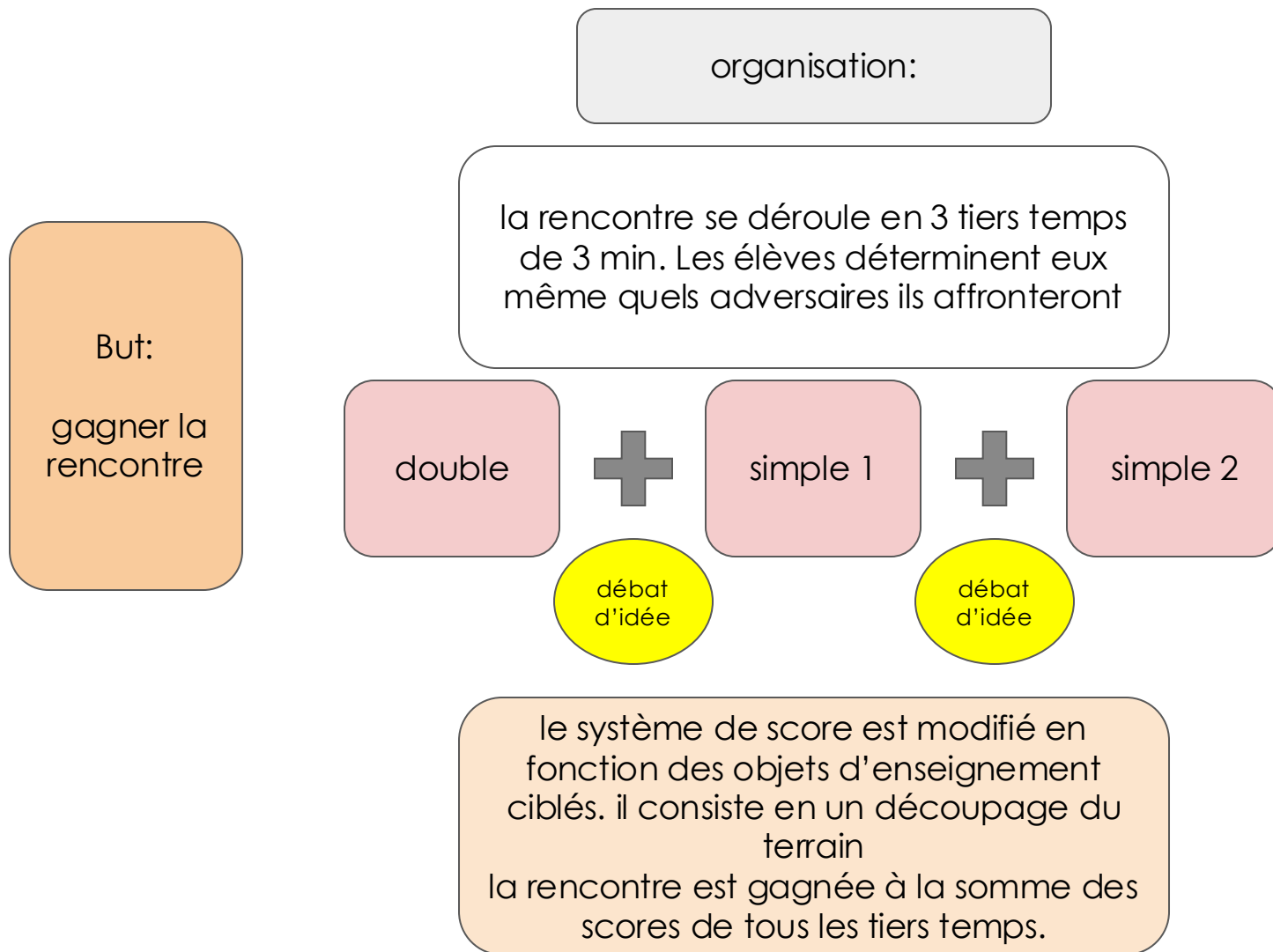
Plan tactique

Vise les cibles qui sont loin de l'adversaire pour le déplacer sur les côtés du terrain puis au fond

Compétences visées

Construire le point pour marquer à partir d'un schéma tactique simple

Une FPS: le 3 en 1 pour l'étape 1:



fiche d'observation:

Niveau 1

Equipe :			
	Points normaux	Points bonus	total
Double			
Simple 1 :			
Simple 2 :			
Score total			

Niveau 2

Club :	club adverse :		
	Adversaires :		
	Joueur A	Joueur B	
Double			
Simple :			
Point direct : O			
Point provoqué : X			
	Pts normaux :	Pts bonus :	Pts normaux :
Total individuel			
Total équipe			

outil d'évaluation de l'élève:

Nom : Prénom : classe : Club :

	Bronze	Argent	Or	Diamant
Le joueur	Je marque principalement au centre. Score <9	Je marque au centre et sur les côtés. Score entre 10 et 20	Je marque en majorité sur les côtés et parfois sur le fond Score entre 20 et 30	Je marque aussi bien sur les côtés que sur le fond sans que mon adversaire ne touche le volant Score >30
L'arbitre	Je ne sais pas compter les points, ni placer les joueurs au service. Je ne connais pas les lignes.	Je connais les lignes et je sais compter les points	Je connais les lignes, je sais compter les points, et je connais les placements au service	Je connais les lignes, Je sais compter les points, Je connais les placements au service, Je suis capable d'auto-arbitrer le match
Le partenaire/coach	Je n'encourage pas mon partenaire, Je m'énerve	J'encourage mon partenaire, mais il m'arrive de m'énerver	J'encourage en permanence mon partenaire	J'encourage en permanence mon partenaire et je lui donne des conseils pour s'améliorer

Pourquoi cette FPS:

le déroulement

- la jonction des destins entre les joueurs: encourage au coaching et à la coopération,
- la mise en place de séquences de double incite à la communication dans le jeu,
- le vécu du double permet de vivre la forme la plus pratiquée du badminton en fédéral,
- vivre le double en premier permet d'alimenter le débat d'idée et de choisir quel joueur va rencontrer l'autre
- la rencontre en auto-arbitrage puis en arbitrage

D1:

D2:


D3:

D4:

D5:

l'organisation spatiale

- le découpage du terrain en zones cibles valorisées permet d'induire chez les élèves les intentions et donc les comportements recherchés.
- le découpage spatial peut constituer une variable de différenciation (augmenter ou réduire les zones, interdire des zones)



**Un groupe explique à un autre
la FPS qu'il a construite
puis expérimentation sur les
terrains**



Fin de la première journée

Organisation du jeudi 20 Mars 2025

MATINÉE jeudi 20 mars 2025: :

ACCUEIL : Rappel des 4 priorités académiques

Objectif de la journée : Transformation d'une FPS donnée

Vidéo : identifier les éléments d'une FPS

Présentation de la FPS "LE FIXOMARK (fixmark et oppozmark)"

PRATIQUE

Expérimentation de cette FPS : groupes de 4 à 5 stagiaires

Proposition par groupe **d'une transformation** de cette FPS

APRES-MIDI jeudi 20 mars 2025:

GYMNASE : Expérimentation des FPS transformée

"Quelques billes pour les problèmes récurrents des élèves"

Bilan de la journée

4 PRIORITÉS ACADÉMIQUES

Créer des **formes de pratique scolaires contextualisées** qui permettent aux élèves de vivre une pratique **authentique** et d'être plus cultivés

Cibler à chaque étape les **objets d'enseignement** prioritaires adaptés aux **besoins des élèves**, au niveau de scolarité et aux conditions d'enseignement

Aborder simultanément les acquisitions **motrices, méthodologiques et sociales.**

Choisir des **formes de groupement adaptées**
Mettre en place des **évaluations positives et formatives**



VIDÉO : Identification des éléments de la FPS "FIXOMARK

CONTEXTE

Etablissement : CSES

Les élèves : sportifs spécialisés dans un sport

Bonne coopération entre les élèves

Bonnes qualités physiques : coordination, équilibre, mobilité

Motivation : but compétitif

Investissement total dans tous les rôles

Niveau 3/4



VISIONNER LA VIDÉO



ÉLÉMENTS REPERÉS

- LISTER DES ÉLÉMENTS REPERÉS

Organisation du travail méthodologique et collaboratif des élèves



Vidéo: 1 minute de jeu
Temps d'analyse vidéo

Responsabilité individuelle et collective

Arbitrage
et validation de
FM et OM
(points
stratégiques)

Social

**Opposition
duel en 1 contre 1
Et Choix de stratégies
à marquer**

Respect des autres et des règles

Identifier ses erreurs

Joueurs guidés par les
observateurs/coachs

SUR:

- leur projet
- les frappes à valider
- les phases d'entraînement
- l'exploitation des volants favorables
- l'efficacité des des frappes

Moteur

Agir ensemble (collaboration)

Utilisation d'outils pour observer et analyser

Méthode

Fiche de recueil de
résultats
Analyse de la
pertinence du projet
choisi

Engagements dans des rôles (outils)

Gestion des matchs
dans les poules
**Positionnement dans le
degré** correspondant à
son niveau



LE FIXOMARK

FIXMARK + OPPOZMARK

« Gagner le point en faisant les bons choix tactiques »

« Passer d'un jeu de rupture en visant les espaces libres à un jeu de construction du point »

ÉTAPES D'APPRENTISSAGE dans la formation de l'élève (proposition)

Quels choix faire pour les élèves concernés?

ETAPE 3

Jouer en rupture en exploitant la vitesse

Plan tactique

Viser les cibles qui sont loin de l'adversaire pour le déplacer dans la profondeur

Compétences visées

Construire le point pour marquer à partir d'un schéma tactique prenant en compte la logique de grand terrain

ETAPE 4

Jouer en **prenant des informations** sur l'adversaire et le volant et exploiter la vitesse dans les **situations favorables**

Plan tactique

Exploiter les volants hauts de l'adversaire pour produire des trajectoires rapides et descendantes

Compétences visées

Construire le point pour se procurer des occasions de conclure l'échange par la vitesse

ETAPE 5

Jouer en **exploitant les points forts et les points faibles adverses** pour conclure le point grâce à l'utilisation de stratégies adaptées

Plan tactique

Éloigne l'adversaire de la cible à viser en **le fixant ailleurs** ou en le **déplaçant loin**

Compétences visées

Construire son point à partir de schéma tactique adaptée et rétablir l'équilibre en situation défavorable

Une FPS pour passer de l'étape 4 à 5 : LE FIXOMARK : FIXMARK + OPPOZMARK

Pour gagner le match:

Je marque **4 FM/OM identiques**
ou alors

Je marque **15 points** (fautes
adverses ou FM/OM non choisi)

**Poule de 4
à 5 joueurs**
3 à 4 matchs
en simple
par élève

2 joueurs
1 arbitre
1 ou 2
observateurs/
coachs

Objet d'enseignement

À partir de schémas tactiques choisis,
construire le point pour créer une
situation favorable et l'exploiter

CHOIX de l'élève:

Avant son match le joueur
choisit avec son
observateur/coach le type
de fixomark (FM/OM)

FIXMARK (FM): "Je joue au
moins **2 fois au même endroit** et je
marque ailleurs"
OPPOZMARK (OM): "Je joue **1
fois dans 1 coin puis dans le coin
opposé** et je marque"

Schéma tactique

Éloigner l'adversaire de la cible à
viser en le fixant ailleurs ou en le
déplaçant plus loin

3 types de FIXOMARK

FM fond Droit (coté CD)
FM Fond Gauche (coté revers)
OM jouer à l'opposé d'un coin

Validation de coups

(Savoir s'entraîner) Principe :

Soit **je choisis** de m'entraîner pour
augmenter mon bagage de coup
(smash, amorti, Contre amorti, lob...)
soit **Je choisis** de valider **1 seul coup**
technique par séance (il faut que je
marque au moins **10 fois avec ce
coup (4 matchs)**)

Mes indicateurs de réussite

Je valide au moins 6
FM/OM sur la séance et 1
coup technique

Mon CARNET D'ENTRAINEMENT: Se connaître, faire des choix : chaque joueur note son échauffement, ses points faibles, ses points forts, les axes de travail à améliorer, le bilan des FM et des coups validés pour chaque séance. L'objectif étant d'augmenter le nombre de FM à chaque séance, de valider un maximum de coups différents, et donc de progresser en compétence. (**SAVOIR S'ENTRAINER : Choisir** de valider une action par séance ou de s'entraîner)



Conseils donnés et arbitrage

Conseils stratégiques

Exploiter à la fois OM et FM

Fait un OM puis fixe avec un FM
Fait un OM devant/derrière puis fixe devant
Fait un OM fond et fixe fond...

Analyse vidéo du joueur

Mobilité: déplacement/ remplacement
Déplacement/ arrêt

Mise de profil: frappe de profil, raquette au dessus de la tête

Jugement de l'arbitre par les joueurs:

Insatisfait: Pas concentré, se trompe

Très satisfait: Concentré, est précis

Excellent: dynamique, explique, maîtrise

Coach/observateur

Donnez 1 seul conseil au joueur

Si tu n'arrives pas à jouer au fond alors:

Mets toi de profil

Lève le coude

Vise le volant avec ta main libre

Fait un OM puis fixe le avec un FM

Si tu es en retard sur le volant alors :




Replace toi vite après ta frappe


Regarde la raquette adverse

Place toi au centre du jeu

Si tu n'arrives pas à smasher alors

Monte le coude, gratte ton dos avec ta raquette, accélère le bras avec une pronation, recherche une trajectoire descendante

Séance 1	Séance 2	Séance 3	Séance 4	Séance 5	Nom du joueur
					Pas satisfait
					Assez satisfait 
					Très satisfait 
					Excellent 



Fiche de recueil de résultats avec les coupelles et bouchons

Joueurs	Match
Nom	Valeur du Match :
Score :	FM CD : FM Revers :
Nom	OM :
Score :	Valeur du Match:
	FM CD : FM Rev. :
	OM :

Entourer les points stratégiques choisis, noter le nombre de FM ou OM réalisé

Fiche de positionnement

Je perds le match					Je Gagne le match					
Je valide	Zéro FM/OM	1 FM/OM	2 FM/OM	3 FM/OM	Je valide	Zéro FM/OM	1 FM/OM	2 FM/OM	3 FM/OM	4 FM /OM
Valeur du match	1 pt	5 points	15 points	50 points	Valeur du match	5 points	10 points	25 points	75 points	100 points

Mon degré de compétence à la fin de la séance

Valeur du match 3 matchs	De 1 à 45 points	De 46 à 125 points	De 126 à 250 points	De 251 à 300 points
Degré de compétence atteint en fin de séance	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4

Valeur du match 4 matchs	De 1 à 70 points	De 71 à 200 points	De 201 à 305 points	De 306 à 400
Degré de compétence atteint en fin de séance	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4

Reconstitution des groupes par rapport au degré

CARNET D'ENTRAÎNEMENT



Badminton

**Fiche conseils
(Rôles)**

**Fiche de
positionnement
Identifier les
progrès**

**Valeur des matchs
associé au degré**

**Les points faibles
et points forts du
joueur**

**Résultats des
matchs par séance**

Frappes validés

Coup	Fonction tactique	Trajectoire	Point de chute
Contre-amorti (net drop)	Fixer l'adversaire au filet pour préparer une contre-offensive (lob) (nombreux types de CA).		
Rush (kill)	= Exécuter = l'adversaire : coup sans retour.		
Lob offensif (tendu) (shallow lift)	Prendre de vitesse, déséquilibrer et déborder l'adversaire.		
Lob défensif (haut) (high lift)	Faire reculer l'adversaire et se donner du temps.		
Coup tendu (drive)	Maintenir la vitesse du volant en exécutant ce coup en retard. Neutraliser l'attaque adverse : coup de contre-attaque.		

LES DIVERSES FRAPPES EN BADMINTON

Coup	Fonction tactique	Trajectoire	Point de chute
Service long (high service)	Faire reculer l'adversaire. L'empêcher de prendre l'initiative.		
Service court (low service)	Faire avancer l'adversaire. Le surprendre et lui imposer un retour relevé.		
Service tendu (high service)	Surprendre l'adversaire en jouant sur son épaule « revers » et lui imposer un retour de « survie ».		
Dégager offensif (offensive clear)	Faire reculer l'adversaire et tenter de le déséquilibrer. L'empêcher de prendre l'initiative.		
Dégager défensif (defensive clear)	Faire reculer l'adversaire, le fixer. Se donner du temps (coup de construction).		
Amorti de fond de court (drop)	Feindre de dégager, surprendre et déplacer l'adversaire, le forcer à relever le volant.		
Smash	Prendre l'adversaire de vitesse pour accentuer le déséquilibre ou rompre l'échange.		



Mes étoiles d'arbitre

FPS en lien avec les 3 AFL

Assumer les rôles d'arbitre et d'observateur/coach
Organiser des matchs
Collaborer
Ajuster son projet/ ses points forts ou faibles et ceux de l'adversaire

FIXOMARK

Construire et exploiter une situation favorable de jeu
Déplacer l'adversaire ou le fixer dans un espace , et conclure (volant au sol)
Acquérir un panel de techniques d'attaque et de défense.

Se préparer pour s'engager dans un affrontement.
Choisir l'entraînement ou la validation /son état de forme
Analyser "la valeur d'un match"
Chercher à progresser

Impression pour l'élève que
C'est lui
qui choisi

FIXOMARK et mes acquisitions

AFL1

Transformations motrices et cognitives

JE SAIS:

- Utiliser des frappes précises pour fixer mon adversaire
- Déplacer l'adversaire selon mon intention de jeu
- Me déplacer et me replacer vite...
- Prendre des décisions par rapport au placement adverse
- Et autres

AFL2

Transformation quant au savoir s'entraîner

Se connaître

Faire les bons choix selon:

- son potentiel technique et physique
- Son état de forme
- Se mettre en projet

AFL3

Transformations méthodologiques et sociales

Arbitre:

Je sais reconnaître un point stratégique
Je connais les règles et les fait respecter
J'annonce les fautes et les frappes validées.
Je m'implique totalement dans mon rôle

Observateur/ coach :

Je prépare le joueur,
j'identifie avec lui le projet choisi (vidéo)
je le conseille,
je note les résultats sur la fiche.

ÉLÉMENTS D'ÉVALUATION

AFL3: Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif et solidaire

	D1	D2	D3	D4
Arbitre	Peu d'annonce passif, se perd dans le règlement	Annonce les fautes hésite, comprends la différence entre les points 2 étoiles	Valide les frappes dirige le match explique les fautes 3 étoiles	Décisions justes dynamique , anticipe Pertinent 5 étoiles
Observateur /coach	Se détache du match Recueil des résultats imprécis Peu d'échange avec le joueur Rappel à l'ordre par le joueur	Concentré sur le match et les résultats Encourage le joueur Conseille sans échange	Impliqué dans l'observation Note tous les scores conseille le joueur et discute avec lui	Actif et concentré dans analyse avec le joueur, le questionne, ajuste son projet

Assumer les rôles d'arbitre et d'observateur/coach pour l'organisation des matchs et collaborer pour prendre les meilleurs décisions.

ÉLÉMENTS D'ÉVALUATION

AFL2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement interindividuel.

Degré	D1	D2	D3	D4
Éléments	S'engage peu, ne se prépare pas à l'effort Ne progresse pas, se décourage vite	S'engage et s'échauffe , se déconcentre parfois, cherche surtout à faire des matches, sans chercher à s'entraîner	S'engage et s'échauffe avec méthode, s'applique pour valider les coups, cherche à s'entraîner et à appliquer les conseils	Cherche à progresser, s'entraîne, Choisi le FM et OM qu'il ne maîtrise pas pour s'entraîner Alterne entre validation et entraînement selon ses besoins

Se préparer pour s'engager dans un affrontement.

Choisir de s'entraîner sur un projet tactique et sur la validation des coups.

Analyser les valeurs de son match à l'aide d'indicateurs simples pour identifier ses points faibles pour progresser

ÉLÉMENTS D'ÉVALUATION

	D1	D2	D3	D4
<p>Valeur des matchs Pour 4 matchs Pour 3 matchs</p> <p>Efficacité de son projet. Faire des choix stratégiques adaptés pour mettre l'adversaire en difficulté et gagner le point. Stratégie</p>	<p>Valeurs des matchs 4 matchs VM =(1 ; 70) : D1 3 matchs VM =(1 ; 45) : D1</p> <p>Attends la faute adverse N'utilise pas les points stratégiques Pas d'enchaînement de coup Ne cherche pas à rompre l'échange. Le projet est peu adapté aux capacités</p>	<p>Valeurs des matchs 4 matchs VM=(71 ; 200) : D2 3 matchs VM =(46 ; 125) : D2</p> <p>Utilise partiellement les points stratégiques. N'arrive pas à déborder l'adversaire Fixe parfois l'adversaire. N'arrive pas à terminer le point. Le projet est annoncé</p>	<p>Valeurs des matchs 4 matchs VM=(201 ;350) : D3 3 matchs VM=(126 ;250) : D3</p> <p>Déplace l'adversaire pour le fixer et le mettre en crise de temps. le projet est cohérent. Changement de rythme Finalisation des points dans les espaces libres</p>	<p>Valeurs des matchs 4 matchs VM= (351 ; 400) :D4 3 matchs VM= (256 ; 300) :D4</p> <p>Exploitation maximale des points stratégiques, projet efficace. Fixe l'adversaire et exploite son coup fort pour finir le point. Déborde l'adversaire en jouant vite et varié.</p>
<p>Validation des coups</p> <p>S'engage et utilise des actions techniques adaptées à son projet</p> <p>Technique</p>	<p>Valide 1 technique</p> <p>Utilise un seul coup de façon aléatoire, peu de mobilité, Trajectoires dans l'axe</p>	<p>Valide 2 techniques</p> <p>Utilise deux coups différents pour éloigner l'adversaire, Essaie de se replacer.</p>	<p>Valide 3 techniques</p> <p>Utilise plusieurs coups, cherche à conclure avec sa frappe. Se replace rapidement vers le centre. Prends des informations précises sur l'adversaire. Exploite le volant favorable</p>	<p>Valide plus de 3 techniques</p> <p>Maîtrise un panel de coups, trajectoires précises et variées, grande mobilité, maîtrise le sursaut d'allègement, anticipe et se replace au centre du jeu Se déplace rapide</p>



Pratique du FIXOMARK Transformation



Quelques billes aux difficultés des élèves

- Apprentissage du service
- Résoudre le problème d'anticipation-coïncidence
- Gestion de l'espace-arrière
- Atteinte du fond du court
- Les différents projets tactiques
- Les types de situations qui conservent le R/F



ANNEXES

Identification des étapes évolutives (annexe)

du comportement des élèves

ETAPE 1

Représentation

Faire durer l'échange, l'adversaire est un partenaire

Equilibre

Elève statique, en déséquilibre

Un élève statique qui refuse le déplacement arrière, qui n'a pas de dissociation tête/tronc donc en perte de repère

Dissociation

Pas de dissociation segmentaire, raide sur ses jambes, joue face au filet avec une action explosive de tout le corps

Prise d'information

La prise d'information est tardive, centration sur le volant près, détache le regard du volant loin

ETAPE 2

Représentation

Cherche à repousser l'adversaire au fond en cherchant à frapper fort

Equilibre

Exploration incomplète de l'espace arrière. Se rééquilibre trop tard

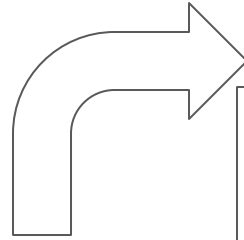
Dissociation

Attente face au filet en position symétrique, n'anticipe pas, la séparation entre action de déplacement et actions liées à la frappe n'est pas nette

Prise d'information

Dès la frappe appréhende le volant venant de l'adversaire

Identification des étapes évolutives du comportement des élèves (annexe)



ETAPE 3

Représentation

Cherche à repousser l'adversaire au fond en cherchant à frapper fort

Equilibre

Exploration incomplète de l'espace arrière. Se rééquilibre trop tard

Dissociation

Attente face au filet en position symétrique, n'anticipe pas, la séparation entre action de déplacement et actions liées à la frappe n'est pas nette

Prise d'information

Dès la frappe appréhende le volant venant de l'adversaire

ETAPE 4

Représentation

Cible mixte, intention tactique sur les frappes, varie les trajectoires, utilise des cibles horizontales et créer un espace libre en cible verticale pour conclure à partir d'un changement de rythme. Joue dans les 4 coins.

Equilibre

Exploitation complète de l'espace arrière. Frappe en situation équilibrée et se replace au centre du jeu

Dissociation

Dissociation fine au niveau des doigts et dissociation des deux jambes

Prise d'information

Adapte ses prises d'informations en vision centrale et périphérique (centration raquette et déplacement adverse)

ÉTAPES D'APPRENTISSAGE dans la formation de l'élève

Quels choix faire pour les élèves concernés?

ETAPE 4

Jouer sur tout le terrain en prenant des informations sur l'adversaire et le volant et exploiter la vitesse dans les situations favorables

Plan tactique

Construit la situation favorable pour marquer de préférence avec un smash

Compétences visées

Construire la rupture en jouant loin du centre et en déplaçant son adversaire

ETAPE 5

Jouer en exploitant les points forts et les points faibles adverses grâce à l'utilisation de stratégies adaptées

Plan tactique

Éloigne l'adversaire de la cible à viser en le fixant ailleurs ou en le déplaçant loin

Compétences visées

Construire son point à partir de schéma tactique adaptée et rétablir l'équilibre en situation défavorable



Quelques variables didactiques



La hauteur du filet

Les dimensions du terrain

Les frappes imposées

La taille des raquettes

la mobilité du joueur

Modifier les trajectoires (plus hautes/plus basses)

Déterminer des cibles à prioriser

Placer les joueurs dans certaines conditions (proches du jeu)

Faciliter la maniabilité, l'anticipation-coïncidence

Faciliter la lecture de la trajectoire



Billes pour des problèmes récurrents



Sur le plan sémiotique

L'élève joue uniquement en renvoi, au centre du terrain

L'élève cherche à survivre/ ne veut pas faire la faute

L'élève n'exploite pas les situations favorables / très favorables

L'élève cherche à survivre/ ne veut pas faire la faute

1/ créer un espace au centre interdit, dans lequel le joueur ne peut pas marquer

2/ créer des zones avec une valeur de points plus importante.

3/ fixer l'adversaire dans une zone en lui fixant un pied au sol (double intérêt puisque cette contrainte permet de travailler la dissociation segmentaire du joueur en « obligeant » les fentes pour intervenir sur les volants loin de lui)

1/ instaurer un bonus de point sur le type de trajectoires produites (descendantes et rapides)

2/ le jeu du « bingo »



sur le plan informationnel

L'élève rate souvent le volant

L'élève a des difficultés à lire les trajectoires

- 1) Stabiliser les trajectoires qui aura à traiter et réduire les incertitudes (zone du terrain à couvrir, types de coups interdits, imposition de coups à l'adversaire, privilégier les frappes main haute)
- 2) Introduire de la variabilité au fur et à mesure

L'élève ne parvient pas à renvoyer les volants qui arrivent derrière lui

L'élève n'a pas encore construit son espace arrière

1/Réduire cet espace dans un un premier temps

2/ Amener l'élève à se déplacer de profil en pas chassés, jambe de raquette qui guide le déplacement, utiliser le bras viseur pour faciliter la lecture.



Sur le plan moteur

L'élève ne parvient pas à atteindre la zone de fond

L'élève joue uniquement de face, avec le bras en piston

1/ Amener l'élève à se placer de profil (comme en lancer) pour introduire le mouvement de rotation centrale: jambe de raquette derrière, bras viseur en avant, bras de la raquette derrière (comme un arc), et avancer dans le volant lors de la frappe (la jambe arrière passe devant la jambe avant).


2/ Aborder le relâché-serré (prise relâchée puis serrage au moment de la frappe)

L'élève ne parvient pas à atteindre les côtés du terrain

L'élève joue uniquement de face, avec le bras en piston

1/ Amener l'élève à s'orienter vers la zone visée en pointant sa cible avec le bras viseur (je me tourne vers l'espace que je vise)

2/ Travailler la dissociation segmentaire en amenant l'élève à se placer de profil (jambe de raquette en avant si le jeu se fait en avant, rotation centrale si le jeu se fait vers l'arrière)



Quelques schémas tactiques simples à intégrer pour produire la bascule du rapport de force

Jouer où l'adversaire n'est pas

Jouer ne sera pas

Transpercer l'adversaire

Dans la latéralité

Dans la profondeur

Dans la latéralité

Dans la profondeur

forcer l'adversaire à lever le volant pour placer une attaque puissante et rapide

ex:
- jouer une fois à droite, une fois à gauche
- jouer une fois devant, une fois derrière

ex:
- jouer une fois à droite, puis profiter du remplacement de l'adversaire pour rejouer à droite,
- jouer plusieurs fois au fond, et profiter de l'anticipation de l'adversaire qui se replace vers le fond pour jouer devant

ex:
- jouer plusieurs fois en zone avant (amortis, contre-amortis...) et attendre l'erreur adverse (renvoi trop haut) pour placer un kill
- jouer à plusieurs reprises sur le revers haut de l'adversaire en espérant un renvoi haut trop court pour smasher

Depuis le fond du court

le dégagement

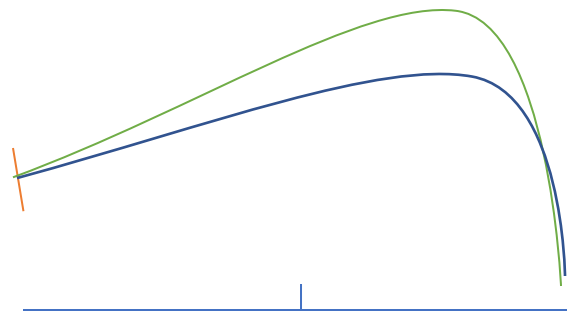
l'intention:

Offensif: Déborder l'adversaire dans la profondeur

Défensif: se donner du temps et se replacer

réalisation:

- 1) Mise de profil, raquette haute, bras viseur qui vise le volant
- 2) Rencontre tamis-volant au dessus de la tête et transfert de point de l'arrière vers l'avant - pronation de l'avant bras
- 3) Finition avec passage de la jambe de raquette vers l'avant



trajectoires

[Faire des bons dégagements. #badminton #coach #conseil #sports HOW TO CLEAR #badminton #learn](#)

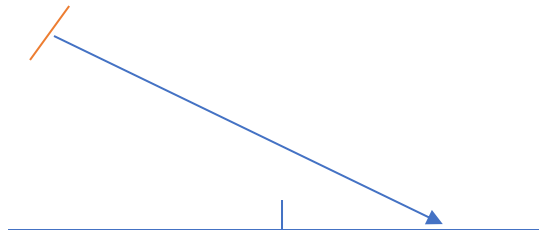
le smash

l'intention:

Offensif: Produire la rupture de l'échange grâce à la vitesse; transpercer l'adversaire

réalisation:

- 1) Mise de profil, raquette haute, bras viseur qui vise le volant
- 2) Rencontre tamis-volant légèrement en avant de la tête et transfert de point de l'arrière vers l'avant - pronation de l'avant bras
- 3) Finition avec passage de la jambe de raquette vers l'avant



trajectoires

[Comment faire un smash puissant ? #badminton #coach #conseil #sports PERFLY | Badminton Explications : Comment faire un smash au badminton](#)

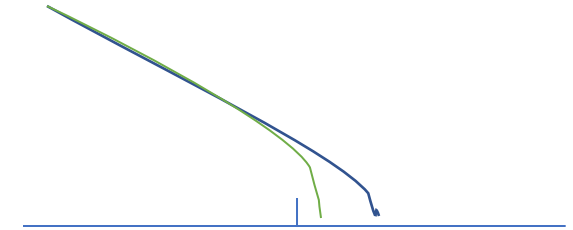
l'amorti

l'intention:

Offensif: Déborder l'adversaire en utilisant toute la profondeur du court

réalisation:

- 1) Mise de profil, raquette haute, bras viseur qui vise le volant,
- 2) Rencontre tamis-volant légèrement en avant de la tête avec un fort ralentissement au moment de l'impact, Transfert de point de l'arrière vers l'avant,
- 3) finition avec passage de la jambe de raquette vers l'avant



trajectoires

[PERFLY | Badminton Explications : Comment faire un amorti de fond de court au badminton.](#)

Depuis le mi-court

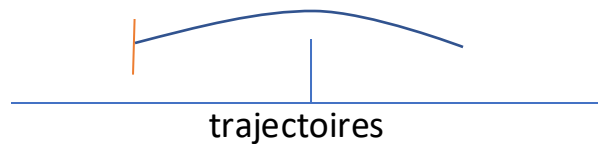
le drive

l'intention:

neutre/offensif: maintenir la vitesse dans le volant ou mettre de la vitesse pour mettre l'adversaire sous pression temporelle

réalisation:

- 1) jeu de face, frappe en piston,
- 2) rencontre tamis-volant au niveau du tronc u des épaules, tamis à plat, extension du bras plus facile en prise revers



[PERFLY | Badminton Explications : Comment faire le drive au badminton](#)
[Comment faire un drive coup droit | Badminton](#)

les défenses

l'intention:

défensive: répondre à l'attaque de l'adversaire pour maintenir l'échange et/lorsque c'est possible, passer à nouveau en phase neutre

réalisation:

- 1) placement de face, pieds // au filet (ou légèrement décalés) puis:

courte:

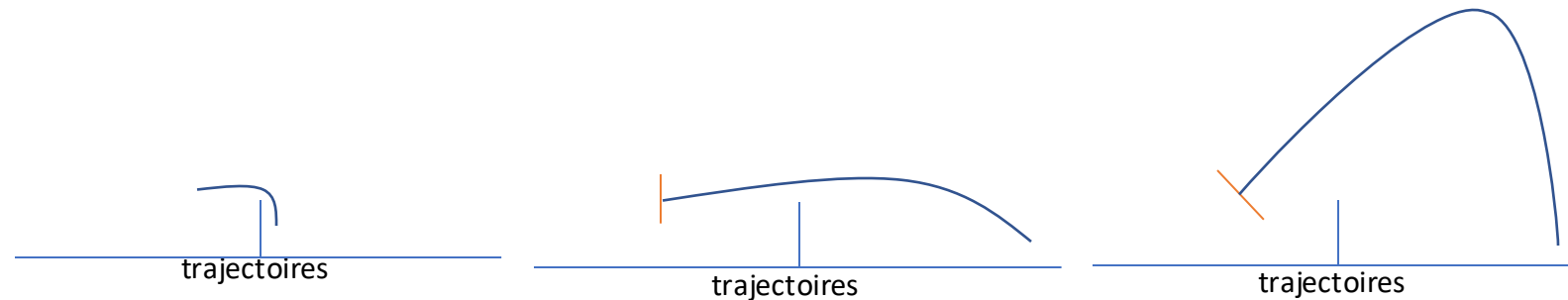
→ placer sa raquette en opposition avec un prise relâchée pour absorber la vitesse du volant

tendue:

→ réaliser une frappe en piston pour conserver la vitesse du volant (extension du bras et serrage de la prise)

longue:

→ orientation du tamis vers le haut et pronation ou supination violente de l'avant bras, extension



[Gagner du temps en défense 🙌🏸](#)
[Comment défendre contre un smash | Badminton](#)

Depuis l'avant du court (à

le contre-amorti

l'intention:

Offensif: déborder l'adversaire dans la profondeur en exploitant l'avant du court - forcer l'adversaire à lever le volant.

réalisation:

- 1) mise de profil, placement en fente sur jambe de la raquette
- 2) rencontre tamis-volant le plus haut possible, à hauteur de la bande du filet- laisser rebondir le volant



trajectoires

[Contre amorti côté revers #badmintonlover #badmintontraining #badminton #badmintonplayer](#)
[Le contre-amorti en badminton](#)

le lift / le lob

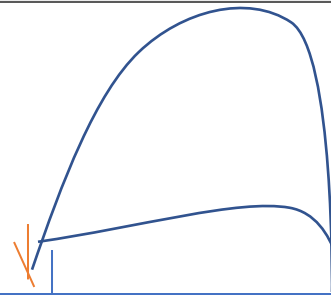
l'intention:

Offensif (Lob): déborder l'adversaire dans la profondeur grâce à un volant rapide et relativement tendu.

Défensif (lift): produire une trajectoire très haute au fond du terrain pour se donner du temps

réalisation:

- 1) mise de profil, en fente sur jambe de raquette
- 2) frappe en main basse/poitrine, tamis vers le haut (lift) / parallèle au filet (Lob)



trajectoires

[How to Forehand Lift](#)
[How to Backhand Lift](#)

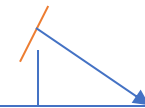
le kill

l'intention:

Offensif: conclure l'échange par un volant rapide et descendant - tuer le volant

réalisation:

- 1) bondissement en avant sur la jambe de la raquette, en fente- raquette haute
- 2) Frapper le volant, tamis orienter vers le bas- utilisation du relâché-serré



trajectoires

[Le kill #badmintonlover #badmintontraining #badminton #badmintonlovers #badmintonplayer](#)

Les intentions

TABLEAU 2

INTENTIONS LARGES EN FONCTION DES RAPPORTS DE FORCE
EN SITUATION DE JEU

RAPPORT DE FORCE	INTENTIONS LARGES EN SIMPLE	INTENTIONS LARGES EN DOUBLE
TRÈS FAVORABLE 90 / 10	Remporter l'échange sur une frappe ou le coup d'après	Remporter l'échange sur une frappe ou le coup d'après
FAVORABLE 80 / 20 – 70 / 30	Maintenir le rapport de force Accentuer l'avantage pour obtenir un coup faible de l'adversaire	Maintenir le rapport de force Déstabiliser la défense pour obtenir un coup faible ou une faute de la paire adverse
NEUTRE 60 / 40 – 50 / 50	Neutraliser l'adversaire Créer un décalage en sa faveur pour monter dans le rapport de force	Neutraliser l'adversaire Créer un décalage pour gagner l'attaque
DÉFAVORABLE 30 / 70 – 20 / 80	Rétablir l'équilibre et monter dans le rapport de force sur le coup d'après	Déséquilibrer l'unité collective de la paire adverse et monter dans le rapport de force sur le coup d'après
TRÈS DÉFAVORABLE 10 / 90	Rester dans l'échange	Rester dans l'échange

Les rapports de forces

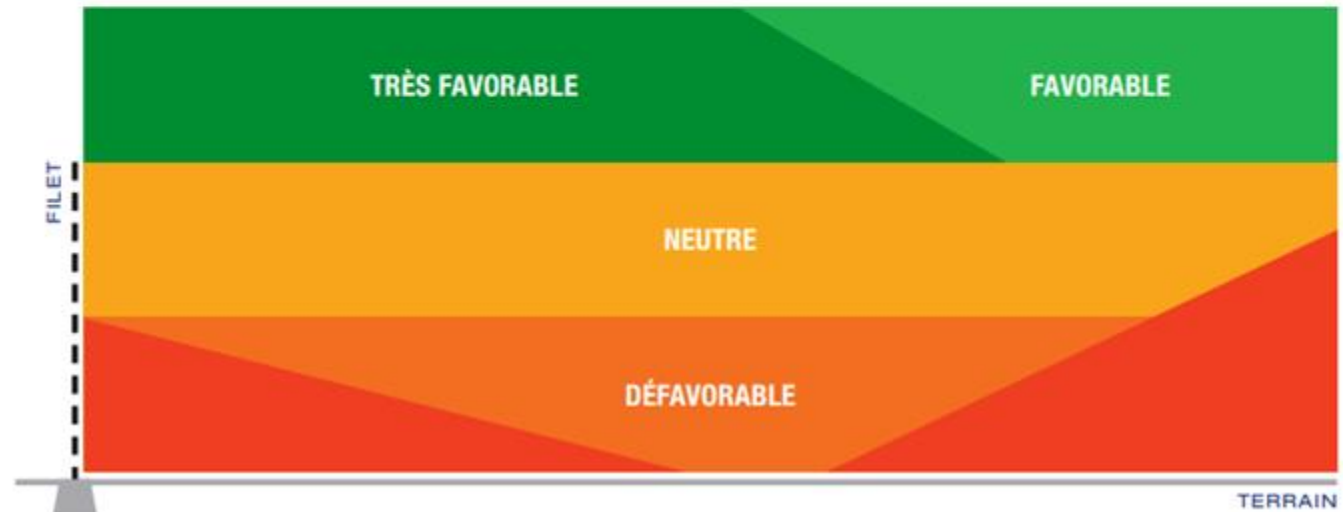
FIGURE 3

EXEMPLE DE RAPPORTS DE FORCE DANS L'ÉCHANGE EN SIMPLE



FIGURE 4

EXEMPLE DE RAPPORTS DE FORCE DANS L'ÉCHANGE EN DOUBLE



Pour construire la FPS

Quoi retenir dans les programmes pour chaque étape de transformation de ces élèves?

Champ d'apprentissage 4

Langage pour penser et communiquer D1

Formation de la personne et du citoyen D3

AFC1: Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe

AFC2: Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force

AFC3: Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre

AFC4: Observer, coacher et Co-arbitrer

AFC5: Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

Méthodes et outils pour apprendre D2

Les représentations du monde et de l'activité humaine D5

Systemes naturels et systemes techniques D4



Sources

Badminton “De l’école ...aux associations” F GRUNENFELDER, G COUARTOU

Les fondamentaux du badminton B FERLY, B GALLET, G PAPELIER

L’évaluation formative, un outil au service de la réussite des élèves—« Du quoi apprendre...
au quoi évaluer ? » Illustration en Badminton I. Lyonnet LP L.LABE Lyon 7ème

D.GOMET, Badminton, de l’élève débutant...au joueur de compétition. Fiches techniques – fiches tactiques. 60
exercices par thèmes. Vigot. 2003.

Claude LEVEAU, le badminton en situation