Extrait du EPS Académie de Lyon

http://www21.ac-lyon.fr/enseigne/eps/spip.php?article202

2005 - 2006 : Stage « Badminton 2005 »

- Ressources
- CA 4 - CP4
- Badminton
- Ressources Péda Badminton
-

Date de mise en ligne : lundi 20 mars 2006

Copyright © EPS Académie de Lyon - Tous droits réservés

Bassin Loire Nord - Stéphane Berthon, responsable et organisateur du stage de badminton sur Roanne vient de nous faire parvenir un bilan qui retrace les principaux thèmes abordés et les contenus qui s'y rattachent. Voici donc son travail qu'il nous a autorisé à mettre en ligne, mais qui reste entièrement la propriété de son auteur.

<!--Creative Commons License--»[Creative Commons License]Ce/tte création est mis/e à disposition sous un contrat Creative Commons.<!--/Creative Commons License--»<!— <rdf:RDF xmlns="http://web.resource.org/cc/" xmlns:dc="http://purl.org/dc/elements/1.1/" xmlns:rdf="http://www.w3.org/1999/02/22-rdf-syntax-ns#">

<dc:type rdf:resource="http://purl.org/dc/dcmitype/Text" />

</rdf:RDF> —>

Vous trouverez à la fin de l'article le document complet de l'auteur avec notamment tous les croquis et autres exemples.

1 - Les techniques

A - Les prises de raquette

1. Universelle

La prise universelle est utilisée pour les frappes « coup droit » : recette…..
- manche de raquette sur le sternum
-poser la paume de la main droite sur le sternum
-faire glisser la main jusqu’au manche et refermer
Vous avez réussi si le pouce et l’index forment un « V » dans le prolongement du cadre de la raquette…sinon recommencez !

2.Revers

Logiquement utilisée pour les frappes « revers »… : recette
Si vous avez trouvé la prise universelle, tournez votre raquette d’1/4 de tour jusqu’à ce que votre pouce se trouve à plat sur la « grosse tranche » du manche…
Sinon en posant votre pouce directement sur cette tranche et en fermant la main, cela marche aussi !

3. Pour vous embrouiller !

En fait, c’est presque faux ! En effet, il existe autant de prises de raquettes que de coups effectués dans des situations données ! La prise adaptée dépend parfois du lieu de l’impact où vous allez frapper et de la trajectoire que vous voulez donner au volant !

B- Les déplacements

1. Points clés / Règles d’action

-Position d’attente centrale et dynamique démarrage plus rapide
-Pied côté déplacement = premier déplacé (nécessité de placer en fin un pivot pour jouer en revers)
-Pas chassés (plus rapides…, anticipent le placement à la frappe) ou pas courus si le temps
-Blocage / Appui / impulsion de la jambe côté raquette
-frappe
-Premier pas de replacement = pas chassé

2.Types de déplacements / placements

-filet : « fente avant »
-fond de court : « pas avant » ; « ciseau » ; « saut d’interception »
-latéraux : « fente latérale » ; « saut d’interception »

C - Frappes

a. Le service

*se positionner à « 1 raquette » du « T » central
*position des pieds : 1 perpendiculaire / filet ; 2 regarde poteau
*transfert du poids du corps vers l’avant avec rotation du bassin
*armé raquette avec poignet « cassé »

Copyright © EPS Académie de Lyon

*mouvement de « balancier » (bras de levier) avec fouetté (service long) ou blocage du poignet (service court)

attention aux fautes de service !!

b. Jeu au filet : contre-amorti / lob / smash / rush

*se positionner en fente avant : pied côté raquette devant
*buste droit
*coude haut (la raquette n’est pas dans les chaussettes !)
*raquette allongée
*intercepter le volant le plus haut possible

NB 1 : en revers, il s’agira d’effectuer un pivot afin d’exécuter la fente
NB 2 : les frappes et trajectoires sont différenciées par l’inclinaison du tamis ou par un mouvement de pronation / supination de l’avant-bras (c’est pas une insulte !)

c. Jeu en fond de court : dégagé / amorti / smash

*se positionner de profil avant l’impact en arrière du volant
*frapper en avançant (pas ou impulsion) avec inversion des appuis (rotation du corps)
*frapper le volant le plus haut possible
*mouvement de la raquette : circulaire…extérieur- frappe intérieure- extérieur
= mouvement de pronation

NB 1 : les frappes et trajectoires sont différenciées par l’inclinaison et l’orientation du tamis ainsi que par le ralentissement ou l’accélération du geste en fin de mouvement.

- dégagé : impact haut et au dessus de l’épaule…accélération
- amorti : impact haut mais légèrement en avant…ralentissement
- smash : impact haut et devant le corps…accélération maximale

d. Défense

*position centrale reculée (2m derrière le filet ?) / appuis dynamiques
*raquette préparée en prise « revers », positionnée devant le nombril (very important !)
*aller chercher le volant avec la raquette (avec la main, c’est faute !),…ne pas attendre qu’il arrive sur vous
(« défense agressive »)
*répondre par une défense au filet (amorti) ou en drive (volant fort, à plat)

D - Frappes spécifiques

a. Les frappes latérales : le « drive »

C’est une frappe latérale utilisée plus souvent en double, le jeu étant plus rapide et les déplacements sont plus courts (forcément, jouer en double, c’est être deux !) mais on l’utilise aussi beaucoup en simple (là, on est seul)

Copyright © EPS Académie de Lyon

C’est un coup plutôt défensif mais aussi très souvent utilisé pour contrer, accélérer le jeu !

*placement en fente latérale si le volant est bas
*le tamis regarde le filet
*fouetter le volant par rotation des épaules, bras, avant-bras, bras
*la frappe est plate et violente

b. Les frappes latérales : les variantes, mais c’est plus dur !

*saut d’interception…permet de tout faire
*le coup autour de la tête (c’est pas la tête sur le cou !)
*le coup autour de la tête en saut d’interception…on essaye ?

c. Amorti de fond de court : « slice » ; « revers-slice »

C’est une feinte ! Juste une illusion et un mauvais moment à passer !

exemple : je joue contre toi…je fais un dégagé mais tu cherches le volant pour le frapper…en fait il est déjà par terre à 2-3 mètres du filet..VU ?
Là tu t’interroges.. « zut, il a raté sa frappe, il a de la chance »
MAIS NON…

Que c’est-il passé ? Ralenti :…
*même préparation que pour les frappes en fond de court
*même exécution, même puissance
*mais c’est différent, tu vois la différence ?
*le secret est que au moment de la frappe, j’ai modifié l’orientation du tamis (perpendiculaire à l’impact)…frappe côté corps pour un « slice » et extérieur pour un « coupé »

résumé…je t’ai fait une sorte de demi-smash et t’as rien vu !

d. Le smash sauté du revers en fond de court sur la ligne

*bon, passons à autre chose !
*variante : le même mais croisé…

2 - La tactique

A. Tactique de simple

1. Le service

- Servir haut et long pour empêcher l’attaque adverse (service court pour feinter)
- Servir de préférence à proximité de l’intersection entre la ligne médiane et la ligne de fond pour ne pas ouvrir d’angle.
- éventuellement haut et long sur le revers adverse.

2. Les 10 commandements

- Rester concentré
- Utiliser ses propres qualités et les faiblesses adverses
- Créer des problèmes en jouant les 4 coins (Fatiguer – Déséquilibrer – Retarder)
- Ne pas abuser des « croisés » (trajectoire + longue passant plus près du centre)
- Intervenir très vite sur le volant
- Varier le service
- Varier la vitesse : ne pas subir le rythme imposé par l’adversaire
- Utiliser le coup droit au lieu du revers
- Jouer un volant « lent » en phase défensive
- Jouer un volant « rapide » en phase offensive

3.Tactiques de bases

- L’attaquant : rapide – vif – agressif – bonne détente – impatient – contrôle le filet

2. Les 10 commandements

- Rester concentré
- Utiliser ses propres qualités et les faiblesses adverses
- Créer des problèmes en jouant les 4 coins (Fatiguer – Déséquilibrer – Retarder)
- Ne pas abuser des « croisés » (trajectoire + longue passant plus près du centre)
- Intervenir très vite sur le volant
- Varier le service
- Varier la vitesse : ne pas subir le rythme imposé par l’adversaire
- Utiliser le coup droit au lieu du revers
- Jouer un volant « lent » en phase défensive
- Jouer un volant « rapide » en phase offensive

3.Tactiques de bases

- L’attaquant : rapide – vif – agressif – bonne détente – impatient – contrôle le filet

2. Les 10 commandements

- Rester concentré
- Utiliser ses propres qualités et les faiblesses adverses
- Créer des problèmes en jouant les 4 coins (Fatiguer – Déséquilibrer – Retarder)
- Ne pas abuser des « croisés » (trajectoire + longue passant plus près du centre)
- Intervenir très vite sur le volant
- Varier le service

- Varier la vitesse : ne pas subir le rythme imposé par l’adversaire
- Utiliser le coup droit au lieu du revers
- Jouer un volant « lent » en phase défensive
- Jouer un volant « rapide » en phase offensive

3.Tactiques de bases

- L’attaquant : rapide – vif – agressif – bonne détente – impatient – contrôle le filet
* dégagé d’attaque
* amorti slicé ; coupé
* smash ; rush
* contre-amorti

- Le défenseur : endurant – patient – sauve les coups – sécurité – attend les erreurs
* dégagé de défense
* lob
* service haut
* défense courte ou contre

- Le jeu sur le revers
* filet côté « droit »
* fond côté « revers
* smash côté droit
* slice ; coupé côté droit

- Le point de fixation
Il s’agit de déstabiliser l’adversaire en envoyant plusieurs volants consécutifs au même endroit :
- contre-pied
- fatigue musculaire accentuée
- usure, lassitude qui peut engendrer une erreur ou un retour faible

- Les 4 coins : « THE » Tactique
* faire courir pour fatiguer

B. Tactique de Double

1. Positionnement des joueurs

a) position d’attaque : « front & back »

Les joueurs ont pris l’initiative du jeu, par un smash ou un amorti de fond de court, ou bien alors l’adversaire amène le jeu au filet, ils se mettent l’un devant l’autre.

Copyright © EPS Académie de Lyon

Le joueur « avant » couvre le filet et le joueur « arrière » se charge du fond.

b) position défensive : « side by side »

Les joueurs viennent de relever un volant « offrant » l’initiative d’attaque à l’adversaire. Ils se placent côte à côte et défendent chacun leur propre demi-terrain.
2. Service / Retour

- Servir de préférence court au niveau du « T » central : ne pas donner l’attaque
- Retourner en essayant d’attaquer ou en « déposant » un volant bas et mou en « zone de divorce » .
zone de divorce
* Contre-amorti
* Volant tendu au fond

3. Tactique de base

- Servir court sur le « T » central ; mais varier quelques fois (tendu ou lob)
- Privilégier les coups d’attaques (qui retombent) pour conserver l’initiative del’échange et rester en position « front & back ».
- Se parler (« laisse » ; « out ») et se conseiller, s’encourager
- Dans le passage de F & B à S b S , le joueur avant redescend plutôt droit, il a la priorité, et le joueur arrière se place en fonction

- En situation offensive, le but est d’envoyer le volant au centre du court entre les 2 adversaires (smash ou amorti)
- En situation défensive, le but est de reprendre l’attaque soit en renvoyant à plat (drive) sur les côtés ou en faisant faire « l’essuie-glace » au joueur arrière adverse.
D’autre part, il est possible qu’un des 2 joueurs fasse un « block » au filet, dans ce cas, il suit son volant …son partenaire se plaçant donc au fond pour que la paire se retrouve en F & B.

4. Situations d’apprentissages

A1A2= att…..D1D2= déf….. frappe ….. déplacement

Sur les trajectoires tactiques

Situation 1 : D1 sert haut sur A1
A1 smash au centre
A2 intercepte tous les retours plats et courts
Soit par smash, soit par block au filet
Si retour haut…A1 smash au centre etc…

Situation 2 : D1 sert haut sur A1
A1 smash au centre
D1 et D2 font un retour plat en zones de divorce (priorité au joueur en coup droit)

Copyright © EPS Académie de Lyon

Terminer l’échange

Situation 3 : D1 sert haut sur A1
A1 smash au centre
D fait un retour amorti et suit au filet
A2 rush pour conclure ou block droit
Si block, D lobe au centre
A1 smash etc…

Sur les changements de position

Situation 4 : D1 sert haut sur A1
A1 smash droit sur D2 (1)
D2 fait un retour amorti et suit au filet (2)
A2 lobe sur D1 qui a reculé (3) et recule à son tour, A1 compense
D1 smash droit sur A2
A2 fait un retour amorti et suit au filet etc…

Situation 5 : D1 sert court sur A1
A1 bloque au filet (1)
D1 lobe et se place en défense, D2 compense (2)
A2 amorti au centre (3)
D1 ou D2 contre amorti (4)
(si c’est D1 qui récupère le volant, D2 recule et D1 reste devant)…F & B
A1 lobe (5) et se place en défense, A2 compense
D amorti au centre

Résumé : amorti ; contre-amorti ; lob ; etc…permet aux 2 paires de passer de F & B à S b S

NB : la situation est plus claire en pratique mais pas forcément plus facile à appliquer !

ATTENTION : d’après nos appellations, si A1 lobe, il se nomme ensuite D1 (puisqu’il est redescendu en défense) et D1D2 se nomment donc A1A2 (puisque ils se sont placés en « front & back »)….vous suivez ou vous abandonnez !?

Variantes : essayez à 2 contre 1, cela enlève une aiguille du pied !!

Situation 5 bis : B sert court sur A (1)
A contre amorti (2)
B lobe (3) et se replace en défense, C compense
A amorti de fond de court (4)
C contre amorti (5) et reste devant, B recule
A lobe (6)
Etc…

Variantes : à la place de l’amorti de fond de court, A fait un smash sur B, C ou au centre…

Copyright © EPS Académie de Lyon

Variantes : en F & B, le joueur arrière possède l’alternative de jouer, amorti du fond, smash ou dégagé de défense

Variantes : en F & B, le joueur avant possède l’alternative de jouer contre-amorti ou lob

Si vous combinez toutes ces variantes et qu’en plus vous « drivez » ,que vous « divorcez » , que vous « rushez », que vous croisez, décroisez, feintez…c’est que vous maîtrisez les rotations et la tactique de double…Bref, vous êtes bons !

Alors, dans ce cas, pourquoi lisez-vous ces pages ? Nous ne vous apprenons rien !

3 - Les conduites typiques

Nous appelons « conduites typiques » les niveaux de jeu observables chez les élèves.
Il est possible d’élaborer des « grilles d’évaluation comportementale » mais celles-ci sont souvent trop complètes, trop complexes et difficilement utilisables par les élèves ou les enseignants.
En effet, il faudra du temps afin d’évaluer chaque élève dans de nombreux indicateurs ou que ceux-ci s’auto-évaluent :
-frappes utilisées
-trajectoires
-déplacement
-dissociation
-coordination
-équilibre
-centration
-perception de l’espace et du volume de jeu
-représentation du jeu

Or, ces grilles sont des éléments fondamentaux dans l’évaluation formative et formatrice car elles permettent à chacun de se situer ou de se comparer et d’envisager ensuite des voies de complexifications…

Alors, pourquoi faire compliqué, alors qu’il est possible de faire simple ?

Les feuilles suivantes décrivent différents types de conduites…

-Conduites typiques…pour des élèves de 6èmes…C.Delalande
« collège Louis-Philippe – 76260 Eu »

Niveau 1 ATCHOUM Je n’arrive pas à renvoyer le volant !….
« Aaaatchoummmm..Oh, Zut ! »
Niveau 2 DORMEUR je renvoie…mais je ne me déplace pas vraiment
« Hop, Hop…Rrrroonnnn, Rrrroonnnn… »
Niveau 3 JOYEUX Je renvoie et je me déplace
« Que c’est bon de transpirer… ! »
Niveau 4 Je renvoie en ayant l’intention de faire déplacer

Copyright © EPS Académie de Lyon

FARCEUR l’adversaire …
« Hé, Hé !! »
Niveau 5 PROF Je suis capable de dégager en fond de court et d’amortir au filet…
« Hop…Hop…Hop »
Niveau 6 MONSEIGNEUR Je maîtrise mes déplacements en restant bien équilibré et je maîtrise aussi les coups principaux
« Je suis un champioooon, je suis un champioooon. !! »

-Conduites Typiques…utilisables à tous niveaux
« Lycée St Exupéry – 69 Lyon »

CONDUITES DE RENVOI

La frappe de renvoi est unique

Peu de déplacement (Avt-Arr)

Duré d’échange faible <2

Alignement œil-tamis-volant

Se reporter au document complet.

4 - les niveaux de compétence

L’objet principal de cette partie est de distribuer des outils, des idées, des billes…afin que chaque enseignant, chaque établissement propose des cycles variés de badminton, adaptés au niveau des élèves.

Pour vous aider, voici 3 « niveaux de compétences »…

• Compétences de niveau 1 : « des savoirs-faire au service d’une logique de jeu »
6è-5è ?

• Compétences de niveau 2 : « se situer dans une conduite et dans un rapport de force »
4è-3è-2nde ?

• Compétences de niveau 3 : « situer, analyser, améliorer, gérer ses propres compétences dans la performance »…
2nde-1ère-Tle ?

COMPETENCES DE NIVEAU 1

COMPETENCES GENERALES : liens avec le projet d’établissement / Que peut apporter cette APSA au

développement de l’élève :

• Dimension humaine : respecter le règlement, l’ arbitre, l’adversaire (« fair-play ») / s’impliquer dans une activité d’affrontement en respectant le code, le matériel fragile et onéreux .
• Dimension émotionnelle : accepter sa propre responsabilité tant dans la victoire que dans la défaite !
• Dimension motrice : solliciter et développer les facteurs de l’efficacité motrice avec une raquette qui prolonge le bras (vitesse, force, endurance, coordination, dissociation…)
• Dimension cognitive : Développer les possibilités d’identifier, de sélectionner et d’utiliser les informations susceptibles d’aider à l’organisation de l’action individuelle. Connaître les APSA, comprendre les causes et les effets de l’action motrice à partir d’une connaissance « éprouvée » débouchant sur une théorisation de la pratique
•
COMPETENCES PROPRES AU GROUPE D’ACTIVITE :

• Se déplacer, s’organiser pour frapper et renvoyer
• Se replacer après la frappe
• Réaliser des frappes en jouant sur les paramètres simples de trajectoires (vitesse et direction)
• Marquer le point en jouant sur la continuité, sur la diversité, dans l’espace libre ou sur le point faible de l’adversaire
Commentaires : en 6ème, les compétences acquises doivent permettre à l’élève d’assurer la continuité du jeu et de construire, en position favorable, la rupture de l’échange éventuellement dans des situations aménagées.

COMMENT SE CARACTERISE L’ACTIVITE DE L’ELEVE ?

• Peu de mobilité, le jeu reste essentiellement dans l’axe , haut et en zone centrale
• Echec au service règlementaire pour certain OU service « mise en jeu » (il devrait être la première frappe offensive !)

QUELLES SONT LES COMPETENCES SPECIFIQUES DEVANT ETRE ACQUISES A L’ISSUE DES 10 HEURES DE PRATIQUE EFFECTIVE ?

P l’élève doit être capable de comprendre l’espace de jeu à viser, à atteindre (en utilisant les frappes de base pour provoquer le non-renvoi adverse en jouant dans l’espace libre : service « cuillère », frappes en mains hautes (dégagé-amorti de fond de court-smash) et les frappes en mains basses (contre amorti- lob)
ALLONGER L’ESPACE DE JEU offensif (au fond du court – au filet)

P l’élève doit être capable de comprendre l’espace de jeu à défendre
CONSTRUCTION DE L’EQUILIBRE / ALLONGER L’ESPACE DE JEU défensif
Reculer pour frapper…plus fort et pour se replacer plus vite (construction de l’espace arrière).
Et fente avant au filet pour se bloquer (meilleur contrôle du volant) et pour pouvoir se replacer plus vite au centre du terrain (construction de l’espace avant)
se replacer au centre du terrain après la frappe

P l’élève doit être capable de servir de façon réglementaire

P l’élève doit être capable d’arbitrer un match

Copyright © EPS Académie de Lyon

QUELLE EST LA SITUATION LA PLUS FAVORABLE POUR EVALUER CES COMPETENCES

• Tournoi par poules de niveaux / matchs de 5’ / 3 services consécutifs

PERFORMANCE / 9 points :
classement dans la poule / 5 pts (dégressif avec les poules)
Moyenne des victoires/défaites / 4 pts (pts variables suivant V/D courte ou longue)

MAITRISE / 11 points :
Arbitrage / 1 pt (annoncer le score à chaque point / décisions justes)
Service / 2 pts (mise en difficulté / règlementaire/ non règlementaire)
Habileté à utiliser l’espace de jeu / 8 pts (profil des points marqués)

QUELQUES REPERES SIGNIFICATIFS POUR VALIDER CES ACQUISITIONS.

¢ l’élève sait servir règlementairement et/ou recherche une mise en difficulté de l’adversaire
¢ L’élève est centré sur le volant repartant (début d’intention tactique) et fait se déplacer l’adversaire
¢ L’arbitre annonce le score à voix haute (NB : il n’y a pas ou peu de conflits concernant les scores)

COMPETENCES DE NIVEAU 2

COMPETENCES GENERALES : liens avec le projet d’établissement / Que peut apporter cette APSA au développement de l’élève :

• Dimension humaine : Se situer dans un groupe / apprécier sa propre valeur et celle des autres
• Dimension émotionnelle : accepter d’être défié…par plus fort et par moins fort
accepter le handicap
• Dimension motrice : solliciter et développer les facteurs de l’efficacité motrice
• Dimension cognitive : apprécier et réguler ses possibilités et ses ressources au regard des actions à entreprendre dans un rapport de force particulier.

COMPETENCES PROPRES AU GROUPE D’ACTIVITE :

• Combiner simultanément deux des paramètres simples des trajectoires (vitesse, direction, hauteur)
• Instaurer une continuité dans l’échange pour marquer le point en poussant l’adversaire à la faute
• Défendre son camp, répondre aux attaques adverses en gagnant du temps (allonger le trajet et la trajectoire du volant en jouant sur la hauteur et la longueur)
• Commentaire : A ce niveau, les compétences acquises doivent permettre à l’élève de jouer intentionnellement sur la continuité et sur la rupture dans l’échange pour marquer le point.

COMMENT SE CARACTERISE L’ACTIVITE DE L’ELEVE

Copyright © EPS Académie de Lyon

Excellent Elève :
*tente de mettre en difficulté dès le service (haut et long) ou le retour de service (smash ou retour haut et long).
*élève mobile qui enchaîne déplacement-frappe-replacement- déplacement
*construit l’échange en variant le rythme de jeu, est capable de se mettre en position favorable pour marquer en smashant

Elève moyen :
*service=mise en jeu
*joue devant/derrière en trajectoires « cloches » ou joue « fort » en trajectoires tendues mais à portée de l’adversaire.
*manque de mobilité : élève « sur les talons »

QUELLES SONT LES COMPETENCES SPECIFIQUES DEVANT ETRE ACQUISES A L’ISSUE DES 10 HEURES DE PRATIQUE EFFECTIVE ?

*L’élève doit être capable de ne pas « offrir » le point à l’adversaire dès le service (si possible service haut et long ; parfois rasant et court pour feinter)
*L’élève doit être capable de repérer s’il est dominé ou dominant afin d’inverser le rapport de force en « ralentissant » le jeu par un dégagé de défense ou en accentuant sa domination en accélérant (dégagé d’attaque) pour obtenir une rupture immédiate (utilisation du smash).
*L’élève doit être capable de repérer les points forts ou faibles de l’adversaire, et s’y adapte en fonction de ses propres ressources afin d’élaborer des choix tactiques.
*L’élève doit être capable de se situer dans la classe, dans un niveau de jeu, et dans un rapport de force.

QUELLE EST LA SITUATION LA PLUS FAVORABLE POUR EVALUER CES COMPETENCES

Chaque élève est situé dans un « classement » A,B,C,D ;E,F ;etc…en fonction de sa valeur dans la classe
Objectif : matches « défis avec handicap » et système de point « performance / contre-performance »
But : gagner ses défis pour totaliser le plus de points possibles
Consignes et dispositif : Chaque victoire sur un joueur rapporte X points qui augmentent selon la valeur du joueur battu.
En revanche, une défaite compte « 0 » (si même valeur) ou donne un malus si contre-performance
Si on joue contre une « valeur » différente, on a X points d’avance ou de retard
Critères de réussites:L’élève a gagné en gérant son avantage ou son handicap…

QUELQUES REPERES SIGNIFICATIFS POUR VALIDER CES ACQUISITIONS.

*L’élève est centré sur le volant repartant et sur l’adversaire. (forces, faiblesses, placement). Suivant l’adversaire qui lui est proposé, l’élève joue :
- pour rattraper son handicap (jeu agressif) : l’élève joue vite et cherche une rupture rapide, attaque à outrance et essaie d’anticiper.
- pour conserver son avance (jeu défensif) : l’élève cherche à prolonger l’échange en utilisant tout le volume de jeu et particulièrement
le dégagé de défense et cherche à percevoir des opportunités pour marquer.
- pour gagner (si valeur identique) : L’élève cherche à faire bouger l’adversaire par des trajectoires adaptées au moment et perçoit les opportunités pour conclure sans trop de risque (smash, mise hors de portée)

Copyright © EPS Académie de Lyon

COMPETENCES DE NIVEAU 3

COMPETENCES GENERALES : liens avec le projet d’établissement / Que peut apporter cette APSA au développement de l’élève :

*Dimension humaine : Elaborer en commun des stratégies collectives (tournois par équipes homogènes) et des procédures d’entraide dans l’apprentissage.
Stabiliser des apprentissages, donnants l’accès à une culture commune
*Dimension émotionnelle : accepter les conseils des autres, de ses « entraîneurs » ponctuels.
Etre confronté à ses propre émotions (agressivité, perdre, gagner)
*Dimension motrice : Améliorer ses possibilités d’engagement physique en préservant la maîtrise des frappes
*Dimension cognitive : Améliorer les systèmes de prise d’information (prélever moins d’indices, mais plus pertinents)

COMPETENCES PROPRES AU GROUPE D’ACTIVITE :

2nde *Se préparer, s’investir et produire volontairement des trajectoires variées pour gagner ses matches (dans une opposition à son niveau).
Cycle Term N1 *Proposer et mener à leur terme des projets tactiques pour faire évoluer le rapport de force
Cycle Term N2 *Utiliser la précision et la puissance des frappes ainsi que les variations de rythme et la désinformation dans la production de trajectoires

COMMENT SE CARACTERISE L’ACTIVITE DE L’ELEVE

Elève moyen :
*service=mise en jeu
*joue devant/derrière en trajectoires « cloches » ou joue « fort » en trajectoires tendues mais à portée de l’adversaire.
*manque de mobilité : élève « sur les talons »
Excellent Elève :
*tente de mettre en difficulté dès le service (haut et long) ou le retour de service (smash ou retour haut et long).
*élève mobile qui enchaîne déplacement-frappe-replacement- déplacement
*construit l’échange en variant le rythme de jeu, est capable de se mettre en position favorable pour marquer en smashant

QUELLES SONT LES COMPETENCES SPECIFIQUES DEVANT ETRE ACQUISES A L’ISSUE DES 10 HEURES DE PRATIQUE EFFECTIVE ?

*L’élève doit être capable de repérer les points forts ou faibles de l’adversaire avant une rencontre connue : PREPARER SON MATCH
*L’élève doit être capable de faire des choix tactiques pertinents, adaptés à ses propres compétences ainsi qu’à celles de l’adversaire
*L’élève doit être capable d’analyser le match produit, à son terme, afin d’évaluer le + et le -, et

Copyright © EPS Académie de Lyon

d’envisager des voies de complexifications
*L’élève doit être capable de prendre en charge son « entraînement » et son échauffement pour préparer ses matches.
*L’élève doit être capable de « manager », de conseiller un camarade AVANT, PENDANT, APRES son match.

QUELLE EST LA SITUATION LA PLUS FAVORABLE POUR EVALUER CES COMPETENCES

Chaque élève est situé dans une « conduite typique », représentative d’un niveau (A1, A2, B1, B2, C, ou D)
Objectif : matches par équipes au temps, système aller/retour : à l’aller, une équipe choisit sa composition (chaque élève d’une équipe affronte un élève de l’autre). Au retour, c’est l’inverse.(pas obligé d’aligner n°1/n°1 , n°2/n°2etc.)
But : ramener le plus de victoires et le meilleur goal-average possible.
Consignes et dispositif : Chaque équipe a connaissance des conduites typiques et des « cartes d’identité » des joueurs adverses, afin d’élaborer une stratégie collective. Le managérat est instauré avant mais aussi pendant les matches.
Critères de réussites:Gagner la confrontation aller/retour . L’équipe qui choisit au retour doit être plus performante qu’au x matches aller car elle s’adapte aux résultats observés et à une connaissance « vécue » des adversaires.

QUELQUES REPERES SIGNIFICATIFS POUR VALIDER CES ACQUISITIONS.

*Aspect collectif : -l’équipe analyse les résultats « allés » afin de choisir une composition « retour » qui devrait leur
permettre d’optimiser leur performance collective.
-les élèves se sentent concernés par les matches de leurs coéquipiers, et les encouragent, les conseillent
*Aspect individuel : les élèves préparent leur matches en utilisant les « cartes d’identités » adverses (points forts/faibles)

5 - Outils de construction de cycle

A. Formes de Tournois

Quelques idées de tournois pour agrémenter vos cycles et qui motiveront vos élèves…
Rien de révolutionnaire mais des fois, il suffit simplement d’y penser !!!
Amusez-vous à mélanger ces tournois, c’est sympa…

1. « Montée / descente »

Tournoi d’ « ECREMAGE ».
Les élèves sont placés sur les terrains…au hasard ou en estimant leur niveau.

« je gagne…alors je monte d’1 terrain pour jouer mon prochain match »
« je perds…alors je descends d’1 terrain pour jouer mon prochain match »
S’il y a beaucoup d’élèves, pensez à faire jouer sur ½ terrain.
Vous pouvez aussi placer un arbitre sur chaque terrain (ou ½) :
« je gagne…alors je monte d’1 terrain et j’arbitre (s’il y en avait un) »
« je perds…alors je descends d’1 terrain pour jouer mon prochain match »
« je viens d’arbitrer…alors je joue ensuite sur le même terrain »

2. « Ronde suisse »

Tournoi d’ « ECREMAGE ».
Matches défis ou imposés par le prof (quelques fois nécessaire)
A l’issue du premier match, il y a des élèves avec « 0 victoires » ou « 1 victoire ».
Les affrontements suivants se font à l’intérieur d’une même colonne « 0 » ou « 1 »
A l’issue du 2ème tour, il y a une colonne d’élèves à « 0 » ; « 1 » ; « 2 » victoires.
Ainsi de suite…
La difficulté réside dans la gestion des matches (colonnes impaires ; quelques élèves auront un match supplémentaire)

3. « Les divisions »

Tournoi permanent par poules de « X » élèves.
Une poule = une division
Suivant le nombre d’élèves dans une poule, la semaine suivante le premier (les 2 premiers) monte(nt) d’une division……le dernier (les 2 derniers) est (sont) relégué(s) dans la division inférieur…

4. « La poule aux œufs d’Or »

Tournoi permanent par poule.
Chaque élève possède un capital de 100 « œufs d’Or ».
Suivant la différence de score dans ses matches, un élève gagne ou perds des œufs.
Les plus riches monteront ensuite d’une division et les plus pauvres descendront mais en conservant leur nouveau capital…

5. « La course aux points »

Tournoi défis par handicap
Chaque élève appartient à un classement (A, B, C, D etc…), par exemple parce qu’ils sont issus de la même colonne de « ronde suisse ».
Chaque victoire rapporte des points déjà définis suivant la valeur du joueur battu.
« victoire sur A = 5 points » ; « victoire sur B = 4 points » ; « C= 3 points » etc…
Une défaîte contre un joueur de valeur supérieure ou égale rapporte 0 points.
Une défaite contre un joueur de valeur inférieure est une contre-performance donc entraîne un malus (-1 point pour un classement d’écart, -2 pour deux classements etc..)
Pour inciter les élèves à défier « plus fort » ou à jouer différemment (attaque, défense , il est intéressant de fonctionner avec handicap pour rééquilibrer le rapport de force.(2 points par classement de différence sur des matches de 4 minutes)

6. « La mort subite »

Tournoi comme vous voulez !
Tous les matches démarrent et se terminent en même temps.
Seulement le temps de jeu est défini par le premier joueur qui atteint « 9 points », ce dernier crie « Ayé ! » (cela marche aussi avec d’autres mots…essayez !) et stoppe ainsi toutes les rencontres.

Copyright © EPS Académie de Lyon

7. « La Ronde italienne »

Tournoi par équipes.
Les joueurs d’une même équipe sont hiérarchisés.
Le n°1 joue contre le n°1 adverse,puis le n°2 affronte le n°2 en conservant le score du match des n°1, etc..(on peut modifier l’ordre des rencontres ; les élèves peuvent aussi choisir qui ils affrontent 1 ctre 2 etc…)

8. « le score acquis »

Tournoi par équipes façon « escrime » = « Ronde Italienne »
Mais le relais s’effectue lorsqu’un joueur du 1er match atteint 5 points, puis du 2nd match atteint 10 points etc..
.

9. « Le + et le – »

Tournoi comme vous voulez (poules, mort subite,défis…).
Le but est bien sûr de gagner (vous en connaissez qui font exprès de perdre ?) mais on obtient le classement par rapport au nombre de victoires et / ou au nombre de points « marqués » si on joue « le + » ou « encaissés » si on joue « le – ».

Variante : par poules.
chaque match de 6 minutes est partagé en 2 x 3 minutes
match « allé », A joue le + et B joue le -, match « retour », on inverse.

Variante : on peut intégrer ce thème avec une mort subite « + » ou « - »

L’intérêt de cette formule est d’inciter les élèves à jouer agressif ou défensif et les met en situation problème…gagner en prenant des risques ou gagner avec patience.

10. « 1er à 5 pts » à handicap (poules de 3-4 joueurs sur 30 minutes)

Durant ce laps de temps, les joueurs se rencontrent en principe plusieurs fois et le perdant du 1er match part avec 1 pt d’avance, s’il perd encore, il partira avec 2 pts d’avance, s’il gagne, plus qu’1 pt etc…

11. « le quite ou double »

à chaque fois qu’1 joueur marque des points consécutifs, la valeur de ce dernier augmente (1 pt, 2 pts, 4 pts, 6 pts, 8, pts= 21 !)

12. « les 2 sets gagnants »

sets de 5 pts : permet d’instaurer le managérat
permet d’augmenter les points décisifs du match (un élève en train de perdre 7/0 pense-t-il pouvoir inverser la situation ?)

13. « les sommes »

Le match s’arrête lorsque la somme des 2 scores atteint 15, 21 points…
Ainsi, marquer un point ote la possibilité à l’adversaire d’en marquer un de plus !

Copyright © EPS Académie de Lyon

14. « Les Gamelles »

Tout volant non touché par l’adversaire dans une zone prédéfinie ôte 1 point à l’adversaire en plus d’en ajouter un au vainqueur de l’échange !

15. « les Bingos »

Un contrat choisi par les élèves et/ou le prof détermine les paramètres qui définissent la victoire.
Ex : « A » doit pour gagner combiner : 9 pts dont 2 volants non touchés toutes zones
« B » : 5 pts dont 1 smash gagnant dont un volant non touché en zone avant

16. « je marque, je reste »

Plus intéressant si beaucoup de joueurs sont sur le même terrain.
Celui qui gagne l'échange reste sur le terrain, celui qui perd sort et est remplacé par l'un des joueurs en attente sur le côté. Le joueur qui entre a le service. Chacun compte ses points. Matchs au temps ou le premier à 20 points, par exemple.

17. « TUTTI FRUTI »

Bien sûr, certaines formes de matchs peuvent être mélangées (sommes & gamelle, montée/descente par poule en mort subite, etc..)

B. Petits jeux

Diverses situations d’apprentissages qui, normalement, peuvent être considérées comme relativement assez ludiques ….!

1. Service

a. « l’arrêt de volée »

2 joueurs A et B sont sur un terrain, A tombe à l’eau A est au service et B , sans raquette, se situe contre le filet dans le 1/2 terrain opposé.
A engage loin et B court ou Accourt (?!) pour rattraper de volée (d’où l’astuce du nom du jeu !). S’il réussit, il marque 1 point sinon A marque.

Variante : idem en service court mais B se positionne préalablement derrière la ligne de fond.

Variante de variante : idem mais B marque s’il renvoie le volant avec sa raquette en main haute par dessus le filet.

b. « l’horizon »

On peut utiliser les lignes existantes.
Séries de 5 à 10 services par élève…plus le volant tombe dans une zone éloignée, tout là-bas à l’horizon, plus il rapporte de points.
Variable :

Copyright © EPS Académie de Lyon

Pour mettre un peu de pression et pour que le service long soit également haut, il sera rapidement nécessaire de placer un « Interceptor ».

c. « l’Interceptor »

Cet interceptor se tient debout, un pas devant la ligne choisie, bras et raquette tendus vers le plafond (heureusement que c’est un sport qui se pratique en salle, sinon vous seriez affolés !!) et ne bouge pas (il a été statufié !).
Pour valider le service, celui-ci ne doit pas être intercepté par l’interceptor (d’où le nom !).

d. « qui veut gagner des millions »

Service court entre 2 et 3 mètres (ou moins suivant le niveau des élèves).
Service n°1 réussi = 1000 francs
Service n°2 réussi = 2000 francs
Service n°3 réussi = 3000 francs
Service n°4 réussi = 5000 francs
Service n°5 réussi = 10000 francs etc…puis 20, 40, 80, 150, 300, 500, 700 000 francs !
Un échec annule le capital accumulé.

e. « coucouche panier »

Pour ajouter une intention tactique, vous pouvez placer des paniers dans les coins stratégiques. Le volant fatigué doit bien sûr tomber dans le panier pour se reposer !
Grosso-modo, cela veut dire qu’il faut réduire le surface visée…

2. Les déplacements

a. « le ramassé/ déposé »

3 volants par équipe de X joueurs
1 volant posé sur la jupe au point N ; 1 au point R ; 1 au point J (avoir de l’énergie, c’est très important !)

Le joueur 1 part avec un volant du point N et le dépose sur la jupe au point R.
Subitement, il ramasse le volant du point R et va le déposer, en pas-chassés s’il vous plait, sur la jupe au point J.C’est alors que soudainement il ramasse le volant du point J et revient le donner (déplacement arrière latéral en pas chassés s’il vous plait merci !) au joueur n°2 qui est tout excité au point N ! ETC…

Variante : et si on changeait de sens ?

b. « chat/souris »

5 souris se déplacent en pas-chassés sur les lignes de simple ou de double.

Copyright © EPS Académie de Lyon

Le chat cherche de la même façon à les attraper.
Danger ! Vous devez travailler sans chemise filet !

c. « les déménageurs »

3 à 6 joueurs par ½ terrain. 6 volants placées au fond de chaque terrain. Au signal, les joueurs vont les récupérer pour les lancer de l’autre côté (cf lancé de caillou). Au STOP, tournez à gauche comptez les volants dans chaque camp.

Variante : idem avec raquette, 1 volant par joueur, possibilité de renvoyer directement le volant arrivant.

d. « shadow »

Le « souriant » montre avec sa raquette l’endroit où le « grimaçant » doit se déplacer pour simuler un frappe. Le retour se fait au centre. A ce moment précis, le « souriant » montre une nouvelle direction…

Variante : idem en multi-volant
* le « souriant » distribue 1 volant tous les 2 déplacements
* le « souriant » distribue 1 volant à chaque déplacement

Variante : « le miroir »
* le « souriant plus pour longtemps » se déplace également et le « grimaçant toujours » doit effectuer le même déplacement en symétrie.

e. « à toi / à moi »

Situation d’échanges simples avec replacement difficile...
En fond de court : entre chaque frappe, aller toucher la ligne avant avec la raquette.
Au filet : entre chaque frappe, se replacer derrière un volant à 3 mètres du filet.
Critère de réussite : la raquette n’est pas cassée !

Variante pour les échanges de fond de court : je change de raquette entre les frappes (« distributeur » de raquette au filet)

3. Réflexes

a. « Tap-Tap »

Échanges de type « drive », les trajectoires sont basses (inférieures à 1 mètre au dessus du filet) et tendues.
Critère de réussite : le bruit du volant doit faire « tap » (vous l’auriez deviné !)
L’objectif de l’échange est de le faire durer ; pour cela il faut essayer de renvoyer le volant dans un volume proche du partenaire (jeu sur ½ terrain par exemple).
Au fur et à mesure de l’échange, les deux joueurs doivent se rapprocher du filet et

Copyright © EPS Académie de Lyon

accélèrent donc le rythme de jeu.
Il est intéressant d’y ajouter une notion de placement en fente avant et une position de raquette « main haute »
b. « Panique »
Un distributeur envoie l0 volants à une cadence choisie (1 à 4 secondes) n’importe ou sur le terrain adverse. Le défenseur marque à chaque fois 1 point pour un volant renvoyé correctement et 2 points si celui-ci atteint le couloir de fond ou la zone de service court.

4. Continuité

a. « la minute » du fond de court

Par 2, échanges de fond de court. Le joueur A compte le total des frappes , le joueur B compte le nombre d’échanges.
Quelques alternatives suivant le résultat des élèves :
* diminuer le nombre d’échanges
* augmenter le nombre de frappes
* si 1 échange, possibilité de demander le moins de frappes (degagé defensif)
Variable : choix de la distance entre les 2 partenaires

b. « la minute » du filet

Idem mais du filet.

Les situations a et b sont intéressantes pour demander aux élèves quelles règles d’actions sont mises en jeu.

c. « Double-Jeu »

Échanges de fond de court avec 2 volants en même temps.
Au départ, chaque partenaire tient un volant en main. Mise en jeu simultanée puis régulation des frappes (dégagé d’attaque ou de défense) pour prolongé l’échange le plus longtemps possible.

d. « Loft story »

Pour réussir une bonne histoire d’amour qui dure…, il vaut mieux se mettre par affinité et par niveau. Ce travail de coopération peut également s’appeler « une routine ».
Il s’agit de produire des échanges programmés à l’avance, ainsi les joueurs peuvent anticiper le déplacement et se concentrer sur le retour prévu.

Exemple : la routine 3/2
3 frappes longues / 2 courtes
Les histoires sans complications sont souvent les plus simples mais rien ne vous empêche de les pimenter…

« long-long - smash - défense amorti - lob - etc »

Copyright © EPS Académie de Lyon

« long – long croisé – amorti de fond croisé – contre amorti droit – contre amorti croisé- contre amorti droit – lob croisé – dégagé droit – smash – défense drive – block
au filet – contre amorti droit – etc… »

Quelle histoire ! Et il faudrait tenir 70 jours ?

e. « la chasse au papillon »

Ce jeu s ’adresse aux débutants confirmés de pure souche.
Objectif : apprendre à relancer avec un tout petit peu de précision (main basse puis main haute).

1 pourvoyeur A sans raquette, avec quelques volants
1 receveur B sans raquette
1 relanceur CDE (chacun leur tour)

Sit 1 : A tient le volant à plat dans la main et le lance au dessus du filet
C frappe en main basse vers le joueur B

Sit 2 : A tient le volant par le bouchon et le lance à bras cassé.
C frappe en main haute vers le joueur B

Variable : B change de position

f. « les paresseux »

Echanges en main haute MAIS en position ASSISE variable.
Distances au minimum de 2 mètres derrière le filet.

5. Rupture

a. « gagne-terrain »

2 adversaires font des échanges en main haute.
Un joueur marque un point s’il sort un pied de l’adversaire derrière sa ligne de fond et 2 points pour les 2 pieds.
On change le serveur quand l’échange est terminé ou quand le volant n’est plus en jeu (out ou au sol).
b. « les volants qui puent »
2 équipes s’affrontent - élèves face à face avec une raquette - sur une largeur de salle.
1 volant pour 2 avec autant de volants dans un camp que dans l’autre.
Au signal, chaque camp envoie ses volants (engagement long) dans le camp adverse.

Tout volant peut être renvoyé avant de toucher le sol ou d’où il est tombé par n’importe qui.

Copyright © EPS Académie de Lyon

Le camp vainqueur est celui qui a le moins de volants à l’arrêt de la partie.

c. « les volants qui puent - LE RETOUR »

Chaque équipe place un joueur sur un terrain.
1 volant pour 2 avec autant de volants dans un camp que dans l’autre.
Au signal, chaque camp envoie ses volants (engagement long) dans le camp adverse

Tout volant peut être renvoyé avant de toucher le sol ou d’où il est tombé.
Le camp vainqueur est celui qui a le moins de volants à l’arrêt de la partie.

Variable : si vous avez un chronomètre, vous pouvez stopper le jeu au bout de 10, 20, 30, 40 minutes secondes.
Sinon, faîtes au pif, c’est même mieux !

Variable : un volant au sol ne peut pas être repris

Variable : réduire ou agrandir le terrain (1/2 terrain ; sans la zone des 2 mètres ou uniquement cette zone ; sans le couloir du fond…).

d. « le Tournicotis »

C’est une tournante classique avec les éliminations qui s’ensuivent et les vies à gagner…mais attention aux filets s’ils sont reliés entre eux !
Après avoir pris les dispositions nécessaires relatives à la sécurité…eh bien…..
« tournicotons » !

Variante : Des joueurs tournicotent par ½ terrain. Ils doivent entrer et sortir par des « portes »

e. « les Parasites »

Les Interceptors tentent d’intercepter des échanges de fond de court entre 2 partenaires.

Évolution par réglage des distances de placement des Interceptors.

f. « Dominant / Dominé »

Match « normal » mis à part qu’il faut jouer sur ½ terrain et qu’obligatoirement il y a un DOMINANT (« D ») et un DOMINE (« D » « d ») !
Le dominant joue au « feeling » et doit conclure le plus vite possible (un arbitre peut compter le nombre de frappes nécessaires) alors que le dominé doit effectuer les MEMES frappes que son adversaire !

C’est à dire : Si « D » joue long, « d » joue long,…Vu ?
Si « D » joue au filet, « d » joue aussi au filet…Vu ?

Copyright © EPS Académie de Lyon

En revanche, peut importe que « d » joue à droite ou à gauche, car il est suffisamment dans le pétrin !

Variable : Et si on faisait non pas la même chose, mais l’INVERSE ?!

g. « une raquette pour 2 »

Là aussi, le match est « normal » mis à part que l’on joue 2 contre 2 et que chaque paire ne possède qu’une raquette !
Entre chaque frappe, les partenaires doivent obligatoirement se donner la raquette puisqu’ils doivent relancer alternativement.

6. Manipulations

a. « la traversée »

Seul avec un volant, je jongle et je traverse le gymnase…
* en main haute : effectuer le moins de frappes possibles en continu.
* en main basse : effectuer le moins de frappes possibles en continu.

b. « le solitaire »

Sur place, je jongle en main basse…
* réaliser le plus de frappes possibles en 30 secondes.
* réaliser le moins de frappes possibles en 30 secondes.

c. « le brésilien »

Jongler de façon inhabituelle : entre les jambes, raquette dans le dos, changer de main la raquette…

d. « le ramassage de volant »

Ramasser avec la raquette le volant qui est par terre en évitant la « poêle à frire ».
Ainsi en matches, on se fatigue moins, mais si on rate trop souvent de suite, on se fatigue quand même à courir derrière le volant et surtout, on est ridicule !

e. « la virgule »

De temps en temps, en jonglant, attrapez le volant avec la raquette, pour qu’il se couche sur le tamis…sans rebondir ! Tu peux montrer, Cathe

f. « la Pro-Sup »

Copyright © EPS Académie de Lyon

Jongles en main haute contre un mur en essayant de conserver la raquette au dessus de la tête. Non seulement cela permet l’acquisition de la technique Badminton mais , en
plus, cela permet également d’utiliser et d’achever les vieux volants.

g. « Handbad »

Match de handbad…
Deux équipes s’affrontent en respectant le terrain de handball. Un gardien dans chaque zone.
Chaque joueur a le droit à 3 jongles au maximum avant de passer ou tirer.
Les défenseurs ne peuvent qu’intercepter…ou bien gêner au delà du mètre de distance.
Un volant au sol donne « coup franc » à l’adversaire, à l’endroit de son impact.
Le gardien n’utilise que sa raquette pour éviter les buuuuuttttttttttssssss !
Le match est terminé lorsque toutes les raquettes sont explosées !

C. Matches à thèmes / zones

Les matches à thèmes ou à zones permettent aux élèves de s’appliquer sur une façon de jouer particulière. On ne joue pas au hasard, on construit l’échange, on réfléchit, on prend de l’information, on analyse, on tente d’exécuter.

Si ces matches sont effectués lors de séances d’évaluations – en rapport de force équilibré -, la simple lecture du score final peut mettre en évidence les différentes compétences des élèves.

1.Matches à zones

a. Jeu au filet

2 joueurs s’affrontent sur un mini-terrain délimité par les lignes de services courts.
Service n’importe où dans les 2 mètres adverses.

Consignes : entre chaque frappe, replacer 1 pied ou deux derrière la ligne des 2 mètres.

Compétences visées :
-fente avant
-raquette haute (intervention rapide sur le volant)

b. Jeu en fond de court

2 joueurs s’affrontent sur grand terrain, mais l’espace de jeu utilisé est réduit à une zone arrière variable.

Consignes : entre chaque frappe, replacer les 2 pieds en avant de la ligne « centrale ».
pas de smash.

Copyright © EPS Académie de Lyon

Compétences visées :
-construire en variant G ou D (essuie-glaces)
-alterner dégagé défensif ou offensif suivant le statut dominant ou dominé.
-capacité « biomécanique » à produire un dégagé.

c. Jeu mixte

2 joueurs s’affrontent sur terrain délimité par une zone avant (les lignes de services courts) et une zone arrière variable (cf a & b).
Consigne : Pas de smash ; service long.

Compétences visées :
- renvoi du volant hors de portée de l’adversaire
- être patient

d. Jeu sans lob

2 joueurs s’affrontent sur terrain délimité par une zone avant (les lignes de services courts) et une zone arrière variable (cf a & b).
Consignes : Réaliser au minimum 5 frappes longues de suite avant de pouvoir jouer au filet.
Service long obligatoire mais…INTERDIT de LOBER !

Compétences visées :
- mettre d’abord en difficulté l’adversaire au fond
- être agressif au filet (rush ; poussette)

e. Zones diverses

2 joueurs s’affrontent sur terrain délimité par des zones tracées sur le terrain.
Les gymnases offrent, en principe, une multitude de zones possibles.
A vous d’imaginer…

Conseil : essayez de temps en temps d’opposer 2 joueurs défendant et attaquant des zones différentes.

2. Matches à thèmes

Lors des matches à thèmes, le professeur incite les élèves à utiliser une stratégie de jeu qu’ils doivent mettre en place pour gagner leur match.
Le terrain n’étant pas formellement décrit, ces consignes sont donc plus souples que les matches à zones et les rencontres sont plus proches de la réalité.

a. Valoriser la mise en difficulté sur service

match normal MAIS : 5 points au serveur si le receveur ne renvoie pas le volant (même touché)
3 points si serveur marque en 2 frappes + service au maximum

Copyright © EPS Académie de Lyon

2 points si serveur gagne l’échange
1 point au receveur s’il gagne l’échange

b.Valoriser une façon de marquer

- un smash gagnant compte double
L’élève est plus agressif et cherche à repérer la situation favorable et les moyens mis en œuvre pour y parvenir. (variable : volant non touché dans une zone centrale compte double= smash ou amorti rapide)

- volant non touché par l’adversaire compte double
L’élève est plus patient dans la construction de l’échange.
Il recherche plus de précision dans ses trajectoires pour
déséquilibrer son adversaire.
Il peut également feinter.

c.Inciter une façon particulière de construire l’échange

- jouer un point de pression précis
L’élève doit jouer 3 fois consécutivement au même endroit lorsqu’il décide d’envoyer le volant dans un coin prédéfini (au fond côté revers par exemple…).

- jouer des trajectoires ordonnées
Faire bouger dans les 4 coins dans un ordre précis.
possibilité de conclure en smash.

d. Inciter une rupture rapide ou une continuité de l’échange

-smash interdit

- Plus l’échange est court, plus il rapporte de points
Joueur A sert 5 fois…B ne peut pas marquer de points s’il gagne l’échange et n’a pas le droit de smasher..
A marque « 5 points » si B perd l’échange en « – de 3 touches »
A marque « 3 points » si B perd l’échange en « – de 6 touches »
A marque « 1 point » si B perd l’échange en « + de 6 touches »
A marque « 0 points » si B gagne l’échange.
Puis B sert 5 fois…

- Le « + » et le « - »
Match aller/retour de 2 x 4 minutes.
Phase 1 : A cherche à gagner en marquant le + de points
B cherche à gagner en encaissant le - de points
Phase 2 : B cherche à gagner en marquant le + de points
A cherche à gagner en encaissant le - de points

Le vainqueur est celui qui possède le plus de victoires et/ou qui
possède la plus grande différence marqués/encaissés
Exemple : phase 1 : A gagne 6 à 4…

Copyright © EPS Académie de Lyon

on écrit pour A « V+6 » et pour B « D –6 »
phase 2 : A gagne 9 à 7…
on écrit pour A « V-7 » et pour B « D+7 »
A gagne les 2 matches, mais perd par rapport au thème (+6-7=-1)

- « je gagne, je reste ; je perds, je sors »
« tournante » à 3 ou 4 joueurs
Le but du jeu est de gagner le plus de matches en 10 minutes…
Règlement normal …mais le premier joueur dont le score atteint 3 sort son adversaire qui est alors remplacé

- Jeu à 2 contre 1
Le règlement peut être adapté pour les joueurs de double…
-interdiction de smasher
-chaque joueur défend son ½ terrain
-positionnement obligatoire avant/arrière
-1 chance au service ou 2
…mais c’est sympa de ne rien changer !

La suite dans le document en libre téléchargement...

Copyright © EPS Académie de Lyon