

<https://eps.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article1665>



Badminton EPS V3 - Application Android par Webjéjé

- Ressources
- CA 4 - CP4
- Badminton
- Outils Numériques Badminton

- Date de mise en ligne : lundi 3 septembre 2018



Copyright © EPS Académie de Lyon - Tous droits réservés

Badminton EPS V3 par Webjéjé

[https://eps.enseigne.ac-lyon.fr/spip/local/cache-vignettes/L70xH70/badminton_eps_v3_v1.0-0cd52.png]

Le badminton scolaire de retour !

Pour gagner le match, faire des choix tactiques, et produire des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur.

COMPTEUR SPATIAL (où ?)

Compteur d'impacts sur points, points bonus, coins, fautes.

Donne le score, score avec bonus, le pourcentage de points bonus/points, pourcentage de points/fautes.

Jeu Avant/Arrière, Gauche/Droite ou 4 coins.

La taille des zones est paramétrable ainsi que le choix des points bonus.

Conversion automatique en compétences collègue (code couleur : rouge, orange, jaune, vert).

COMPTEUR SEQUENTIEL (Comment ?)

Compteur de séquence de coups (amorti, smash, dégagement, neutre) après service ou réception et si le point est gagnant ou pas.

Donne l'enchaînement de la dernière séquence et les statistiques du match.

CODE COULEUR

Vert=Très bonne maîtrise

Jaune=M.Satisfaisante

Orange=M.Fragile

Rouge= M.Insuffisante

Pour le score et le score bonus

égalité =MS

écart entre +5 et 0=MS -5 et 0=MF

Ecart de plus de 5 Pts en positif TBM en négatif MI

Pour les autres fautes/points gagnants et Points/bonus

>80% TBM

60% < MS <80%

40% < MF <60%

< 40% MI

Cette application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)