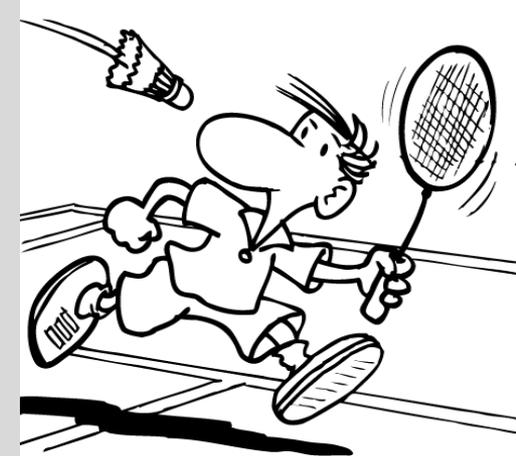
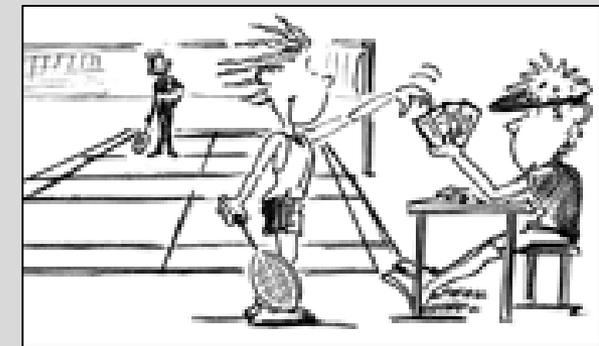
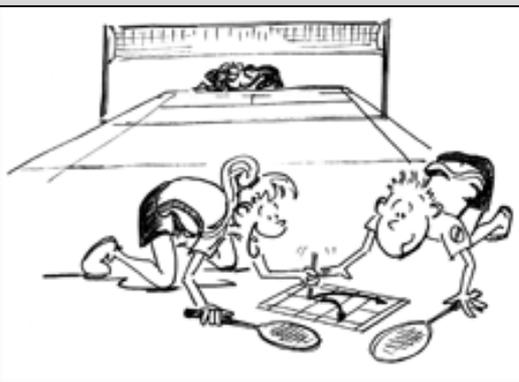


Bertrand GAUTHE

« Enseigner le projet
tactique en badminton
pour des élèves de
terminale »



Pierre PEZELIER



Les termes

- Stratégie :

C'est gérer son match en adaptant ses réponses (son action) aux spécificités du contexte :

- Nécessite de se connaître...son profil de joueur, son point fort, son point faible
- Nécessite l'analyse du point fort et du point faible de son adversaire.
- Nécessite la prise en compte du contexte (évolution du score, état de fatigue, état du sol, lumière, forme du moment, rapport de force défavorable...)

Les termes

- **Tactique** : C'est respecter des grands principes, des fondamentaux:
 - développer une utilisation rationnelle de l'espace du terrain adverse au travers de l'atteinte de cibles (+ ou – matérialisées) , ex: joueur sur revers adverse.
 - désinformer l'adversaire (masquer ses frappes), ex préparation commune.
 - Manœuvrer son adversaire (enchaînement de trajectoires), ex ligne brisée.

C'est savoir joueur dans l'urgence de l'échange en :

 - identifiant les trajectoires émises.
 - se placer en fonction de l'évolution de l'échange.
 - identifier et jouer en fonction d'une action de l'adversaire.
- **Technique** : Ce sont les moyens utilisés pour mettre en œuvres un projet tactique en fonction d'une stratégie. (placement, déplacement, remplacement)
(Tenue de raquette et posture)

- Une stratégie à une cause qui est l'analyse du contexte et un objectif qui est celui de gagner (bien sûr) mais plus précisément d'être acteur dans le rapport de force en créant (des espaces), exploitant (des trajectoires), neutralisant (adversaire)
- Nous avons décidé de nommer des stratégies qui n'existent qu'au travers de l'analyse d'un contexte et dans l'atteinte d'un but. Pour plus de lisibilité et de compréhension pour les élèves, nous les avons exprimés en termes de principes tactiques.

<p>Compétence attendue N4 - Badminton</p>	<p>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.</p>
--	--

[Fiche ressource](#)

	Rencontre 1		Rencontre 2		Rencontre 3		Rencontre 4		Rencontre 5		Addition des scores	Nombre total de bonus	Score final = score total + bonus × 2	Classement
	score	bonus												
A														
B														
C														
D														
E														

[Fiches tournois](#)

Un Contre Trois

Prénom:

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

S1	S2
S5	S6

S3	S4
S3	S4

.....Prénom 1

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

S1	S2
S5	S6

S3	S4
S3	S4

.....Prénom 2

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

S1	S2
S5	S6

S3	S4
S3	S4

.....Prénom 3

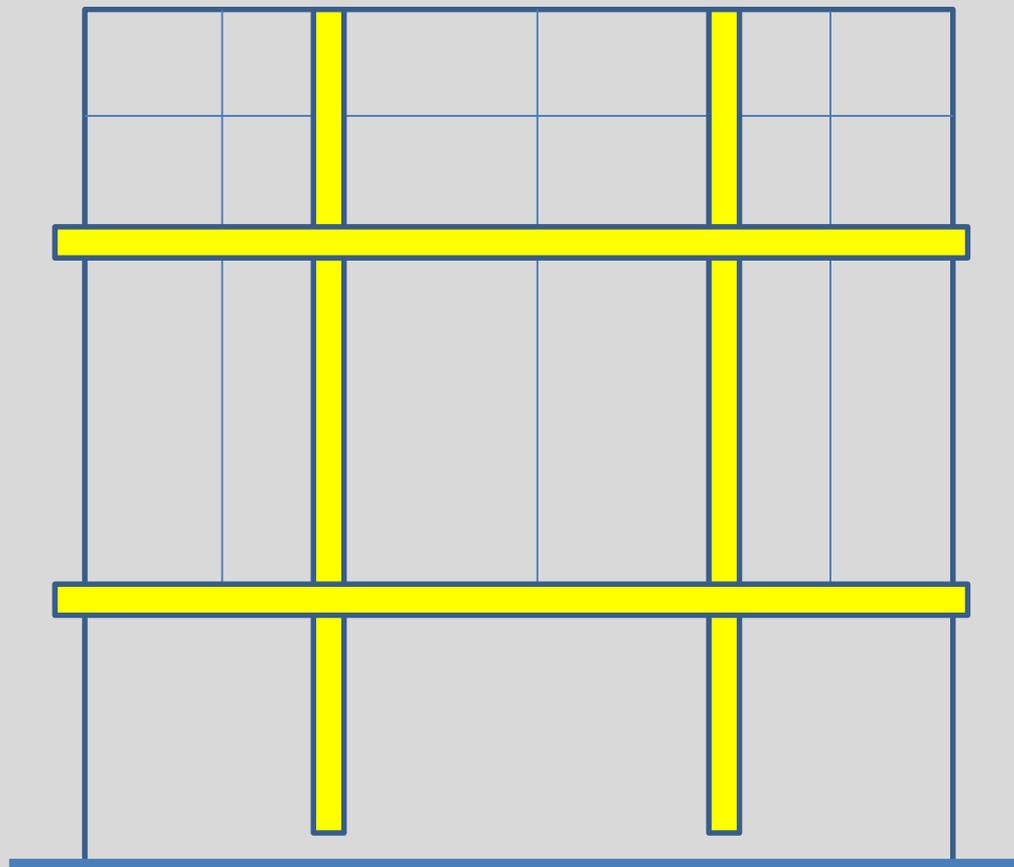
1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

SCORE FINAL

--

--

Tracé du terrain.



Définir le profil stratégique d'un joueur

Il gagne sur.....

Jeu long / court



Jeu placé 4 coins



Sur faute directe

Smash

Jeu rapide

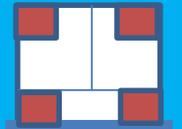


Il perd sur.....

Jeu long / court



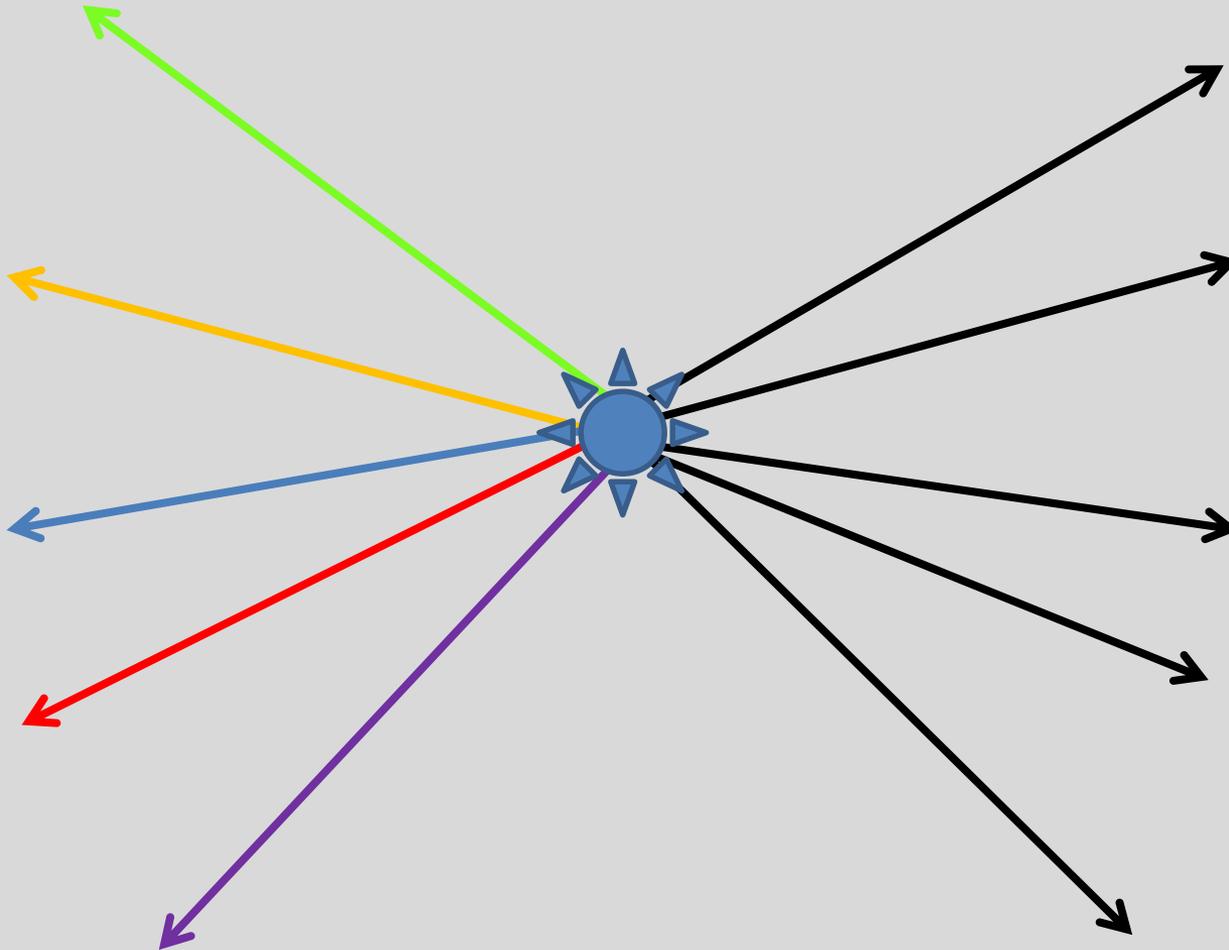
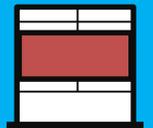
Jeu placé 4 coins



Sur faute directe

Smash adv

Jeu rapide





Un Contre Trois

Prénom:

1	2	3	4	5	6	7	8
Bonus				1	2	3	4

1	2	3	4	5	6	7	8
Bonus				1	2	3	4

1	2	3	4	5	6	7	8
Bonus				1	2	3	4

S1	S2
----	----

S5	S6
----	----

S1	S2
----	----

S5	S6
----	----

S1	S2
----	----

S5	S6
----	----

S3	S4
----	----

S3	S4
----	----

S3	S4
----	----

S3	S4
----	----

S3	S4
----	----

S3	S4
----	----

.....Prénom 1

1	2	3	4	5	6	7	8
Bonus				1	2	3	4

.....Prénom 2

1	2	3	4	5	6	7	8
Bonus				1	2	3	4

.....Prénom 3

1	2	3	4	5	6	7	8
Bonus				1	2	3	4

SCORE FINAL

Valeur du bonus

--

--

Valeur du bonus

Matériel

- Une fiche de tournoi.
- Une feuille de match plastifiée.
- Des cartes à jouer (stratégie / tactique)
- Un terrain entier avec des zones tracées au sol

Les élèves / Les rôles

- 4 à 6 joueurs de niveau homogène
- Mixité fille garçons possible
- Un joueur contre une équipe de 3 joueurs successifs

Déroulement de la rencontre

- Un joueur joue tout le match contre trois joueurs successifs.
- Ordre des services préétablie
- Victoire à l'addition des scores des trois matchs + les points bonus éventuellement .
- Cartes stratégiques peuvent être utilisées de différentes manières suivant les consignes de l'enseignant

Règles du jeu

- Le serveur choisi son côté de service.
- Des cartes à jouer (stratégie / tactique)

Comment jouer les cartes?

- Avec des cartes simplifiées (5)
- Avec des points bonus en lien à l'indicateur de réussite écrit sur chaque carte
- Avec le côté désavantage.

Equilibrer le rapport de force

- <http://eric.panassier.free.fr/spip/>
-
- <http://eric.panassier.free.fr/spip/spip.php?article13>
-
- ATTENTION : il ne fonctionne que sous Excel (pas sous OpenOffice Calc) et même je ne viens de le tester que sous la version 2011 pour Mac (mais sous PC il doit fonctionner aussi).
-
- **NOTICE :**
- 1 – Paramétrer Excel de telle sorte que les Macros puissent s'exécuter ;
- 2 – Ouvrir le fichier « Le_Petit_Nicolas.xlsm » ;
- 3 – Si nécessaire activer les macros ;
- 4 – Cliquer sur le bouton « RAZ » puis renseigner la classe, les NOM et Prénom des élèves, puis leurs états (Absent, Inapte, ...) ;
- 5 – Cliquer sur le bouton « Commencer ». Changer le NOM proposé pour ce fichier ainsi que son emplacement s'ils ne conviennent pas sinon valider ;
- 6 – Sélectionner un élève (en cliquant sur son NOM Prénom) puis cliquer sur le bouton « Je monte ». L'heure s'affiche dans la case correspondante ;
- 7 – En cas d'erreur, procéder de la même façon en sélectionnant l'élève concerné mais en cliquant sur le bouton « Supprimer la dernière valeur » ;
- 8 – Cliquer sur le bouton « Fin du tournoi » afin de faire apparaître le classement du moins bien classé au mieux classé, les élèves absents – inaptés ... étant positionnés tout en bas.

Cartes simplifiées
pour le début du cycle.

5 cartes stratégiques.
5 cartes désavantage

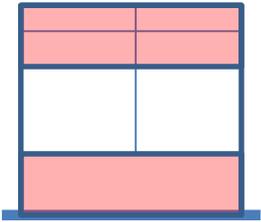
1

Stratégie

« Jouer long / court »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



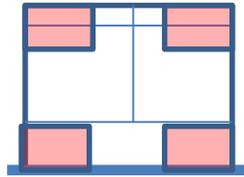
3

Stratégie

« Jouer aux quatre coins »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



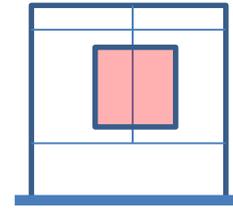
7

Stratégie

« Jouer rapidement »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



10

Stratégie

« Smasher dès que possible »

Indicateur de réussite.

Smash gagnant

14

Stratégie

« Défendre / attendre/contrer »

Indicateur de réussite.

Je gagne sur faute de l'adversaire.

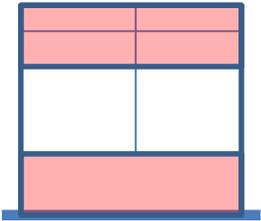
1

Stratégie

« Jouer long / court »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



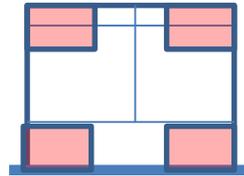
4

Stratégie

« Jouer aux quatre coins »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



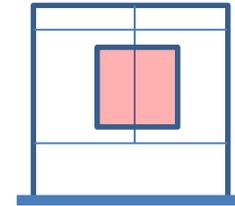
7

Stratégie

« Jouer rapidement »

Indicateur de réussite.

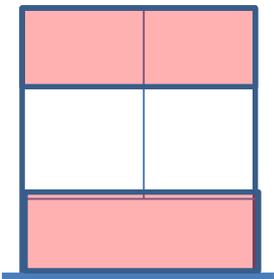
Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



1

Désavantage:

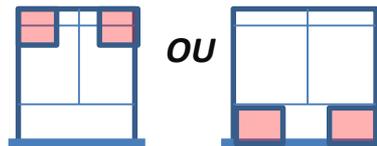
« zone interdite »
Court ou long



4

Désavantage

« zone interdite »

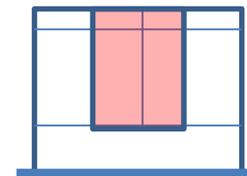


7

Désavantage

Smash et drive interdits

Et
Zone interdite



10

Stratégie

« Smasher dès que possible »

Indicateur de réussite.

Smash gagnant

14

Stratégie

«Défendre / attendre/contrer»

Indicateur de réussite.

Je gagne sur faute de l'adversaire.

10

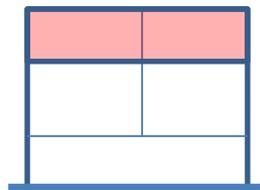
Désavantage

Smash interdit

14

Désavantage

Zone interdite



15 cartes à jouer

et au verso

15 cartes désavantage

Stratégie

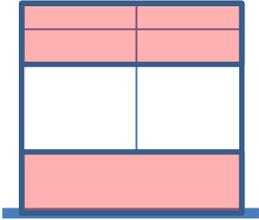
« Jouer long / court »

Tactique

« Fixer long pour empêcher le remplacement et amortir »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.

**Stratégie**

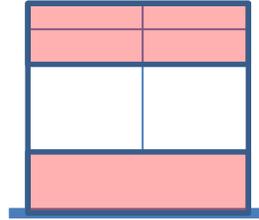
« Jouer long / court »

Tactique

« Fixer court pour empêcher le remplacement et lobber »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.

**Stratégie**

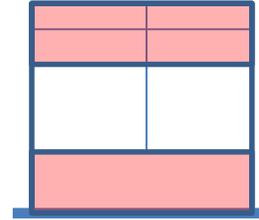
« Jouer long / court »

Tactique

« alterner jouer long et court , fatiguer / contre pied»

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.

**Stratégie**

«Défendre/ attendre/contrer»

Tactique

«Jouer en dégagé pour rechercher des volants adverse descendant afin de contrer en blocks ou contre-amortis.»

Indicateur de réussite.

Gain du point sur block, contre-amorti ou défense longue.

Stratégie

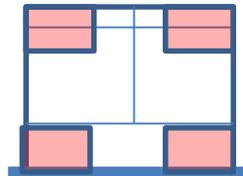
« Jouer aux quatre coins »

Tactique

« Rechercher des lignes de déplacement brisées »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.

**Stratégie**

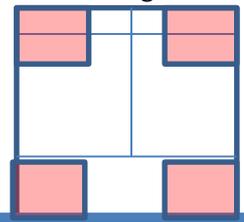
« Jouer aux quatre coins »

Tactique

« Rechercher des lignes de déplacement brisées en insistant soit long soit court»

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.

**Stratégie**

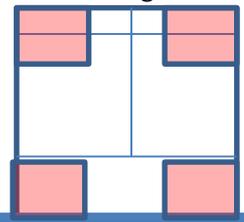
« Jouer aux quatre coins »

Tactique

« Induire le doute en jouant proche des lignes »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.

**Stratégie**

«Défendre / attendre/contrer»

Tactique

« Jouer sans prise de risque, souvent long et sur revers afin d'attendre la faute de l'adversaire»

Indicateur de réussite.

Je gagne sur faute de l'adversaire.

Stratégie

7

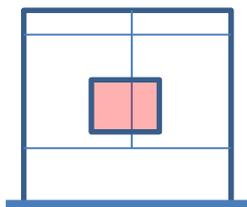
« Jouer rapidement »

Tactique

« prendre de vitesse dès le service »

Indicateur de réussite.

Je gagne en un ou deux coups.

**Stratégie**

8

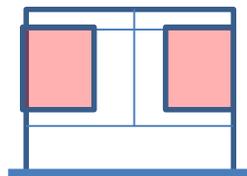
« Jouer rapidement »

Tactique

« jouer à plat »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.

**Stratégie**

9

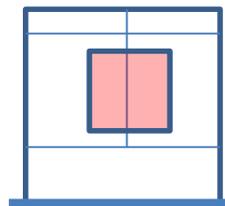
« Jouer rapidement »

Tactique

« jouer sur l'adversaire plutôt au niveau de la main »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.

**Stratégie**

10

« Smasher dès que possible »

Tactique

« descendre tous les volants (smash et amorti) pour rechercher un défense mi-court favorable au smash gagnant »

Indicateur de réussite.

Smash gagnant

Stratégie

11

« Smasher dès que possible »

Tactique

« Jouer en dégagé défensif (sur revers adverse) pour empêcher l'attaque adverse et avancer pour smasher dès que possible. »

Indicateur de réussite.

Smash gagnant

Stratégie

12

« Smasher dès que possible »

Tactique

« Jouer au centre long/court pour ne pas ouvrir d'angle et pouvoir smasher rapidement. »

Indicateur de réussite.

Smash gagnant

15

Stratégie

« Défendre / attendre/contrer »

Tactique

« Alternier dégagé défensif et offensif sans prendre de risque »

Indicateur de réussite.

Je gagne sur faute adverse ou sur volant dans ma zone favorable d'attaque .

Stratégie

1

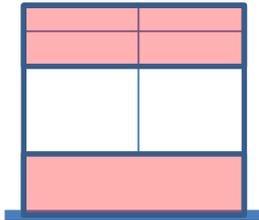
« Jouer long / court »

Tactique

« Fixer long pour empêcher le remplacement et amortir »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



Stratégie

2

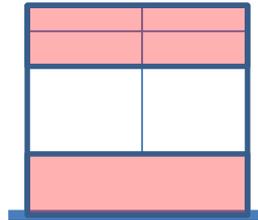
« Jouer long / court »

Tactique

« Fixer court pour empêcher le remplacement et lobber »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



Stratégie

3

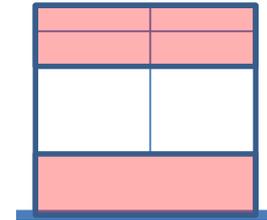
« Jouer long / court »

Tactique

« alterner jouer long et court , fatiguer / contre pied »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



Stratégie

1

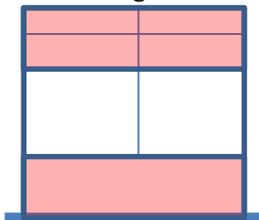
« Jouer long / court »

Tactique

« Fixer long pour empêcher le remplacement et amortir »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



Stratégie

2

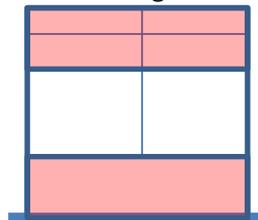
« Jouer long / court »

Tactique

« Fixer court pour empêcher le remplacement et lobber »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



Stratégie

3

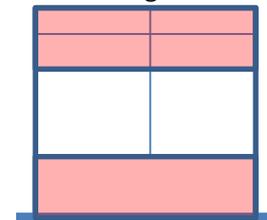
« Jouer long / court »

Tactique

« alterner jouer long et court , fatiguer / contre pied »

Indicateur de réussite.

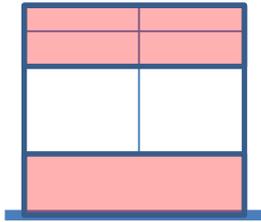
Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



3

Désavantage:

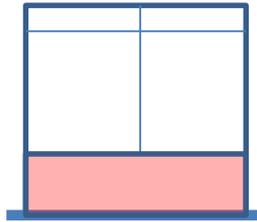
« zones interdites »



2

Désavantage:

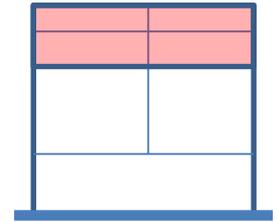
« zone interdite »



1

Désavantage:

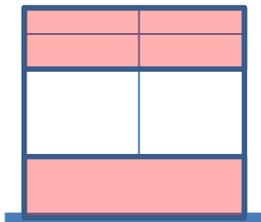
« zone interdite »



3

Désavantage:

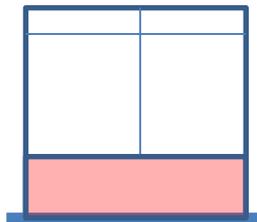
« zones interdites »



2

Désavantage:

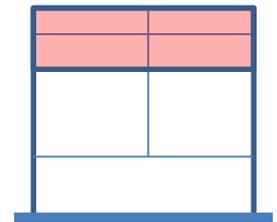
« zone interdite »



1

Désavantage:

« zone interdite »



4

Stratégie

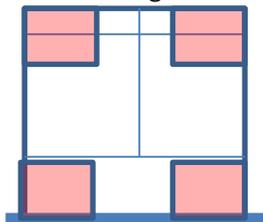
« Jouer aux quatre coins »

Tactique

« Rechercher des lignes de déplacement brisées »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



5

Stratégie

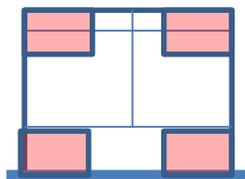
« Jouer aux quatre coins »

Tactique

« Rechercher des lignes de déplacement brisées en insistant soit long soit court »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



6

Stratégie

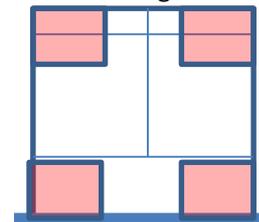
« Jouer aux quatre coins »

Tactique

« Induire le doute en jouant proche des lignes »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



4

Stratégie

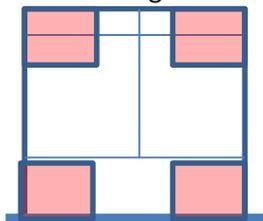
« Jouer aux quatre coins »

Tactique

« Rechercher des lignes de déplacement brisées »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



5

Stratégie

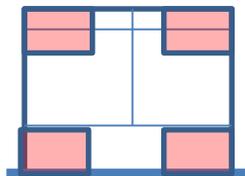
« Jouer aux quatre coins »

Tactique

« Rechercher des lignes de déplacement brisées en insistant soit long soit court »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



6

Stratégie

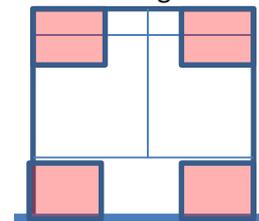
« Jouer aux quatre coins »

Tactique

« Induire le doute en jouant proche des lignes »

Indicateur de réussite.

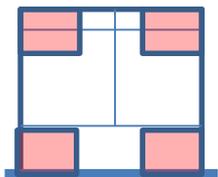
Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



6

Désavantage

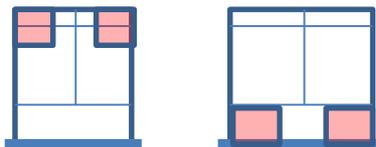
« zone interdite »



5

Désavantage

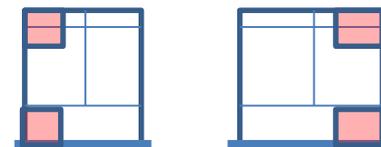
« zone interdite »



4

Désavantage

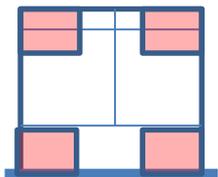
« zone interdite »



6

Désavantage

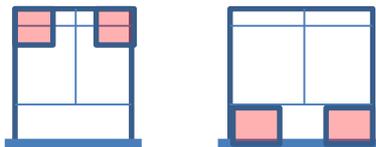
« zone interdite »



5

Désavantage

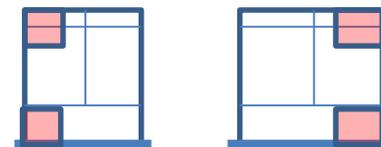
« zone interdite »



4

Désavantage

« zone interdite »



7

Stratégie

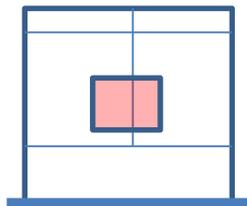
« Jouer rapidement »

Tactique

« prendre de vitesse dès le service »

Indicateur de réussite.

Je gagne en un ou deux coups.



8

Stratégie

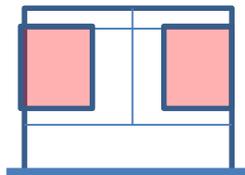
« Jouer rapidement »

Tactique

« jouer à plat »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



9

Stratégie

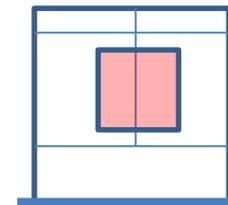
« Jouer rapidement »

Tactique

« jouer sur l'adversaire plutôt au niveau de la main »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



7

Stratégie

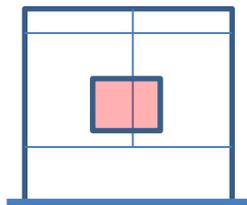
« Jouer rapidement »

Tactique

« prendre de vitesse dès le service »

Indicateur de réussite.

Je gagne en un ou deux coups.



8

Stratégie

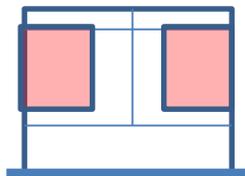
« Jouer rapidement »

Tactique

« jouer à plat »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



9

Stratégie

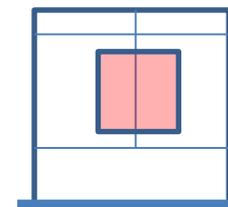
« Jouer rapidement »

Tactique

« jouer sur l'adversaire plutôt au niveau de la main »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.

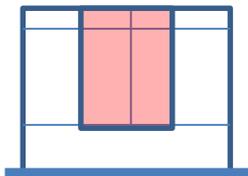


9

Désavantage

Smash et drive interdits

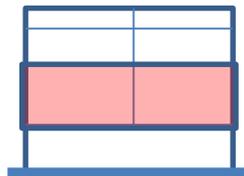
*Et
Zone interdite*



8

Désavantage

Jeu à mi-court interdit



7

Désavantage

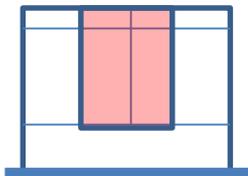
Service Flick interdit

9

Désavantage

Smash et drive interdits

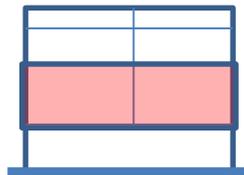
*Et
Zone interdite*



8

Désavantage

Jeu à mi-court interdit



7

Désavantage

Service Flick interdit

Stratégie

10

« Smasher dès que possible »

Tactique

« descendre tous les volants (smash et amorti) pour rechercher un défense mi-court favorable au smash gagnant »

Indicateur de réussite.

Smash gagnant

Stratégie

11

« Smasher dès que possible »

Tactique

« Jouer en dégagé défensif (sur revers adverse) pour empêcher l'attaque adverse et avancer pour smasher dès que possible.»

Indicateur de réussite.

Smash gagnant

Stratégie

12

« Smasher dès que possible »

Tactique

« Jouer au centre long/court pour ne pas ouvrir d'angle et pouvoir smasher rapidement. »

Indicateur de réussite.

Smash gagnant

Stratégie

10

« Smasher dès que possible »

Tactique

« descendre tous les volants (smash et amorti) pour rechercher un défense mi-court favorable au smash gagnant »

Indicateur de réussite.

Smash gagnant

Stratégie

11

« Smasher dès que possible »

Tactique

« Jouer en dégagé défensif (sur revers adverse) pour empêcher l'attaque adverse et avancer pour smasher dès que possible.»

Indicateur de réussite.

Smash gagnant

Stratégie

12

« Smasher dès que possible »

Tactique

« Jouer au centre long/court pour ne pas ouvrir d'angle et pouvoir smasher rapidement. »

Indicateur de réussite.

Smash gagnant

12

Désavantage

Smash interdit

11

Désavantage

Smash interdit

10

Désavantage

Smash interdit

12

Désavantage

Smash interdit

11

Désavantage

Smash interdit

10

Désavantage

Smash interdit

13

Stratégie

«Défendre/ attendre/contrer»

Tactique

«Jouer en dégagé pour rechercher des volants adverse descendant afin de contrer en blocks ou contre-amortis.»

Indicateur de réussite.

Gain du point sur block, contre-amorti ou défense longue.

14

Stratégie

«Défendre / attendre/contrer»

Tactique

« Jouer sans prise de risque, souvent long et sur revers afin d'attendre la faute de l'adversaire»

Indicateur de réussite.

Je gagne sur faute de l'adversaire.

15

Stratégie

«Défendre / attendre/contrer»

Tactique

« Alternier dégagé défensif et offensif sans prendre de risque»

Indicateur de réussite.

Je gagne sur faute adverse ou sur volant dans ma zone favorable d'attaque .

13

Stratégie

«Défendre/ attendre/contrer»

Tactique

«Jouer en dégagé pour rechercher des volants adverse descendant afin de contrer en blocks ou contre-amortis.»

Indicateur de réussite.

Gain du point sur block, contre-amorti ou défense longue.

14

Stratégie

«Défendre / attendre/contrer»

Tactique

« Jouer sans prise de risque, souvent long et sur revers afin d'attendre la faute de l'adversaire»

Indicateur de réussite.

Je gagne sur faute de l'adversaire.

15

Stratégie

«Défendre / attendre/contrer»

Tactique

« Alternier dégagé défensif et offensif sans prendre de risque»

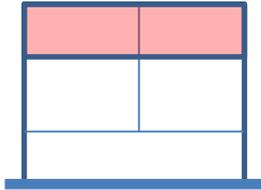
Indicateur de réussite.

Je gagne sur faute adverse ou sur volant dans ma zone favorable d'attaque .

15

Désavantage

Zone interdite



14

Désavantage

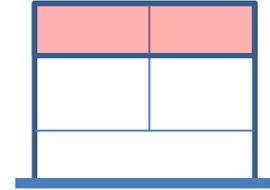
Zone interdite côté
revers de l'adversaire



13

Désavantage

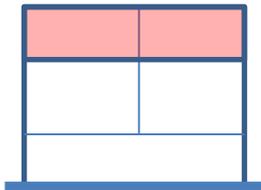
Zone interdite



15

Désavantage

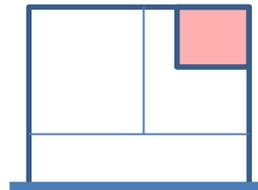
Zone interdite



14

Désavantage

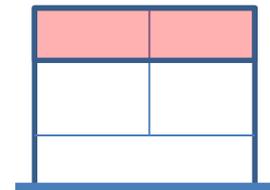
Zone interdite côté
revers de l'adversaire



13

Désavantage

Zone interdite



Fiches entraînement
pour chacune
des 15 cartes à jouer.

1

Stratégie

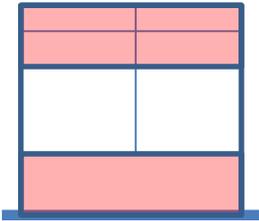
« Jouer long / court »

Tactique

« Fixer long pour empêcher le remplacement et amortir »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



Contenus prioritaires:

Attitudes: -Accepter d'être conseillé par un camarade.

-Accepter de modifier momentanément son jeu pour aider un camarade dans les phases d'apprentissage aménagées.

Capacités: -Se renforcer spécifiquement.

-identifier sa situation dans un rapport de force et adapter sa réponse.

-Produire des enchaînements de frappes (dégagés, amortis) avec une préparation identique pour créer et exploiter des espaces libres et mettre l'adversaire en crise spatio-temporelle.

Connaissances: -Effets sur adv des successions de frappes, de trajectoires et de zones visées.

Match à thème / dans la FPS ou proche:

- 1-1 /Bingo sur point gagnant en zone avant.
- 1-2 /Le match s'arrête quand la tactique est réussit
- 1-3 /Gagner 3 échanges en zone avant en 7 services (long).

Match à thème:

- 1-4 /Jeu en dégagé – le match commence dès qu'un amorti de fond de court est réalisé

Tournante (Porte d'entrée) 1 contre tous:

- 1-5 /Porte d'entrée au fond

Les routines:

- 1-6 /2 longs – un court
- 1-7 /3 longs – 2 courts

Poste fixe:

- 1-8 /Renvoi que des volants longs au poste fixe qui lui distribue sur tout le terrain

Stratégie

« Jouer long / court »

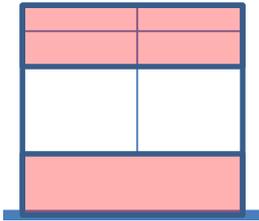
2

Tactique

« Fixer court pour empêcher le remplacement et loper »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



Contenus prioritaires:

Attitudes: -Accepter d'être conseillé par un camarade.

-Accepter de modifier momentanément son jeu pour aider un camarade dans les phases d'apprentissage aménagées.

Capacités: -Se renforcer spécifiquement.

-identifier sa situation dans un rapport de force et adapter sa réponse.

-Produire des enchaînements de frappes (amortis, CA, lob, lift) avec une préparation identique pour créer et exploiter des espaces libres et mettre l'adversaire en crise spatio-temporelle.

Connaissances: -Effets sur adversaire des successions de frappes, de trajectoires et de zones visées.

Match à thème / dans la FPS ou proche:

- 2-1 /Bingo sur point gagnant en zone arrière.
- 2-2 /Le match s'arrête quand la tactique est réussit
- 2-3 /Gagner 3 échanges en zone arrière en 7 services (court).

Match à thème :

- 2-4 /Jeu au filet (amorti), le match commence dès qu'un lobe est réalisé.

Tournante (porte d'entrée) 1 contre tous:

- 2-5 /porte d'entrée au niveau du filet

Les routines:

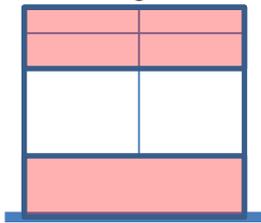
- 2-6 /2 courts – 1 long
- 2-7 /3 courts – 2 longs

Poste fixe:

- 2-8 /Poste fixe en zone avant qui distribue sur tout le terrain.

3**Stratégie**

« Jouer long / court »

Tactique« alterner jouer long et court ,
fatiguer / contre pied»**Indicateur de réussite.**Point direct en zone ou point
gagné avec volant touché en
zone dangereuse.**Contenus prioritaires:****Attitudes:** -Accepter d'être conseillé par un camarade.

-Accepter de modifier momentanément son jeu pour aider un camarade dans les phases d'apprentissage aménagées.

Capacités:-Tenir et soutenir un effort sur la durée.

-Se renforcer spécifiquement.

-identifier sa situation dans un rapport de force et adapter sa réponse.

-Produire des enchaînements de frappes (dégagés, amortis, lob, lift, CA) avec une préparation identique pour créer et exploiter des espaces libres et mettre l'adversaire en crise spatio-temporelle.

Connaissances: -Effets sur adv des successions de frappes, de trajectoires et de zones visées.**Match à thème / dans la FPS ou proche:**

- 3-1 /Bingo sur point gagnant en zone avant et/ou arrière.
- 3-2 /Le match s'arrête quand la tactique est réussit
- 3-3 /Gagner x échanges en zone avant ou arrière en x services (long).

Match à thème éloignées de la FPS:

- 3-4 /Le match s'arrête quand un joueur à valider les 2 zones ou 2 fois la même zone ou x fois.
- 3-5 /Faire un match en 15 points. A l'issue le gagnant doit valider sa victoire en gagnant x échange avec l'indicateur de réussite et le perdant en gagnant x*2 échanges idem.

Routine ouverte:

- 3-6 /Jouer long et court et gagner dans cette routine.

Poste fixe:

- 3-7 /2 postes fixes (filet et fond) qui distribuent.

4

Stratégie

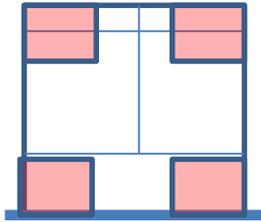
« Jouer aux quatre coins »

Tactique

« Rechercher des lignes de déplacement brisées »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



Match à thème / dans la FPS ou proche:

- 4-1 / Bingo dans zones du même côté du terrain (x points).
- 4-2 / Zone signal, zone réponse. Si enchainement gagnant (3pts), si réalisé (1 pt), si non réalisé (-1pt), le reste 1 pt.

Match à thème éloignées de la FPS:

- 4-3 / Valider 3 zones sur 4 pour gagner le match (point direct ou gagnant).
- 4-4 / Valider 2 zones latérales pour gagner le match.

Les routines:

- 4-5 / 2 longs 1 court dans les 4 coins
- 4-6 / 3 longs 2 courts dans les 4 coins

Poste fixe pas si fixe:

- 4-7 / Le Poste Fixe sert librement et va se placer proche d'une zone, le renvoyeur doit jouer sur une des zones libres hors diagonales.

Contenus prioritaires:

Attitudes: -Accepter d'être conseillé par un camarade.

-Accepter de modifier momentanément son jeu pour aider un camarade dans les phases d'apprentissage aménagées.

Capacités: -Se renforcer spécifiquement.

-identifier sa situation dans un rapport de force et adapter sa réponse.

-Produire des enchainements de frappes (dégagés, amortis, lob, lift, CA, croisé et décroisé) avec une préparation identique pour créer et exploiter des espaces libres et mettre l'adversaire en crise spatio-temporelle.

Connaissances: -Effets sur adversaire des successions de frappes, de trajectoires et de zones visées.

5

Stratégie

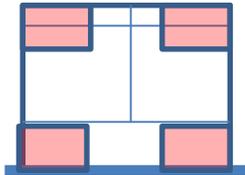
« Jouer aux quatre coins »

Tactique

« Rechercher des lignes de déplacement brisées en insistant soit long soit court »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



Contenus prioritaires:

Attitudes: -Accepter d'être conseillé par un camarade.

-Accepter de modifier momentanément son jeu pour aider un camarade dans les phases d'apprentissage aménagées.

Capacités: -Se renforcer spécifiquement.

-identifier sa situation dans un rapport de force et adapter sa réponse.

-Produire des enchaînements de frappes (dégagés, amortis, lob, lif, CA, croisé et décroisé) avec une préparation identique pour créer et exploiter des espaces libres et mettre l'adversaire en crise spatio-temporelle.

Connaissances: -Effets sur adversaire des successions de frappes, de trajectoires et de zones visées.

Match à thème / dans la FPS ou proche:

- 5-1 / Bingo dans zones courtes ou longues (adversaires ne sait pas quelles sont les zones Bingo).
- 5-2 / Zone signal, zone réponse. Si enchaînement gagnant (3pts), si réalisé (1 pt), si non réalisé (-1pt), le reste 1 pt.

Match à thème éloignées de la FPS:

- 5-3 / Valider 2 zones (fond ou filet) ou gagner en 11 points.
- 5-4 / A joue dans les zones avant, B joue librement et doit se replacer sur zone neutre matérialisée au sol.
- 5-5 / Idem avec A qui joue dans les zones arrières.

Les routines:

- 5-6 / LD, LG, CG, LG, LD, CD, LD pour chaque joueur.
- 5-6 / CD, CG, LG, CG, CD, LD, CD...pour chaque joueur.

Poste fixe pas si fixe:

- 5-7 / PF sert et va se placer sur une zone, le renvoyeur doit jouer dans la zone d'à côté.

6

Stratégie

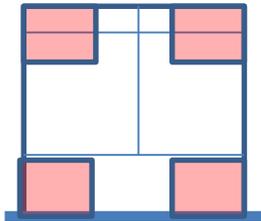
« Jouer aux quatre coins »

Tactique

« Induire le doute en jouant proche des lignes »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.



Contenus prioritaires:

Attitudes: -Accepter d'être conseillé par un camarade.

-Accepter de modifier momentanément son jeu pour aider un camarade dans les phases d'apprentissage aménagées.

Capacités: -Se renforcer spécifiquement.

.Stabiliser et améliorer la qualité de ses frappes (précision, puissance, trajectoire).

-Produire des enchaînements de frappes (dégagés, amortis, lob, lift, CA, croisé et décroisé) avec une préparation identique pour créer et exploiter des espaces libres et mettre l'adversaire en crise spatio-temporelle.

Connaissances: -Effets sur adversaire des successions de frappes, de trajectoires et de zones visées.

Match à thème / dans la FPS ou proche:

- 6-1 / Bingo x pts si volant direct non touché dans zone, x/2 pts si volant gagnant, match gagné si volant sur ligne.

Match à thème éloignées de la FPS:

- 6-2 / Le gagne terrain: repousser son adversaire au fond du terrain. Le premier qui fait toucher le couloir du fond à son adversaire marque le point. (idem sur carré du fond)
- 6-3 / Défi service: 10 services, zone service court, zone service long (ligne ou+). Puis match, celui qui touche la ligne au défi (ou celui qui le + touché) part avec 3 points d'avance pour un match en 7, 9 ou 11pts.

Le service:

- 6-4 / 10 services court: receveur pied sur ligne service double
- 6-5 / 10 services long: receveur pied sur ligne service court.
- 6-6 / 10 services côté pair puis impair : dans zone 1pt, sur ligne 5points. Cumul et donne le score à atteindre à son adversaire pour le match qui suit.

7

Stratégie

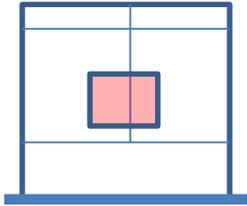
« Jouer rapidement »

Tactique

« prendre de vitesse dès le service »

Indicateur de réussite.

Je gagne en un ou deux coups.

**Contenus prioritaires:****Attitudes:** -Accepter d'être conseillé par un camarade.

-Accepter de modifier momentanément son jeu pour aider un camarade dans les phases d'apprentissage aménagées.

Capacités: -Se renforcer spécifiquement.

-identifier sa situation dans un rapport de force et adapter sa réponse.

-Produire des enchaînements de frappes (service flick, smash, rush, drive) pour créer et exploiter une situation favorable de marque, systématiser une posture dynamique.

Connaissances: -Effets sur adversaire des successions de frappes, de trajectoires et de zones visées.**Match à thème / dans la FPS ou proche:**

- 7-1 / Bingo 5 pts si gain sur service, 3pts sur 2^{ème} coup de raquette, 1 point ensuite.
- 7-2 / Gain du match si service flick (tendu) gagnant.

Match à thème éloignées de la FPS:

- 7-3 / 3 frappes dont service pour gagner l'échange sinon perte du point (3 services chacun). Match en x pts .
- 7-4 / Zone centrale gagnante si volant direct, sinon match normal.
- 7-5 / Match sur ½ terrain avec couloir de double, zone centrale Bingo (3pts).

Services:

- 7-6 / 10 services chacun, le relanceur se place soit les pieds à cheval sur ligne de service court, soit sur ligne de service double. Si volant renvoyé gain du point pour le relanceur.
- 7-6bis / Variable: Gain au service 5 points, sinon 1 point dans l'échange.

Stratégie

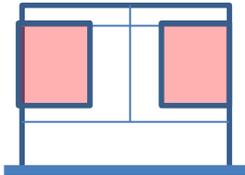
« Jouer rapidement »

Tactique

« jouer à plat »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.

**Contenus prioritaires:**

Attitudes: -Accepter d'être conseillé par un camarade.

-Accepter de modifier momentanément son jeu pour aider un camarade dans les phases d'apprentissage aménagées.

Capacités: -Se renforcer spécifiquement.

-identifier sa situation dans un rapport de force et adapter sa réponse.

-Produire des enchainements de frappes (service flick, smash, rush, drive) pour créer et exploiter une situation favorable de marque, systématiser une posture dynamique.

Connaissances: -Effets sur adversaire des successions de frappes, de trajectoires et de zones visées.

Match à thème / dans la FPS ou proche:

- 8-1 / Match sur ½ terrain en zone centrale avec couloir de double (ne pas lever le volant et tendre les trajectoire).
- 8-1bis / Idem sur terrain de simple en zone centrale.

Match à thème éloigné de la FPS:

- 8-2 / Le 2c1: les 2 jouent sur terrain de double sans zone avant et arrière et le joueur seul a le terrain de simple sans zone avant et arrière à défendre.

Les routines:

- 8-3 / Jeu du tape-tape (zone centrale, trajectoires tendues).

9

Stratégie

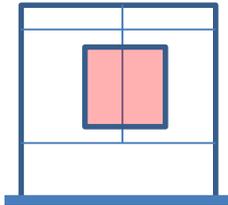
« Jouer rapidement »

Tactique

« jouer sur l'adversaire plutôt au niveau de la main »

Indicateur de réussite.

Point direct en zone ou point gagné avec volant touché en zone dangereuse.

**Contenus prioritaires:****Attitudes:** -Accepter d'être conseillé par un camarade.

-Accepter de modifier momentanément son jeu pour aider un camarade dans les phases d'apprentissage aménagées.

Capacités: -Se renforcer spécifiquement.

-identifier sa situation dans un rapport de force et adapter sa réponse.

-Produire des enchainements de frappes (service flick, smash, rush, drive) pour créer et exploiter une situation favorable de marque, systématiser une posture dynamique.

Connaissances: -Effets sur adversaire des successions de frappes, de trajectoires et de zones visées.**Match à thème / dans la FPS ou proche:**

- 9-1 / Match avec bingo sur zone centrale.

Match à thème éloignées de la FPS:

- 9-2 / Jeu des 7 zones: la zone 7 (buste) vaut « x » points ou gain du match.

5	6
3	4
7	
1	2

- 9-3 / A chacun son ½ terrain, jeu sur zone centrale, capital de 15 points au départ, décompte si échange gagné ou élimination si joueur touché (2 ou 4 joueurs).

Les routines:

- 9-4 / Joueur A:Service court ou flick, B:retour, A:frappe tendu sur adversaire, B:défense. A: Si gain sur frappe suivante : bingo, sinon gain, perte du point.

Stratégie

10

« Smasher dès que possible »

Tactique

« descendre tous les volants (smash et amorti) pour rechercher un défenseur mi-court favorable au smash gagnant »

Indicateur de réussite.

Smash gagnant

Contenus prioritaires:

Attitudes: -Accepter d'être conseillé par un camarade.

-Accepter de modifier momentanément son jeu pour aider un camarade dans les phases d'apprentissage aménagées.

Capacités: -Se renforcer spécifiquement.

-identifier sa situation dans un rapport de force et adapter sa réponse.

-Produire des enchaînements de frappes (service court, smash, rush, drive) pour créer et exploiter une situation favorable de marque (amener l'adversaire à remonter le volant en vue d'un smash ou attaque), systématiser une posture dynamique.

Connaissances: -Effets sur adversaire des successions de frappes, de trajectoires et de zones visées.

Match à thème / dans la FPS ou proche:

- 10-1 / Sur service haut adverse smash, 3 smash pour gagner l'échange sinon perte de ce dernier. (1/2 ou terrain entier)

Match à thème éloignées de la FPS:

- 10-2 / Match en x point, crier banco avant le smash gagnant (x pts) si non réussite, perte du point.
- 10-3 / Début de l'échange imposé: service court, smash puis jeu.

Les routines:

- 10-4 / En partenariat, enchaînement de coup: service long, smash, défense courte, contre-amorti, lob, smash...
- 10-5 / En partenariat, enchaînement de coups: service long, smash, défense longue, smash...
- 10-6 / En partenariat, enchaînement de coups: service court, lob, smash, défense courte, lob...

Stratégie

11

« Smasher dès que possible »

Tactique

« Jouer en dégagé défensif (sur revers adverse) pour empêcher l'attaque adverse et avancer pour smasher dès que possible.»

Indicateur de réussite.

Smash gagnant

Contenus prioritaires:

Attitudes: -Accepter d'être conseillé par un camarade.

-Accepter de modifier momentanément son jeu pour aider un camarade dans les phases d'apprentissage aménagées.

Capacités: -Se renforcer spécifiquement.

-identifier sa situation dans un rapport de force et adapter sa réponse.

-Produire des enchaînements de frappes (service long, dégagé, smash, rush, drive) pour créer et exploiter une situation favorable de marque (amener l'adversaire à jouer un revers de fond de court en vue d'un retour moins performant pour smasher ou attaquer), systématiser une posture dynamique.

Connaissances: -Effets sur adversaire des successions de frappes, de trajectoires et de zones visées.

Match à thème / dans la FPS ou proche:

- 11-1 / Jouer dans zone centrale complète et dans zone arrière revers seulement. Smash gagnant 5 pts. Faute adverse si un pied dans zone revers 2 points. Autre 1 point.
- 11-2 / Match avec droit au dégagé et smash seulement.

Match à thème éloignées de la FPS:

- 11-3 / Match en x point, crier banco avant le smash gagnant (x pts) si non réussite, perte du point.
- 11-4 / Match en dégagé défensif, celui qui smash doit gagner l'échange sur le coup ou par la suite. Sinon bingo pour l'adversaire (2 ou 3 pts).

Les routines ou presque: (1 élastique 1 m au dessus du filet)

- 11-5 / Jeu en dégagé, celui qui pose un pied derrière ligne de service double (Variable: ligne orange) doit amortir, l'autre doit rucher (smasher) ou amortir si volant sous élastique.

Stratégie

12

« Smasher dès que possible »

Tactique

« Jouer au centre long/court pour ne pas ouvrir d'angle et pouvoir smasher rapidement. »

Indicateur de réussite.

Smash gagnant

Match à thème / dans la FPS ou proche:

- 12-1 / Bingo sur smash gagnant (x points).

Match à thème éloignées de la FPS:

- 12-2 / Match en x point, crier banco avant le smash gagnant (x pts) sinon réussite, perte du point.

Les routines:

- 12-3 / 2 long, 1 court sur ½ terrain, celui qui smash doit gagner l'échange.
- 12-4 / 3 long, 2 courts, idem.

Contenus prioritaires:

Attitudes: -Accepter d'être conseillé par un camarade.

-Accepter de modifier momentanément son jeu pour aider un camarade dans les phases d'apprentissage aménagées.

Capacités: -Se renforcer spécifiquement.

-identifier sa situation dans un rapport de force et adapter sa réponse.

-Produire des enchainements de frappes (service court ou long, dégagé, amorti smash, rush, drive) pour créer et exploiter une situation favorable de marque (joueur au centre afin de réduire les angles de retour en vue d'un smash ou attaque), systématiser une posture dynamique.

Connaissances: -Effets sur adversaire des successions de frappes, de trajectoires et de zones visées.

Stratégie

«Défendre/ attendre/contrer»

Tactique

«Jouer en dégagé pour rechercher des volants adverse descendant afin de contrer en blocks ou contre-amortis.»

Indicateur de réussite.

Gain du point sur block, contre-amorti ou défense longue.

Contenus prioritaires:

Attitudes: -Accepter d'être conseillé par un camarade.

-Accepter de modifier momentanément son jeu pour aider un camarade dans les phases d'apprentissage aménagées.

Capacités: -Se renforcer spécifiquement.

-neutraliser en trouvant des solutions pour créer un changement de rapport de force (produire des frappes à plat sur des frappes descendantes, bloquer un smash, CA, systématiser une posture dynamique.

Connaissances: -Effets sur adversaire des successions de frappes, de trajectoires et de zones visées.

-Connaissances de ses propres caractéristiques de jeu et ses propres limites.

Match à thème / dans la FPS ou proche:

- 13-1 / « On a rétrécie le terrain! »: A attaque un terrain avec zone centrale interdite. B a droit à tout le terrain de simple mais doit smasher à chaque échange.
- 13-2 / A sert long et n'a pas le droit de descendre un volant ou d'amortir avant une attaque de B.

Match à thème éloignées de la FPS:

- 13-3 / Je dois validé un block, un contre amorti et une défense longue ou lob lors d'un match en 15 points. (Variable: par coup validé:+3 pts sur le score de fin de match).

Multivolants:

- 13-4 / A distribue des volants au $\frac{3}{4}$ du terrain – profondeur), B doit attaquer, C doit soit amortir soit bloquer soit défendre en lift ou lob. Série de 10 volants.

Stratégie

«Défendre / attendre/contrer»

Tactique

« Jouer sans prise de risque, souvent long et sur revers afin d'attendre la faute de l'adversaire»

Indicateur de réussite.

Je gagne sur faute de l'adversaire.

Match à thème / dans la FPS ou proche:

- 14-1 / Bingo sur faute adverse alors qu'il a un pied dans zone arrière revers ou sur point gagnant après une frappe adverse depuis la zone arrière revers.

Match à thème éloignées de la FPS:

- 14-2 / Tour de France: interdiction de tomber le volant après le service.
- 14-3 / Tour de France: je gagne autant de point que de volant renversé si je gagne l'échange.

Multivolants:

- 14-4 / A distribue 10 volants de manière aléatoire, B doit renvoyer dans zone arrière revers sans faire de faute. 9/10.

Contenus prioritaires:

Attitudes: -Accepter d'être conseillé par un camarade.

-Accepter de modifier momentanément son jeu pour aider un camarade dans les phases d'apprentissage aménagées.

Capacités: -Se renforcer spécifiquement.

-identifier sa situation dans un rapport de force et adapter sa réponse.

-Produire des enchainements de frappes (service long, dégagé défensif sur revers) pour neutraliser son adversaire.

-Tenir et soutenir un effort sur la durée

-Stabiliser et améliorer la qualité de ses frappes en précision, trajectoire.

Connaissances: -Effets sur adversaire des successions de frappes, de trajectoires et de zones visées.

Stratégie

«Défendre / attendre/contrer»

Tactique

« Alternar dégagé défensif et offensif sans prendre de risque»

Indicateur de réussite.

Je gagne sur faute adverse ou sur volant dans ma zone favorable d'attaque .

Contenus prioritaires:

Attitudes: -Accepter d'être conseillé par un camarade.

-Accepter de modifier momentanément son jeu pour aider un camarade dans les phases d'apprentissage aménagées.

Capacités: -Se renforcer spécifiquement.

-identifier sa situation dans un rapport de force et adapter sa réponse.

-Produire des enchainements de frappes (service long, dégagés défensifs et offensifs) pour créer et exploiter une situation favorable de marque et neutraliser son adversaire en l'empêchant de produire des trajectoires dangereuses et rapides, systématiser une posture dynamique.

Connaissances: -Effets sur adversaire des successions de frappes, de trajectoires et de zones visées.

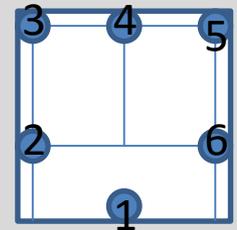
Match à thème / dans la FPS ou proche:

- 15-1 / Bingo sur faute adverse après une frappe dans zone arrière ou sur point direct au sol.

Match à thème éloignées de la FPS:

- 15-2 / Le tour de France: je dois renverser le volant et gagner l'échange pour pouvoir le poser au poste suivant.

...(une fois le volant tombé, j'ai 3 coups pour gagner l'échange).

**Les routines:**

- 15-3 / Echange en dégagé, si un volant est trop court je dois l'attaquer (partenariat ou match).

L'évaluation

Les marqueurs de la FPS

La culture

- Activité authentique de badminton
- Ciblage d'un OE.

Les Mesures

- Les contraintes emblématiques.

L'école

- Valeurs / programmes.

Tous les élèves

- L'action est première, la FPS n'est pas aseptisée.
- Emotion, engagement de tous les élèves
- Un projet d'action pour les élèves.

apprentissage

- Articuler le moteur / le méthodologique / le social.
- Permettre de passer d'un projet d'action à un projet technique

faisabilité

- Confort de l'enseignant.
- Construire de la continuité.

- Mobiles / Motricité / rapport à l'autre.

- **je** dois imposer mon jeu et/ou empêcher l'adversaire de jouer le sien... **pour** ... gagner le match.... **pour cela**, je dois choisir et faire évoluer une-des stratégie-s/tactique-s.

- La ronde à 1 contre 3
- Des cartes à jouer
- Bonus différenciés.

- Fraternité / solidarité dans la ronde avec les partenaires ET l'adversaire.

- Un projet par carte. (plus besoin d'écrire)
- L'émotion dans la ronde.
- Des indicateurs de réussite différenciés qui organise l'activité de l'élève.

- Dans la même action: moteur méthodo et social.
- S'entraîner en lien à la FPS (fiche individuelle qui guide le projet technique.)

- Permet les doubles boucles (Enquête, ...)
- Une situation qui organise le cycle.

Bibliographie... unique!

