

FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE ET TRAME DE CYCLE EN BADMINTON NIVEAU 3 (classe de 1^{ère}) (RH)

FPS : les élèves sont placés en poule de niveau homogène (si possible par sexe, sauf exception) et font un set en 10pts secs. L'élève pendant le cycle aura travaillé sur les différentes stratégies de rupture du point : **dégager** haut et loin, **balader** pour mettre hors de portée, **amortir**, **smasher** (+rusher), **driver**.

Il sera comptabilisé le nombre de **Hors de portée** marqué et encaissé (d'un côté) mais aussi demandé à l'élève de choisir un **spécial** (**dégagé**, **amorti**, **smashe/rush**, **drive**), de le travailler en autonomie pendant le cycle et de le choisir pour le match.

TRAME DE CYCLE et organisation : En fonction de la classe, on peut proposer aux élèves de choisir tout de suite le travail de leur spécial avec la fiche de travail. Ils seront guidés au fur et à mesure du cycle en fonction de leurs réussites et ressources vers des stratégies non exploitées et adaptées à leur profil de jeu. Il est possible aussi de consacrer chaque séance à un spécial comme décrit dans la trame ci-dessous.

N°	objectifs	Contenus
1	Phase fonctionnelle jeu, confrontation	Jeu à plusieurs (convivialité) : maxi échanges, élimination par équipe, seul... Petit Nicolas : se rencontrer en 1pt, puis 2, 3...
2	Evaluation diagnostique sur comment je gagne/je perds le pt OU ZONE CENTRALE : ne pas y jouer Poursuite du classement	Cf fiche observation ZC et suivi match bingo 2018 <u>OU</u> ZONE CENTRALE : ne pas y jouer Jeu en montante/ descendante
3	Travail sur le DEGAGE Le SERVICE haut et loin AMORTI	Organisation en : match / situation travail (dégager ht et loin, éviter la zone centrale, servir haut et loin (entre les 2 lignes noires, amortir un volant pour lui faire frôler le filet et très court)/ match BINGO Match de poules
4	Travail sur le BALLADER pour trouver des HP AMORTI / RUSH SMASH	Organisation en : match / situation travail (repandre l'amorti puis expliquer le rush) / match BINGO (match en 5pts, tirage au sort : rush/amorti- si je place mon coup, je te tue !) smash : smasher 10 services en ZC ratés (!) Match de poules ou défis
5	Travail sur le DRIVE + révision des différents coups précédents Match avec SPECIAL perso : on teste.....	Organisation en : match / situation travail (expliquer le drive : A sert en ZC, B ne joue qu'en drive pour rompre vite) / <u>travail perso SPECIAL</u> : explication FICHE TRAVAIL et notion SA de répétition/SA ½ opposition, MATCH à thème /match BINGO Match de poules ou défis
6	On insiste sur un coup précis + l'élève travaille en autonomie son SPECIAL à partir d'un guidage précis (cf fiche « JE MARQUE MES MATCHS»)	Le prof propose de travailler sur un coup spécifique puis les élèves travaillent en autonomie son SPECIAL à partir d'un guidage précis (cf fiche « JE MARQUE MES MATCHS») Match de poules ou défis
7	On insiste sur un coup précis + l'élève travaille en autonomie son SPECIAL à partir d'un guidage précis (cf fiche « JE MARQUE MES MATCHS»)	Le prof propose de travailler sur un coup spécifique puis les élèves travaillent en autonomie son SPECIAL à partir d'un guidage précis (cf fiche « JE MARQUE MES MATCHS») + comment <u>NE PAS ENCAISSER DE SPECIAL</u> : rappel zone centrale / prise en compte spécial adversaire / SA DEPLACEMENTS Match de poules ou défis
8	On insiste sur un coup précis + l'élève travaille en autonomie son SPECIAL à partir d'un guidage précis (cf fiche « JE MARQUE MES MATCHS»)	Le prof propose de travailler sur un coup spécifique (match 5pts : A joue et choisit son spécial, B se contente de remettre, A gagne t il ? /match tirage au sort du « décideur » : celui-ci impose son spécial à l'adversaire, qui est le meilleur ?) puis les élèves travaillent en autonomie son SPECIAL à partir d'un guidage précis (cf fiche « JE MARQUE MES MATCHS») Match de poules ou défis
9	On insiste sur un coup précis + l'élève travaille en autonomie son SPECIAL à partir d'un guidage précis (cf fiche « JE MARQUE MES MATCHS»)	Le prof propose de travailler sur un coup spécifique puis les élèves travaillent en autonomie son SPECIAL à partir d'un guidage précis (cf fiche « JE MARQUE MES MATCHS») Match de poules ou défis

EVALUATION DE FIN DE CYCLE - BADMINTON en simple - Classe de 1^{ère}**CONDITIONS DE REALISATION :**

- 4 rencontres par élève en 1 set de 10pts secs, poule de 5 joueurs (*rapport de force équilibré*)

A. POINTS DE MATCH HORS DE PORTEE : /7pts

Bonus offensif = +OU-50% des points en espaces libres selon les poules*

Bonus défensif si l'adversaire n'a pas le bonus offensif

Bonus=1point

Victoire = 3 points

Egalité = 1 point

Défaite = 0 point

BAREME DE CONVERSION DES POINTS DE MATCH : Sur 7 points

20 garçons	De 12 à 15 pts	De 9 à 11 pts	De 6 à 8 pts	De 3 à 5 pts	0 à 2 pts
Poule 1	7	6.5	6	5.5	5
Poule 2	6	5.5	5	4.5	4
Poule 3	5	4.5	3.5	3	2
Poule 4	4	3.5	3	2.5	1.5
Poule 5	3.5	3	2.5	2	0.5

15 filles	De 12 à 15 pts	De 9 à 11 pts	De 6 à 8 pts	De 3 à 5 pts	0 à 2 pts
Poule 1	7	6.5	6	5.5	5
Poule 2	5	4.5	3.5	3	2
Poule 3	3.5	3	2.5	1.5	1

Si >15 filles Si > 15 garçons	De 12 à 15 pts	De 9 à 11 pts	De 6 à 8 pts	De 3 à 5 pts	0 à 2 pts
Poule 1	7	6.5	6	5.5	5
Poule 2	5.5	4.5	3.5	3	2
Poule 3	4.5	4	3	2	1
Poule 4	3.5	3	2.5	1.5	1

B. POINTS « SPECIAL » (spécial de l'élève, parmi dégagé, amorti, smashe/rush, drive :) /4PTS

Nombre de SPECIAL marqués	+ de 10	8=>9	7	5=>6	4	3	2	1	0
Nombre de SPECIAL encaissé	1	2	3	4	5	6	7=>8	9	10
NOTE /4pts	4	3.75	3.5	3	2.5	2	1.5	1	0.5

C. MODELE DE JEU : Sur 4 points

0 à 1	1 à 2.5	2.5 à 4
Renvoi sur l'adversaire, souvent en ZONE CENTRALE Jeu caractérisé par la régularité/ continuité de l'échange. Intention de dégager mais le volant reste en ZC (derrière) « balade » un peu	Joue en dehors de la ZC quand il est dominant grâce à un service long et des dégagés « frôlant » le 1 ^{ère} ligne noire Qq amortis mais encore haut Rupture accélérée qq fois mais haute ou tendue	Est capable de jouer en dehors de la ZC en étant dominant et quelque fois en étant dominé. Les dégagés restent puissants même après déplacements arrières. Ruptures sur rushs/amortis/smashes de +en+décisives

D. TRAVAIL / CHOIX / REUSSITE DU SPECIAL (BINGO) : Sur 5 points

NOTE /5pts	5PTS	4PTS	3PTS	2PTS	1PT
TRAVAIL	Travail continu et organisé	Travail sérieux, tout n'est pas vu (forme de travail)	Travail fait, des impasses sur des aspects (répétition...)	Travail vite « zappé », joué...	Travail peu sérieux
CHOIX / REUSSITE DU SPECIAL	Choix très cohérent p/r à son jeu (et à celui de l'adv)	Choix cohérent (est efficace qd il le met en place). Peut changer de spécial	Bon choix, est souvent « centré » que sur le spécial	Choix moyen (spécial moyennement maîtrisé)	Mauvais choix, le spécial est peu maîtrisé

A. MODELE DE JEU : Sur 4 points

0 à 1	1 à 2.5	2.5 à 4
Renvoi sur l'adversaire, souvent en ZONE CENTRALE Jeu caractérisé par la régularité/ continuité de l'échange. Intention de dégager mais le volant reste en ZC (derrière) « balade » un peu	Joue en dehors de la ZC quand il est dominant grâce à un service long et des dégagés « frôlant » le 1 ^{ère} ligne noire Qq amortis mais encore haut Rupture accélérée qq fois mais haute ou tendue	Est capable de jouer en dehors de la ZC en étant dominant et quelque fois en étant dominé. Les dégagés restent puissants même après déplacements arrières. Ruptures sur rushs/amortis/smashs de +en+décisives

*Il est plus difficile dans les poules 1et 2 selon le niveau des élèves de marquer des hors de portée quand les élèves ont une grande mobilité sur le terrain.