

1. Bilan préalable : les acquisitions de Niveau 1

- Dans un espace proche et médian, l'élève est en mesure d'assurer la continuité de l'échange.
- Il privilégie les frappes qui éloignent l'adversaire du centre de jeu
- Dans un espace lointain, surtout vers l'arrière, il peut se retrouver le plus souvent en recherche de renvoi sécuritaire en ne se préoccupant que de défendre son demi terrain
- L'absence de rotation lors des déplacements vers l'arrière reste un obstacle à la progression pour défendre en zone arrière du terrain
- La rupture est majoritairement provoquée par le fait de saisir des opportunités (contexte favorable) que par la construction intentionnelle de ce même contexte favorable
- Le registre des frappes reste prioritairement basé sur la recherche de précision en jouant sur la direction, la hauteur et la longueur.
- Fin de niveau 1, les garçons privilégient progressivement le facteur puissance alors que les filles agrandissent sensiblement la surface que l'adversaire aura à défendre.
- De nombreux déséquilibres à la frappe sont d'autant plus observables que celle-ci est exécutée loin de la zone de confort ou de remplacement
- Le service est assuré réglementairement mais ne prend pas ou peu en considération l'effet sur le receveur.

2. Transformations attendues :

- ❖ Concevoir progressivement la rupture de l'échange comme une échéance différée
- ❖ Produire des frappes de plus en plus précises en combinant soit de la vitesse (garçons) soit un ralentissement (filles) de la trajectoire
- ❖ Donner au service le statut de première arme du plan d'attaque

3. Séquence du Matin : « Mettre les élèves en Intention »

(Cf Article France Badminton : Mettre en intention les élèves)

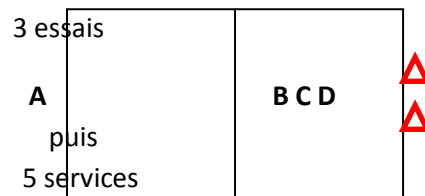
❖ « Entrez dans la ronde »

Mettre "artificiellement" en difficulté les adversaires en organisant soi-même certaines conditions matérielles du jeu. Être capable d'argumenter ses choix.

Consigne: remporter le plus grand nombre d'échanges, seul, face à un groupe de 3/4 joueurs qui jouent alternativement en tournante. Organiser stratégiquement l'entrée des joueurs tournants.

S'adapter en cours de jeu si nécessaire (changer la porte d'entrée)

Organisation: Le joueur seul dispose de 5 mises en jeu pour faire perdre ses adversaires qui entrent par une porte d'entrée (1 mètre) qu'il aura préalablement placée sur les lignes délimitant le terrain (latéralement ou fond de court). Il sert toujours.



Chaque joueur doit passer au moins une fois (5 mises en jeu) contre les 3 autres joueurs. Il dispose de 3 mises en jeu d'essai pour décider du placement de sa porte d'entrée.



❖ « Eject-volant »

Situation double-tâche qui permet d'isoler 2 temps stratégiques très distincts et qui nécessite de planifier ses actions.

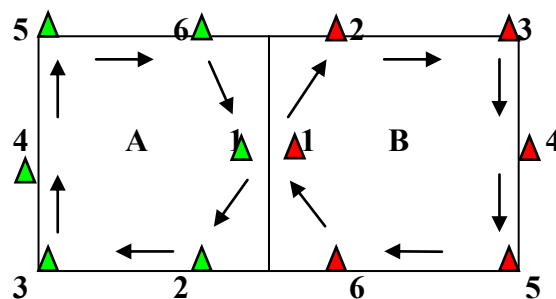
Consigne de jeu : pour marquer un point le joueur doit remplir deux conditions :

Renverser le volant posé au sol sur la jupe (emplacements numérotés sur les lignes du court) avec la raquette.

Remporter l'échange avec le volant de jeu qui se déroule suivant les règles normales

Lorsque le volant est renversé au poste 1 et que ce même joueur a remporté l'échange alors celui-ci place son volant au poste 2. L'autre joueur remet son volant là où il était. Il ne peut le faire avancer puisqu'il a perdu l'échange.

Le serveur ne peut pas éjecter son volant au sol avant que le receveur n'ait renvoyé le volant de jeu.



❖ « Le 3 en 1 »

Match au temps en 5 minutes, 1 contre 1, décompte des points règlement officiel, mais la victoire sera attribuée au regard de 3 « sous-matches » :

- Le score classique : total des points marqués
- Le nombre d'échanges remportés « VNT » (Volant Non Touché) dans la zone avant (2m)
- Nombre le moins élevé de fautes directes au service

Procédure de recueil des scores, les joueurs comptent les points classiques de jeu (SP1) et l'observateur relève les points des 2 autres sous parties (SP2 et SP3)

Feuille de score :

Noms des Joueurs	Sous partie 1 : Score classique	Sous partie 2 : VNT zone avant	Sous partie 3 : F.D. Service
.....			
.....			
Bilan sous parties	Vainqueur SP 1 :	Vainqueur SP 2 :	Vainqueur SP 3 :
Vainqueur final	NOM : Victoires à		

❖ « Le Banco »

Amener le joueur à identifier un contexte de jeu immédiatement favorable à la rupture (rapport de force dominant)

Consigne: remporter le match en annonçant le plus souvent possible "Banco"

Match au temps (7') décompte en tie-break, chaque joueur peut tripler la valeur du point s'il annonce "banco" juste avant la frappe qu'il perçoit comme gagnante (touchée ou non par son adversaire).

Trois cas de figures:

Echange remporté et "Banco" annoncé = 3 pts

Echange remporté sans annonce " Banco" = 1 pt

Banco annoncé et échange non remporté immédiatement = - 1 pt (l'échange continue)



❖ « Service plus 3, plus 2, plus 1 ... Ace »

Prendre l'initiative par la mise en jeu

Consignes : le serveur doit remporter l'échange avant 3 frappes en plus de son service. Si ce n'est pas le cas alors il perd son service. Si il remporte l'échange, au service suivant il n'a le droit qu'à son service plus 2 frappes, puis service plus 1 frappe s'il gagne encore et enfin service seul (ace). Dès qu'un joueur reprend le service il repart avec service plus 3.

Match de 5 minutes, tous les joueurs se rencontrent

Service revers



Préparation service coup droit



Impact service coup droit



Fin de geste



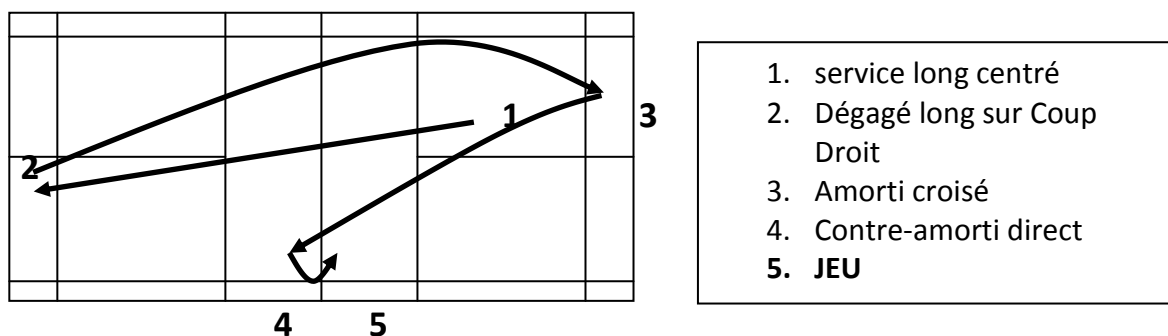
❖ « Routines orientées »

Consigne: remporter le duel « orienté » en variant les solutions de déséquilibre et/ou de rupture

il s'agit de disputer une rencontre qui ne démarre pas par un service mais par une routine en 4 coups. Le duel est engagé à partir du (5^{me} coup).

Etape n°1: découvrir des solutions potentielles, chaque joueur dispose de 5 essais consécutifs

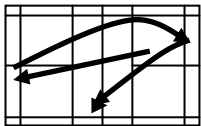
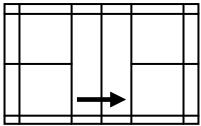
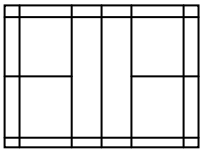
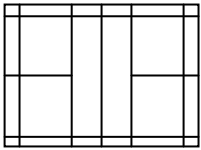
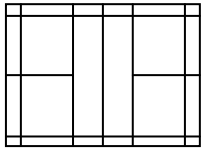
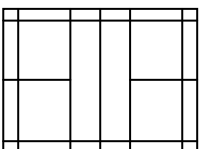
Etape n°2: tester leur efficacité, rencontre en 10 « mises en jeu-routines » chacun, alternées, décompte des points officiels (pour marquer il faut avoir « servi » et remporté l'échange).



Déroulement: répartition des élèves par groupes de 4 (groupe de niveau) chaque élève doit rencontrer les 3 autres sur ce thème de jeu. 2 élèves s'affrontent, 1 arbitre et un dernier observe. Le groupe ensuite travaille collectivement pour déterminer des solutions afin de passer à la 2^{ème} étape

Etape n°1 : découvrir des solutions potentielles.

Repérage par l'observateur	<i>Formulation collective (débriefing) par les joueurs du groupe en fin d'étape 1</i>
----------------------------	---

	Solutions trouvées : 5^{ème} coup	Effets attendus/adversaire	Suite(s) à donner	Risques précautions
4^{ème} coup : Contre-amorti DIRECT 				
				
				
				

Etape n° 2 : tester l'efficacité des solutions trouvées

Fiche de score réalisée à partir des solutions proposées par les joueurs :

	Solutions trouvées						<i>Score final</i>
Joueur 1	Tentés						Types de 5° Coups réussis/tentés
	Gagnants						/ 10 pts
Joueur 2	Tentés						Types de 5° Coups réussis/tentés
	Gagnants						/ 10 pts

❖ « Catch à 4 »

Amener les élèves à analyser rapidement en jeu (CONSTAT) les caractéristiques des joueurs adverses et à donner des CONSIGNES de jeu à son partenaire relayeur. Accepter de prendre un relais défavorable ou au contraire de voir un avantage acquis fondre au fur et à mesure des points

Consigne: remporter la rencontre opposant deux équipes de 2 joueurs en enchaînant sans interrompre le score des changements/relais de joueurs de part et d'autre.

Organisation: match de 35 pts, tous les 7 points les équipes interchangent les joueurs. Lors du passage du relais, les joueurs par équipe échangent sur la conduite stratégique à tenir à partir du constat établi. Le score s'additionne de pendant les 5 phases de jeu.

Déroulement:

séquences	7 points	Relais Discuss	14 points	Relais Discuss	21 points	Relais Discuss	28 points	Double 35 pts
Equipe 1 A et B	Joueur A		Joueur B		Joueur B		Joueur A	A/B
Equipe 2 C et D	Joueur C		Joueur D		Joueur C		Joueur D	C/D

.....

4. Séquence de formation APM :

« le registre moteur au service des intentions »

❖ Situation Problème : « Jeu des 3 Atouts »

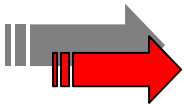
Remporter le duel en diversifiant le nature des frappes gagnantes.

Consigne: chaque joueur dispose pour disputer la rencontre de 3 frappes (atouts) qu'il doit utiliser avant son adversaire. Le match se joue donc en 3 points correspondant à 3 frappes gagnantes différentes.

Organisation: les 3 atouts doivent être choisis parmi :

amorti, contre-amorti, lob ou smash

Une frappe est validée dès lors qu'elle a provoquée la rupture que le volant soit touché ou non par l'adversaire. Il faut ensuite s'organiser pour remporter les échanges suivants avec un autre atout, celui-ci étant "désactivé" donc inutilisable.



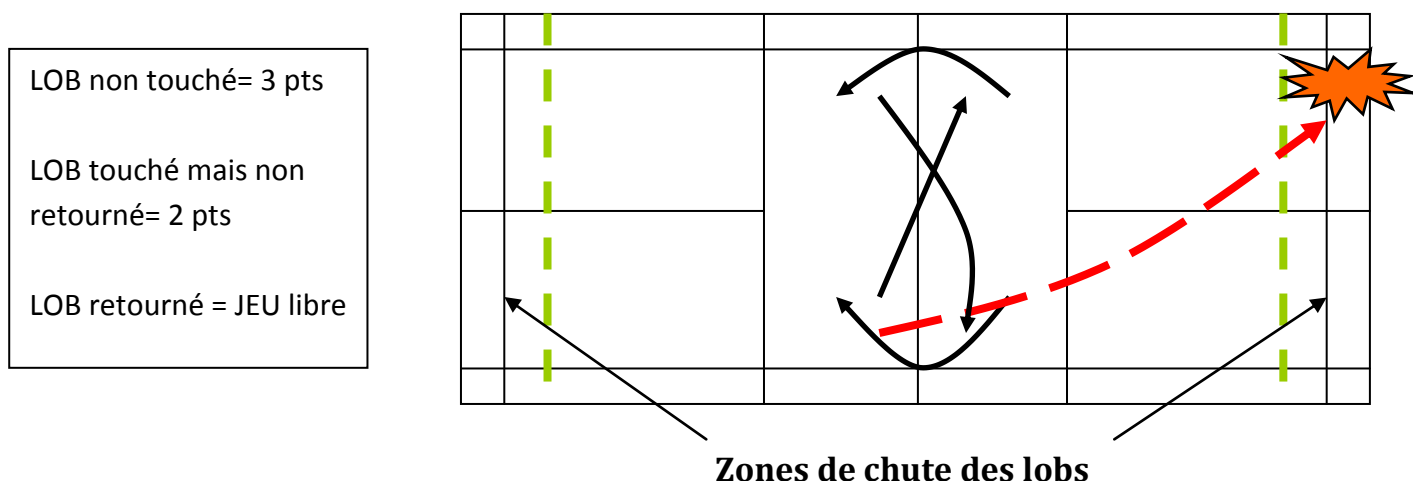
Bilan par rapport à l'efficacité ou inefficacité des Atouts et de la facilité ou difficulté à construire un contexte favorable au gain de l'échange

❖ Exemple de situations de résolution de problème :

✓ « Lobe qui peut »

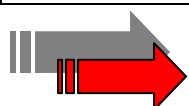
Consigne: les joueurs placés dans la zone des 2 mètres, échangent au filet en contre-amortis directs ou croisés. Lorsque l'un des deux joueurs le juge opportun, celui-ci PREND l'INITIATIVE de déclencher un lob tendu vers le fond de court avec l'intention de mettre en difficulté l'adversaire : le point commence.

Organisation : match de 3', les zones de fond de court sont matérialisées (plots ou marques caoutchoutées). Chaque joueur est observé par un binôme qui fait les relevés de scores. Celui-ci devra aider ensuite le joueur à identifier les situations qu'il jugeait favorables au déclenchement du LOB et celles qu'il jugeait au contraire défavorables.



Fiche de suivi

NOM Prénom :	Lob gagnant NON TOUCHE (3pts)	Lob Gagnant TOUCHE (2pts)	Lob Retourné	Total des points gagnés
Adversaire n°1				
Adversaire n°2				
<i>Je suis en position favorable pour PRENDRE l'INITIATIVE lorsque :</i> • • •		<i>Je suis en position défavorable pour PRENDRE l'INITIATIVE lorsque :</i> • • •		

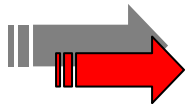
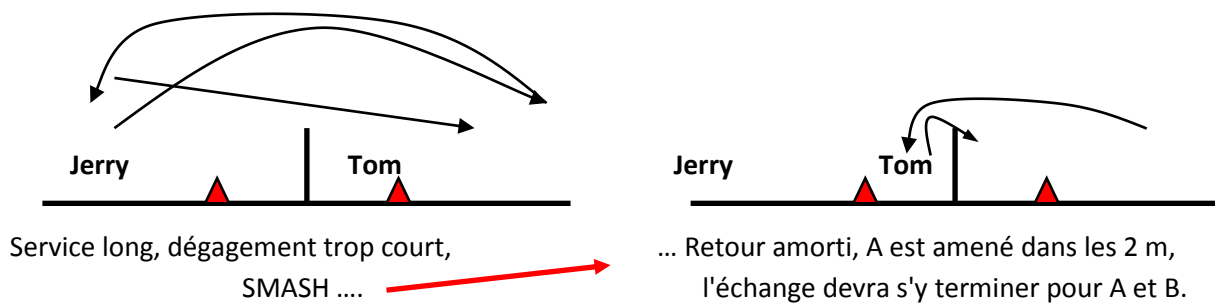


Ensuite un Travail de répétitions sera nécessaire : Routines/Multi Vol

✓ « Jerry, j'ai rétréci le terrain »

Si un des deux joueurs est amené à entrer (un appui) dans la zone des 2 mètres alors l'échange doit s'y terminer. Le fond de court devient donc la ligne de service court pour les deux joueurs. A partir de ce moment, si un volant ressort des 2 mètres il est considéré OUT donc FAUTE.

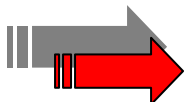
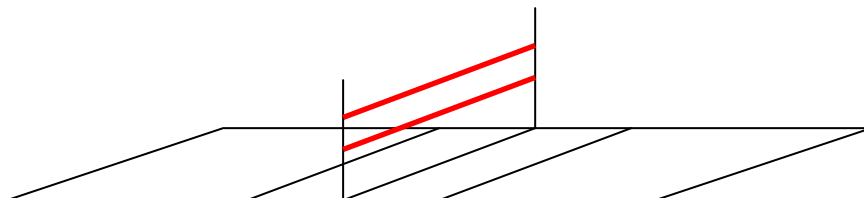
Le 3^{ème} joueur juge les entrées (pied d'un des joueurs) dans la zone (repérables par des cônes placés sur les lignes des 2m) et les annonce en disant à haute voix « Zone »



Ensuite un Travail de répétitions sera nécessaire : Routine / Multi vol

✓ « A vos smashes ... prêts .. tapez ! »

Match en 7 points, filet abaissé de 20 / 30 cm, zone des 2 mètres interdite



Ensuite un Travail de répétitions sera nécessaire : Routine / Multi vol

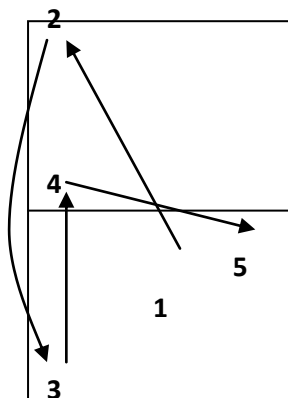
✓ « Routine Progress »

Séquence en trois temps à partir d'une routine imposée :

1° Mémoriser, Faire durer

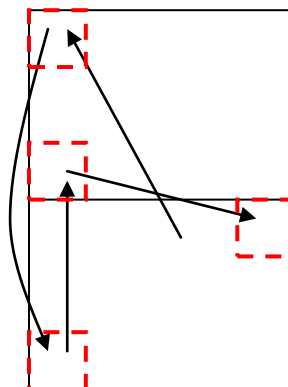
2° Faire durer, Etre Précis

3° Rompre



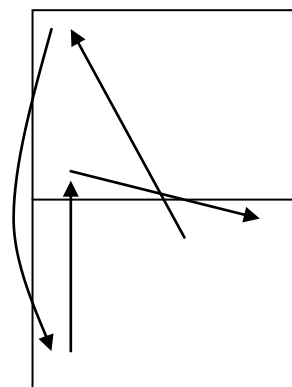
Régulier

Record d'échanges



Précis

Record d'échanges
Et relevé individuel
des fautes de précision



Rupture

Décompte des points

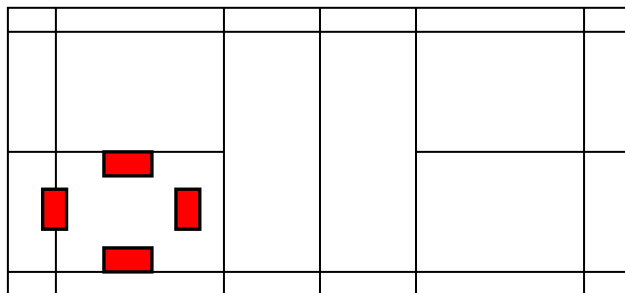
❖ Le problème spécifique de la mise en jeu

✓ "Receveur où es-tu, que fais-tu?"

Amener le serveur à adapter son choix de mise en jeu en prenant en compte le placement et la posture du receveur.

Consigne: remporter l'échange en profitant du retard artificiel du receveur

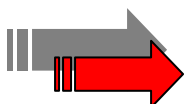
1^{ère} étape: le receveur se place volontairement sur 1 des quatre repères (marques caoutchoutées) disposés dans la zone de réception. Ces repères excentrent le receveur d'une position idéale de relance. Le serveur peut doubler son score s'il remporte l'échange en 1 ou 2 frappes. Par la suite, valeur normale du point.



2^{ème} étape: les repères sont supprimés mais le receveur continue à exagérer son placement.

3^{ème} étape: le receveur ne joue plus sur le placement mais sur sa posture:

- jambes fléchies, jambes tendues
- pieds collés pieds écartés
- ligne des pieds parallèle ou perpendiculaire au filet
- raquette haute raquette basse
- combinaison de ces éléments



Apport technique sur les 5 types de services et ensuite répétition

❖ **Un exemple de déclinaison SRP en badminton**

CF document France badminton