



**ENSEIGNER...**

# **LE BADMINTON**



**Point de vue didactique**

## POINT DE VUE DIDACTIQUE SUR L'ENSEIGNEMENT DU BADMINTON

### Lire la motricité en badminton

Phase essentielle du travail de l'enseignant, l'observation et l'interprétation des comportements des élèves permettent d'identifier et d'analyser les « conduites typiques » des badistes afin de choisir ensuite les objets d'enseignement et les situations d'apprentissage les plus pertinents.

Concrètement, l'enseignant est confronté à trois difficultés :

- Que fait l'élève ? Ou la question de l'observation
- Pourquoi agit-il de cette manière ? Ou la question de l'explication de son comportement et des problèmes rencontrés.
- Quel objet d'enseignement lui proposer ? Ou la question de la hiérarchie des problèmes à résoudre.

#### Que fait l'élève ? Les outils d'observation

Les outils d'observation visent à mettre en relief, via des indicateurs qualitatifs (rapidité du remplacement) ou quantitatifs (nombre de frappes envoyées en zone arrière), des comportements signifiants adoptés par le badiste. Ils n'épousent pas forcément la chronologie de l'action et sont susceptibles de s'impacter mutuellement. Le choix de ces critères est donc grandement important dans la perspective de comprendre ensuite la logique des actions du joueur. Ces données sont considérées comme des manifestations objectives de l'activité du pratiquant.

L'observation en badminton	
Critères	Indicateurs
Le projet tactique (gestion du duel)	1 - Dispersion des volants : espace de jeu adverse atteint par chaque frappe (schéma avec nuage de point). 2 - Diversité et nombre de coups produits (dégagé, smash, amorti, lob, contre-amorti, kill, drive, coup « neutre ») et formes trajectoires produites (direction, longueur, nature). 3 - Gestion du rapport de force : * favorable : renvoi ; joue dans l'espace ou en force sur une frappe ; enchaîne 2 frappes ; construit le point tout au long de l'échange ; joue en fonction des points forts et faibles de l'adversaire... * défavorable : renvoi de sauvegarde, jeu haut et long, en dehors de la zone centrale, contre-attaque...
La maîtrise technique	4 - Mise en jeu (service) : cadeau, oblige l'adversaire à bouger, court, long. 5 - Organisation posturale pendant la frappe : mise à distance, équilibre, position des appuis, préparation du geste (position du coude), tenue raquette... 6 - Efficacité des frappes : comment sont marqués et encaissés les points. Score.
La mobilité	7 - Placement : zone d'attente, position (appuis), tenue raquette (haute, basse) 8 - Déplacement / Replacements : immédiat, saut de démarrage, marche, course (pas courus, croisés, chassés...)

#### Pourquoi l'élève agit-il ainsi ? Les outils d'explications

##### Comportements signifiants

Le postulat de base consiste à considérer que les conduites motrices sont des comportements signifiants. De fait, les actions du pratiquant doivent être lues comme des réponses cohérentes et organisées, à un moment précis de son évolution et des ressources dont il dispose, face aux contraintes qu'il rencontre. Il convient de les appréhender comme des modalités d'adaptation spécifiques aux contraintes imposées par la situation codifiée du duel, et non comme des erreurs au regard d'un modèle d'efficacité.

##### Outils d'explications

Les outils d'explication des comportements observés doivent permettre de comprendre l'organisation technique et tactique adoptée par le badiste. Ils visent à interpréter et expliquer la motricité observée, afin de mieux la transformer. Toutefois, les significations construites par les joueurs ne sont pas forcément directement accessibles, ni aisément identifiables (un badiste peut ne pas jouer dans la profondeur du terrain pour plusieurs raisons). Ce qui amène à distinguer l'activité observable du pratiquant de



celle qu'il déploie en interne et qui ne peut qu'être inférée. C'est ainsi que pour saisir l'activité de l'élève, nous considérerons que « l'activité se déploie sur plusieurs plans qui s'enchâssent les uns les autres et qui structurent une pensée et une action cohérentes » (P. Goirand, EPS au collège et gymnastique, 1998). L'activité de l'élève sera interprétée selon quatre registres : cognitif, moteur, énergétique, affectif.

## Registres d'interprétation des comportements en course de haies

### Dimension affective

Exemple : la crainte de commettre une faute peut conduire le badiste à ne pas prendre de risque, quitte à faire des coups « cadeaux ».

### Dimension cognitive

Exemple : la centration sur la rencontre entre le volant et le tamis absorbe toute l'attention du badiste qui du coup ne peut développer aucune intention tactique.

### Dimension motrice

Exemple : l'alignement œil – tamis – volant nécessaire au débutant pour réussir sa frappe le conduit à jouer de face, ce qui limite la puissance de sa frappe.

### Dimension énergétique

Exemple : le retard très marqué du remplacement après la frappe conduit le débutant à de grandes courses fatigantes.

### Conduites typiques

Il apparaît que les réponses individuelles présentent de nombreux traits communs entre badistes. Les comportements des élèves sont, de fait, généralisables et permettent d'identifier des « conduites typiques » (autrement nommées « paliers adaptatifs » par R. Dhellemmes, 1995). Celles-ci ne représentent pas des niveaux de performance, mais des modalités d'adaptation typiques aux contraintes de l'environnement auquel le sujet fait face avec son niveau de ressources.

## Quel objet d'enseignement proposer à l'élève ? Hiérarchiser les problèmes à résoudre

### Problème

Les conduites typiques observables sont liées à des problèmes que le sujet rencontre. Un problème correspond à un conflit qui naît de l'interaction entre les exigences de la tâche et les moyens (moteurs, affectifs, cognitifs, sociaux) dont dispose l'apprenant pour résoudre cette tâche. Par exemple « créer des espaces libres ». Il découle de cette exigence contradictoire une « énigme », impossible à résoudre pour l'apprenant, tant qu'il n'a pas construit un nouveau savoir ; par exemple, jouer sur plusieurs coups aux quatre coins du terrain pour mettre progressivement l'adversaire en retard dans son placement. On peut donc considérer que le problème illustre une crise du savoir. En d'autres termes, il s'agit de rechercher des solutions au problème pour construire une motricité extra-ordinaire.

### Hiérarchie des problèmes

Si le débutant rencontre naturellement beaucoup de problèmes, leur résolution doit faire l'objet d'un traitement hiérarchisé par l'enseignant. Car l'accès à une motricité plus élaborée passe par des étapes qui s'emboîtent et ne se juxtaposent pas. L'adaptation est progressive. Elle correspond au dépassement possible et successif des obstacles rencontrés par le coureur. Le but pour l'enseignant est donc d'identifier et de hiérarchiser ces problèmes. Il existe de fait des objets d'enseignement privilégiés selon les conduites typiques des élèves. « *Tout n'est pas fondamental au même moment (...) Des "pas en avant", véritables progrès décisifs dans l'APSA, jalonnent le cursus d'apprentissage des élèves* » (J-L. Ubaldi, A. Coston, M. Coltice, S. Philippon. Cibler, habiller, intervenir pour permettre à nos élèves d'apprendre en EPS. Cahiers du Cedre n°6, 2006).

Il faut toutefois souligner la porosité de ces conduites typiques et donc des problèmes moteurs à résoudre. Il arrive en effet que des problèmes a priori résolus, resurgissent à un niveau plus élevé de pratique. En témoigne l'exemple d'un renvoi lords d'un rapport de force défavorable. Si un débrouillé peut réussir à renvoyer haut et loin pour se redonner du temps, il est possible que son retour soit moins efficace lorsque l'attaque qu'il subit devient plus pressante.

### Problème et obstacle

Il faut donc considérer que l'insuffisance des moyens d'action de l'apprenant, qui de fait pose problème, n'est rien d'autre qu'une motricité que l'on peut qualifier « d'usuelle » et qui se révèle inadaptée pour faire face efficacement à la tâche. En d'autres termes, cette motricité usuelle peut être considérée comme un obstacle, c'est-à-dire une mauvaise manière de concevoir ou de réaliser l'action. Ce « déjà-là », qu'il soit d'origine cognitive (alterner de manière « mécanique » un jeu court avec un jeu long), motrice (nécessité d'aligner l'œil, le tamis et le volant pour frapper) ou autre, doit être dépassé par le biais d'une véritable rupture avec la manière de faire habituelle.

### Objet d'enseignement

L'objet d'enseignement apparaît comme un savoir offrant une solution à un problème. Ce savoir est à la fois culturel, scolaire et émancipateur. Culturel car en prise avec l'objectif visé par l'action (jouer un contre-pied pour surprendre l'adversaire dans son remplacement) ; scolaire car appropriable dans le contexte matériel, humain et temporel du cycle d'enseignement ; et émancipateur car il représente pour le pratiquant un « pas en avant », un changement qualitatif dans sa manière d'agir.

## Transformer la motricité en badminton (situations d'apprentissage)

### De la technique

Le but de l'enseignement est de permettre aux élèves d'organiser différemment leur motricité. Il s'agit de les aider à bousculer les obstacles, entendus comme manière personnelle d'agir. Ce qui nécessite soit une autre mobilisation des ressources, soit l'acquisition de nouveaux savoirs qui permettent d'agir autrement et plus efficacement. Toutefois, l'obstacle est invisible au sujet apprenant. Il ne peut en effet agir différemment puisqu'il n'en a tout simplement pas les moyens !

Dans cette perspective, la notion de technique ne doit pas être seulement envisagée comme un produit social, efficace et transmissible, mais être aussi appréhendée comme une production personnelle à faire évoluer. De fait, il faut considérer que tous les élèves possèdent une technique que l'enseignant cherche à transformer grâce à la connaissance des conditions d'efficacité qu'il adapte pour chaque pratiquant.



### De la situation d'apprentissage

La construction d'une situation d'apprentissage pertinente nécessite a minima quatre conditions :

1) Un contenu adapté au problème rencontré par l'élève. En prise avec l'identification des problèmes identifiés chez l'apprenant, il s'agit de choisir le contenu qui va permettre à l'élève de se transformer. Un comportement n'est en effet modifiable que lorsque le sujet est confronté à une situation qu'il ne peut résoudre sans acquérir une nouvelle connaissance en prise avec son niveau de développement. Autrement dit, la progression doit être à la fois limitée (en prise avec ce que l'élève peut potentiellement faire) et brutale (il doit agir autrement).

2) Un contenu comme centre de gravité de la situation. Comme l'écrivait P. Meirieu (Apprendre, oui mais comment ? 1991), « *le sujet est orienté par la tâche, le formateur par l'obstacle* ». Il découle de cet aphorisme l'idée que la situation doit être organisée par le contenu que l'on veut faire approprier à l'élève et qu'elle n'est qu'un habillage destiné à mobiliser l'élève. Tout doit donc être pensé et construit autour de ce contenu (les « contraintes fécondes » selon P. Meirieu).

3) La mise en scène didactique comme condition de l'apprentissage. Il ne faut jamais oublier que la simple confrontation à une tâche ne garantit en rien la transformation du sujet. Le travail de l'enseignant consiste aussi et surtout à accompagner l'élève dans sa rencontre avec le savoir visé de manière à ce que la situation d'enseignement devienne une situation d'apprentissage (régulations...). Car les connaissances ne se transmettent pas, elles se (re)construisent (par l'élève). De plus, il ne faut pas oublier qu'apprendre consiste à réaliser quelque chose que l'on ne sait pas faire, faute de moyens adéquats. Et comme il n'y a de raison d'apprendre que lorsque l'on est confronté à l'insuffisance de ses moyens, apprendre signifie donc de se placer momentanément en situation d'échec, puis de tâtonnements pour découvrir, s'approprier et fiabiliser une nouvelle manière de faire (nouvelle adaptation). En outre, les conséquences affectives de cette situation pouvant être négatives (échec passager), il convient donc de s'assurer et d'accompagner humainement la transformation en cours.

4) Enfin, il faut toujours garder à l'esprit les résistances qui se mettent à l'œuvre lors d'un apprentissage. Modifier un comportement prend du temps et nécessite une quantité conséquente de pratique. Obtenir la preuve de l'efficacité d'une nouvelle manière de faire est parfois décourageant et toujours chronophage.

### Architecture des situations d'apprentissage

Les situations d'apprentissage proposées pour résoudre les problèmes sont présentées selon une double logique et une triple temporalité :

- Une double logique

\* Celle de l'enseignant qui est guidé par un contenu spécifique à faire acquérir pour lequel il aménage la situation (dimensions matérielles et humaines). Puis par la régulation qu'il peut apporter en cours d'apprentissage. Enfin, par la simplification ou la complexification qu'il propose si les élèves réussissent ou échouent.

\* Celle de l'élève qui est mobilisé par le but qui lui est assigné, les consignes qui lui sont données et les critères de réussite pour s'engager dans la situation. Sont également précisés les contenus d'enseignement complémentaires qu'il va devoir intégrer pour réussir la situation.

- Une triple temporalité

\* Mise en activité de l'élève.

\* Régulation par l'enseignant et/ou par l'élève suivie d'une deuxième mise en activité.

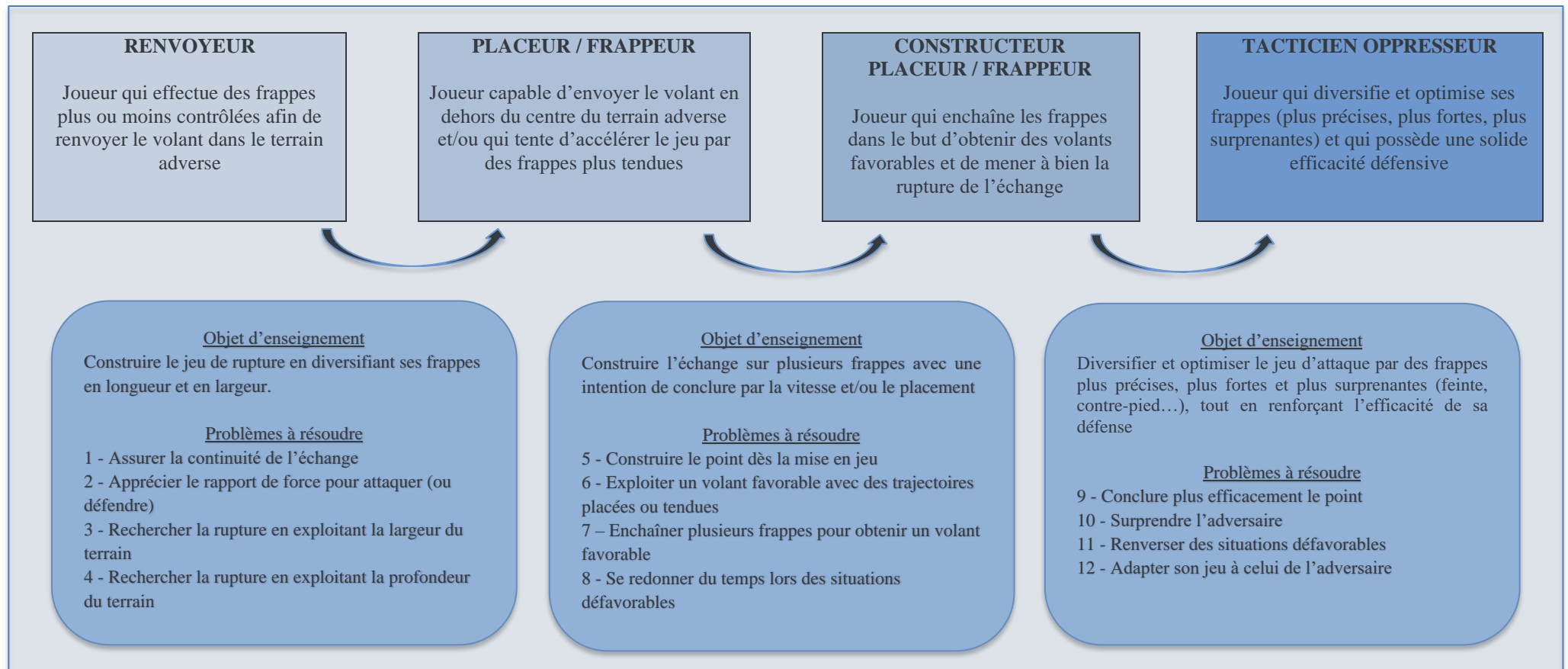
\* Évolution de la situation par une différenciation – simplification ou complexification – en fonction de l'échec ou de la réussite de l'élève.

Badminton	Problème :	Nom de la situation :	Niveau
	Intérêt de la situation par rapport au problème :		
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>	
<b>Cherche à faire acquérir</b> <b>(objectif de la situation = contenus d'enseignement principal)</b> Contenu d'enseignement principal autour duquel est construite la situation.		<b>Doit faire (but de la situation)</b> Action que doit réaliser l'élève	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé</b> Dispositif matériel et humain permettant de cibler le contenu d'enseignement principal. Il s'agit des contraintes que met en place l'enseignant pour orienter l'activité du pratiquant vers le contenu visé.		<b>Doit respecter (consignes)</b> Conditions d'exécution de la situation : nombre de passages, organisation des rôles...	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> Éléments objectivables et perceptibles par l'élève : nombre de réussites, temps réalisés...	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage)</b> - Critères d'observation utilisables par l'enseignant, qui révèlent le degré d'acquisition des contenus visés - Modalité de régulation : explication, questionnement, démonstration, manipulation, comparaison...		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> Autres contenus d'enseignement mobilisés et/ou association à établir (si... alors...) pour réussir la situation	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
Modifications de la situation si l'élève, malgré plusieurs essais, demeure en échec ⊖ Simplification		⊕ Complexification	

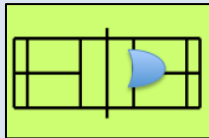
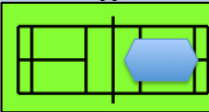


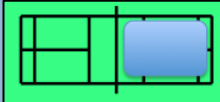
## TABLEAU SYNTHÉTIQUE DES NIVEAUX D'ENSEIGNEMENT EN BADMINTON

### CONDUITES TYPIQUES DU BADISTE





Niveaux	Conduites typiques	Jeu organisé par...	Comportement visé	Problèmes à résoudre & contenus d'enseignement prioritaires
Débutant	<p><b>LE RENVOYEUR</b> Joueur qui, au moyen de frappes plus ou moins contrôlées, cherche à renvoyer le volant dans le terrain adverse</p> <p>- Le « <b>renvoyeur chanceux</b> » éprouve des difficultés à enchaîner des frappes stabilisées. Son jeu est émaillé de fautes directes. Ses difficultés de coordination réduisent considérablement le nombre de frappes dans l'échange. Toute son attention est centrée sur la frappe du volant.</p> <p>- Le « <b>renvoyeur plagiste</b> » frappe le volant de face, sans réelle autre intention que de le renvoyer dans le demi-court adverse. Les trajectoires sont aériennes et peu profondes. Malgré l'absence de coups gagnants, la continuité de l'échange est assurée. Quelques très rares coups placés dans un espace libre.</p>	<p>... la réussite de la frappe</p>  <p>(zone de renvoi)</p>	<p><b>Passer du duo au duel</b></p> <p>Construire le jeu de rupture en diversifiant ses frappes en largeur et en longueur</p> <p><b>Jouer en fonction du terrain</b></p>	<p><u>1) Assurer la continuité de l'échange</u> 1.1 Lire des trajectoires freinées dès la frappe adverse (en estimant sa longueur et sa direction) pour amorcer le déplacement le plus tôt possible. 1.2 Se déplacer pour être sous le volant lorsqu'il retombe (frapper le volant au-dessus de la tête).</p> <p><u>2) Apprécier le rapport de force pour attaquer (ou défendre)</u> 2.1 Assimiler un volant « haut en zone centrale » à un volant favorable autorisant la recherche de rupture. 2.2 Dans les autres cas, sécuriser le renvoi * Jouer en dehors de la zone centrale. * Se replacer dans la zone centrale (derrière le T).</p> <p><u>3) Rechercher la rupture en exploitant la largeur du terrain</u> 3.1 Orienter le tamis vers la cible visée 3.2 Varier l'importance de la pronation.</p> <p><u>4) Rechercher la rupture en exploitant la profondeur du terrain</u> 4.1 Utiliser la prise universelle. 4.2 Se placer de profil (décaler les appuis) 4.3 Armer la frappe coude haut vers l'arrière. 4.4 Pousée de la jambe droite vers l'avant (rotation centrale) pour une frappe haute à l'aplomb du pied avant. 4.5 Pour l'amorti, arrêter le geste lors de l'impact. 4.6 Pour le service, allonger la trajectoire en effectuant avec la raquette un mouvement circulaire pour fouetter le volant avec le tamis orienté vers le demi-court adverse (libérer le poignet).</p>
Débrouillé	<p><b>LE PLACEUR / FRAPPEUR</b> Joueur qui cherche à rompre l'échange sur un volant qu'il juge favorable, en exploitant, la surface du terrain adverse ou en jouant fort. Toutefois, ses frappes manquent d'efficacité et la construction du point se limite à une frappe opportuniste ou à un enchaînement de frappes stéréotypées (joue devant puis derrière). La défense se résume à renvoyer le volant comme il peut.</p> <p>- Le « <b>placeur</b> » cherche la rupture sur une frappe (placeur opportuniste) ou deux frappes (placeur-déplaceur) en visant un espace libre du terrain adverse.</p> <p>- Le « <b>frappeur</b> » cherche la rupture sur un volant favorable grâce à une frappe tendue.</p>	<p>... la diversité de ses frappes</p>  <p>(zone de renvoi)</p>	<p><b>Passer de l'attaquant opportuniste à l'attaquant constructeur du point</b></p> <p>Construire le jeu de rupture sur plusieurs frappes, dès la mise en jeu.</p> <p><b>Jouer en fonction de l'adversaire</b></p>	<p><u>5) Construire le point dès la mise en jeu</u> - Servir long ou court et au centre pour réduire les possibilités d'attaque du receveur (fermer les angles notamment). - Varier les services en fonction du placement de l'adversaire. - Créer un lien entre le service et le renvoi probable pour préparer le coup suivant. - Renvoyer prioritairement droit en réception de service</p> <p><u>6) Exploiter un volant favorable avec des trajectoires tendues ou placées</u> - Repérer la position de l'adversaire pour jouer où il n'est pas (zone libre). - Accélérer le jeu par des trajectoires tendues (smash, rush)</p> <p><u>7) Obtenir un volant favorable en enchaînant plusieurs frappes</u> - Déplacer l'adversaire en variant la longueur et la direction des frappes. - Éloigner l'adversaire du centre du terrain en combinant le jeu en profondeur et le jeu en largeur. - Fixer l'adversaire dans une zone jusqu'à ce qu'il ne se replace pas. - Jouer sur le revers de l'adversaire (zone de faiblesse).</p> <p><u>8) Se redonner du temps lors des situations défavorables</u> - Produire des frappes de sauvegarde hautes et longues (dégagement défensif, lob). - Se replacer rapidement en zone centrale dès la fin de la frappe.</p>

<b>Confirmé</b>	<p><b>LE CONSTRUCTEUR PLACEUR / FRAPPEUR</b></p> <p>Joueur dont l'enchaînement des frappes vise à déplacer l'adversaire sur le terrain ou à diminuer son temps d'action, afin de mener à bien la rupture de l'échange</p> <p>- <b>Le constructeur placeur</b> développe un jeu intentionnel qui vise à déplacer l'adversaire. Toutefois, ses coups manquent souvent de vitesse et de précision. Les schémas tactiques sont également assez stéréotypés et son jeu de défense manque souvent de longueur.</p> <p>- <b>Le « constructeur frappeur »</b> cherche prioritairement à conclure les points par des frappes accélérées (smashes). Toutefois, ces coups ne sont pas toujours utilisés à bon escient et manquent encore d'efficacité.</p>	<p>... l'enchaînement de ses frappes.</p>  <p>(zone de renvoi)</p>	<p><b>Passer de l'attaquant constructeur du point au tacticien oppresseur</b></p> <p>Construire le jeu de rupture en diversifiant et optimisant les frappes (plus précises, plus fortes et plus surprenantes), tout en renforçant l'efficacité de sa défense.</p> <p><b>Jouer en fonction du rapport espace / temps</b></p>	<p><u>9) Conclure plus efficacement le point</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mettre de l'intensité dans les frappes tendues : smash et rush.</li> <li>- Mettre de la distance entre le volant et l'adversaire (jouer loin de lui).</li> <li>- Intercepter : attaque au filet (rush).</li> <li>- Augmenter la précision des dégagements (plus profonds) et des amortis (plus rasants et proches du filet).</li> <li>- Accentuer la pronation ou la supination de l'avant-bras en fin de geste.</li> </ul> <p><u>10) Surprendre l'adversaire</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Casser les lignes de remplacement (jouer les lignes brisées).</li> <li>- Jouer le contre-pied</li> <li>- Varier l'enchaînement des frappes</li> <li>- Utiliser la feinte (amorti à la place de dégagé)</li> <li>- Retarder le moment de la frappe</li> </ul> <p><u>11) Neutraliser ou renverser des situations défavorables</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adopter une posture dynamique au moment de la frappe de l'adversaire pour amorcer plus rapidement un déplacement (appui plante des pieds).</li> <li>- Se replacer rapidement au centre du jeu</li> <li>- Contre-attaquer (contre-amorti).</li> <li>- Jouer le revers de l'adversaire.</li> </ul> <p><u>12) Adapter son jeu à celui de l'adversaire</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Renvoyer prioritairement droit en réception de service.</li> <li>- Identifier les forces et faiblesses du jeu de son adversaire.</li> <li>- Chercher à conclure l'échange sur le point faible de l'adversaire</li> <li>- Changer de tactique si le rapport de force demeure défavorable.</li> </ul>
-----------------	---	---	---	---

Naturellement, les frontières entre ces trois niveaux sont très perméables. D'autant que le jeu développé dépend étroitement de l'adversaire. De plus, les différents éléments présentés ici de manière indépendante afin d'en faciliter la compréhension, sont en contexte de match, souvent mobilisés de manière simultanée. Il en est ainsi par exemple pour neutraliser une situation défavorable et priver l'adversaire de temps grâce à un lob défensif.

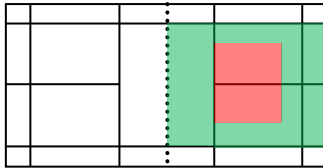


NIVEAU DÉBUTANT (Cycle 3 collège)				
Attendus de fin de cycle (programme 2015)				
(AFC 1)	(AFC 2)	(AFC 3)	(AFC 4)	(AFC 5)
S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.	Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.	Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.	Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.	Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.
<b>Compétence attendue (programme 2008)</b>		<b>Commentaires</b>		
En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre (1) en choisissant entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture sur des volants favorables (2) par l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur (3). Assurer le comptage des points (1) et remplir une feuille d'observation (4).		<p>(1) Il est attendu que l'élève entre dans la logique du duel, de l'affrontement, tout en respectant le règlement (score, service, fautes...) et l'adversaire.</p> <p>(2) Choisir un coup d'attaque ou de défense revient d'abord à identifier un volant favorable, c'est-à-dire un volant qui arrive haut et au milieu du court (pour ce niveau). Sinon, le joueur cherche à renvoyer haut et loin (2<sup>e</sup> partie du court adverse).</p> <p>(3) Pour défendre ou attaquer, le joueur doit pouvoir varier ses frappes sur la surface du terrain. Celles-ci doivent être en prise avec son intention tactique et son niveau de ressources.</p> <p>(4) L'observation de partenaires doit permettre d'apprécier les volants « cadeaux » et la trajectoire des volants (longueur, largeur, hauteur...).</p>		
<b>Conduites typiques des élèves en début de cycle (CT)</b>				
Le renvoyeur est un joueur qui n'est pas rentré dans la logique du duel				
<b>CT 1. Le renvoyeur chanceux</b> Jeu haché par des erreurs de frappes fréquentes		<b>CT 2. Le renvoyeur plagiste</b> Jeu d'échange principalement en zone centrale		
Le joueur éprouve des difficultés à enchaîner des frappes stabilisées. Son jeu est émaillé de fautes directes (avec des services faux, des coups à vide ou des « bois »). Ses difficultés de coordination réduisent considérablement le nombre de frappes dans l'échange. Toute son attention est centrée sur la frappe du volant.		Le joueur frappe le volant de face, sans réelle autre intention que de le renvoyer dans le demi-court adverse. Les trajectoires sont très aériennes et peu profondes. Malgré l'absence de coups gagnants, la continuité de l'échange est assurée.		
<b>Objets d'enseignement prioritaires pour devenir un placeur</b>				
Sécuriser la frappe pour assurer le renvoi du volant		Rentrer dans la logique du duel en passant d'un renvoi aléatoire à un renvoi intentionnel (élargir la cible adverse en utilisant la largeur et la profondeur du terrain)		
<b>Comportements observés</b>	<b>Problèmes rencontrés</b>		<b>Principaux contenus à intégrer</b>	
<u>Maîtrise technique</u> - Frappes loupées ou fautes directes - Déséquilibre au moment de la frappe (notamment vers l'arrière). <u>Déplacements</u> - Mise en mouvement tardive (retard) - Fréquents déplacements en marchant - Phase statique après la frappe (joueur spectateur de sa frappe).	<u>Assurer la continuité de l'échange</u> <i>Les frappes loupées ou aléatoires s'expliquent par le fait que le joueur éprouve des difficultés à mettre en rapport la trajectoire du volant avec celle du tamis. Pour réussir ses frappes, il a en effet besoin d'un alignement œil - tamis - volant (le corps sert alors de référence à la frappe). A défaut, il peut parfois laisser tomber le volant pour le frapper par-dessous (meilleur contrôle visuel), ce qui débouche sur une frappe en cloche. De plus, comme il attend que le volant franchisse le filet pour se mettre en action, il se trouve souvent en retard et déséquilibré au moment de la frappe.</i>		- Lire des trajectoires freinées dès la frappe adverse (en estimant sa longueur et sa direction) pour amorcer le déplacement le plus tôt possible. - Se déplacer pour être sous le volant lorsqu'il retombe et pouvoir le frapper au-dessus de la tête.	
<u>Projet tactique</u> - Le joueur a le regard exclusivement centré sur le volant. - Beaucoup de volants favorables non exploités	<u>Apprécier le rapport de force pour attaquer (ou défendre)</u> <i>La succession de frappes en cloche sans véritables coups d'attaque s'explique par le fait que :</i> <i>- le joueur n'associe pas la réception d'un volant haut au milieu du terrain à volant</i>		- Assimiler un volant « haut en zone centrale » à un volant favorable autorisant la recherche de rupture. - Dans les autres cas, sécuriser le	

<p>(simple renvoi, cible aléatoire).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quelques coups d'attaque frappés alors que le joueur est en situation défavorable.</li> </ul> <p><u>Maîtrise technique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les frappes sont réalisées avec la seule mobilisation du bras (jambes raides, bras libre le long du corps).</li> <li>- Revers très déficient</li> </ul>	<p><i>favorable d'attaque.</i></p> <p><i>- l'attention nécessaire pour réussir à frapper le volant court-circuite l'intention tactique, laquelle consiste à soit mettre en difficulté l'adversaire sur volant favorable (y compris au service), soit choisir et/ou réaliser une frappe haute et longue sur volant défavorable (on voit même des joueurs effectuer des frappes tendues sur des volants relativement bas). C'est ainsi que la dimension tactique se réduit au seul fait de réussir la frappe et renvoyer le volant dans le demi terrain adverse. Du coup, les joueurs sont à ce niveau peu affectés par le duel et ne différencient pas vraiment les coups d'attaque ou de défense.</i></p>	<p>renvoi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Jouer en dehors de la zone centrale.</li> <li>* Se replacer dans la zone centrale (derrière le T).</li> </ul>
<p><u>Projet tactique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Renvoi souvent haut en zone centrale.</li> <li>- Quelques coups envoyés sur les côtés du terrain adverse.</li> </ul>	<p><u>Rechercher la rupture en exploitant la largeur du terrain</u></p> <p><i>Le renvoi majoritairement au centre du terrain s'explique par le fait que le joueur éprouve le besoin de se positionner face au volant pour réussir la rencontre tamis-volant grâce à un alignement œil, raquette, volant. Du coup, il renvoie le volant devant lui, dans l'axe. De plus, le fait que toute l'attention du joueur soit absorbée par la frappe du volant court-circuite également toute différenciation de l'action des bras (pas de pronation pour orienter le tamis sur le côté). Enfin, le joueur n'a pas observé qu'un volant envoyé dans les zones latérales adverses mettait l'adversaire en difficulté.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser la prise universelle</li> <li>- Orienter le tamis vers la cible visée</li> <li>- Varier l'importance de la pronation</li> </ul>
<p><u>Projet tactique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La très grande majorité des frappes arrivent dans la zone centrale adverse ; quasiment aucune en zone arrière.</li> </ul> <p><u>Maîtrise technique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nombreuses fautes de frappe (dont service).</li> <li>- Quelques frappes par dessous (« poêle »)</li> <li>- Trajectoires principalement en cloche avec peu de longueur</li> <li>- Beaucoup de services envoyés haut et au milieu du terrain (service cadeaux).</li> <li>- La tenue de la raquette se fait souvent avec l'index sur le manche.</li> <li>- La plupart des frappes se font de face, voire même parfois à l'amble.</li> </ul>	<p><u>Rechercher la rupture en exploitant la profondeur du terrain</u></p> <p><i>À l'instar de la frappe latérale, la frappe en profondeur est limitée par :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la position de frappe face au filet (pieds parallèles). Le nécessaire alignement œil, raquette, volant fait que la frappe se résume à la seule action de l'avant-bras, ce qui réduit nettement la puissance de celle-ci. Cette explication permet également de comprendre les loupés au service puisque le joueur perd momentanément le contrôle visuel de sa raquette lorsque celle-ci part vers l'arrière pour prendre de l'élan. Du coup, il frappe avec peu d'amplitude, ce qui réduit la longueur de la trajectoire.</li> <li>- la tenue de la raquette - l'index sur le manche – qui limite la vitesse de la tête de raquette.</li> <li>- une orientation du tamis vers le haut (et non l'avant) afin de sécuriser la rencontre avec le volant, ce qui provoque des trajectoires en cloche.</li> <li>- enfin, tout comme pour le jeu en largeur, le joueur n'a pas mesuré qu'en jouant long, il augmentait ses chances d'avoir en retour un volant très favorable (incapacité pour l'adversaire à renvoyer de sa ligne de fond à la ligne de fond adverse).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser la prise universelle.</li> <li>- Se placer de profil (décaler les appuis)</li> <li>- Armer la frappe coude haut vers l'arrière.</li> <li>- Poussée de la jambe droite vers l'avant (rotation centrale) pour une frappe haute à l'aplomb du pied avant.</li> <li>- Pour l'amorti, arrêter le geste lors de l'impact.</li> <li>- Pour le service, effectuer avec la raquette un mouvement circulaire pour fouetter le volant avec le tamis orienté vers la cible (libérer le poignet).</li> </ul>

## Évaluation

- Matches en simple dans un tournoi par groupes de cinq joueurs de niveau homogène (mixité possible). Tous les joueurs se rencontrent lors de matches en 21 volants avec alternance du service tous les deux points et points doublés si l'adversaire perd le point alors qu'il est hors du carré central (2m x 2m derrière ligne de service).



- Gestion en autonomie des rencontres : un arbitre et deux observateurs (un par joueur) qui relèvent le nombre de volants envoyés dans le carré central et les points offensifs marqués. Un point est considéré comme offensif lorsque le volant tombe dans la zone avant, arrière ou

latérale, ou que l'adversaire frappe le volant dans ces zones, mais sans pouvoir le renvoyer correctement.

- Une défaite est bonifiée (DB) si le joueur perd de 5 points au maximum.

Éléments à évaluer	Pts à affecter	Degré d'acquisition du niveau débutant (maîtrise insuffisante ; fragile ; satisfaisante ; très bonne)							
		Groupe 1 + 0,25 pt	Groupe 2 + 0,5 pt	Groupe 3 + 0,1 pt	Groupe 4 + 1,25 pt	Groupe 5 + 1,75 pts	Groupe 6 + 2 pts	Groupe 7 + 2,5 pts	Groupe 8 + 3 pts
<u>Choisir entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture<sup>1</sup></u> Résultats des matches avec bonification pour les groupes les plus forts	9/20	- 4 D : 0,5 pt - 3D + 1DB : 1 pt		- 2D + 2DB : 1,5 pt - 1V + 3D (ou 2D+ 1DB) : 2 pt - 1V + 3DB : 3 pts		- 2V + 2D (ou 1DB+1D) : 3,5 pts - 2V + 2DB : 4 pts		- 3V + 1 D : 5 pts - 3V + 1 DB : 5,5 pts - 4V : 6 pts	
		Rapport entre le nombre de points marqués et le nombre de points offensifs marqués							
<u>Utilisation de frappes variées en longueur ou largeur</u> Pourcentage de points offensifs (marqués en dehors du carré central)	7/20	Peu de points offensifs (<20%) 0 - 1 pt		Quelques points offensifs (entre 20 et 34%) 2-3 pts		Bon rapport de points offensifs (entre 35 et 49%) 4-5 pts		Majorité de points offensifs (>50%) 6-7 pts	
		Juge absent 1 pt		Juge dilettante 2 pts		Juge fiable 3 pts		Juge investi 4 pts	
<u>Jeune juge</u> Comptage des points et feuille d'observation	4/20	Juge absent 1 pt		Juge dilettante 2 pts		Juge fiable 3 pts		Juge investi 4 pts	

<sup>1</sup> En prenant en compte l'écart de points dans le résultat des matches qui opposent des joueurs de niveau sensiblement identique, nous faisons le pari que plus cette différence est minime, plus les joueurs gèrent efficacement le choix entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture.

Joueur 1	S	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Joueur 2			1	2	3	4	5	6	7	8	9		

Exemple de feuille de match avec les points offensifs qui apparaissent entourés (match en 21 volants). Victoire du joueur 1 : 12-9 avec 50% de points offensifs contre 30% pour le joueur 2.

### Hiérarchie des problèmes et stratégies d'enseignement

#### Diminuer la charge attentionnelle liée à la frappe

Un nombre conséquent de débutants consacrent toute leur énergie et leur attention à frapper le volant pour le renvoyer dans le terrain adverse. Ce qui les prive de toute autre intention tactique. Il faut donc s'attacher en priorité pour ces élèves à résoudre ce problème de lecture de trajectoires de manière à pouvoir prendre en compte d'autres dimensions du jeu (placement de l'adversaire, nature des trajectoires reçues...).

#### Reconnaître un volant favorable

Une autre conséquence de la focalisation sur la mise en adéquation de la trajectoire du volant avec celle du tamis (anticipation – coïncidence) concerne la difficulté à reconnaître et surtout exploiter un volant favorable. En effet, le badiste est tellement occupé à réussir sa frappe qu'il n'associe pas un volant haut qui arrive dans la zone centrale à un volant favorable. Pourtant, il s'agit d'une clé essentielle qu'il faut aborder rapidement dans le cycle pour rentrer dans le duel et la recherche de rupture.

### La question du service

Servir long constitue pour le débutant une arme efficace car il est probable que son adversaire éprouve de grandes difficultés pour renvoyer à son tour au fond du terrain adverse. Un service long devient alors un moyen d'obtenir en retour un volant favorable. Cette acquisition peut être abordée assez tôt dans le cycle afin d'offrir un temps conséquent d'apprentissage. Pour les élèves qui rencontrent de réelles difficultés à servir long en coup droit, il est possible de leur proposer un service avec un geste « étriqué » (le tamis n'est reculé que d'une quarantaine de centimètres). Il est aussi possible de privilégier un service court en revers qui gomme le problème de la rencontre volant-tamis puisqu'il est alors possible de simplement « pousser » le volant avec une raquette qui est placée juste derrière le volant.

### Diversifier ses possibilités d'attaque

Passer de l'exploitation d'une situation favorable créée fortuitement à la création et l'utilisation d'une situation favorable constitue la suite de la progression. Dans cette optique d'élargir son registre technique, il est préférable chez le débutant de partir dans un premier temps sur la tactique droite / gauche avant de chercher à jouer long. Sortir d'une frappe de face nécessite en effet une réorganisation motrice plus importante (« passer d'un corps référent à un corps référé »).

### Se redonner du temps si besoin

Enfin, simultanément à la diversification des possibilités d'attaque, l'enseignant veillera à engager l'élève à chercher des frappes hautes et si possible profondes pour rééquilibrer un rapport de force défavorable.



Renvoi en zone centrale



Arrêt après la frappe



Frappes basses



Frappe de face avec index sur le manche de la raquette

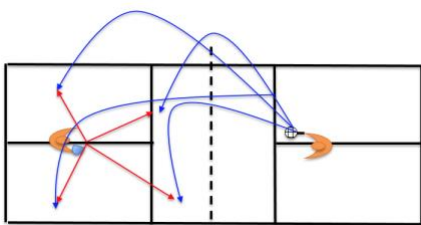


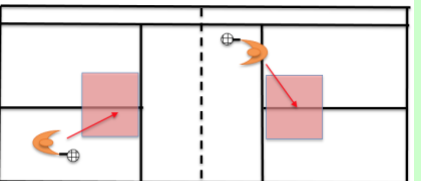
Trajectoire très haute du volant

## Les situations d'apprentissage du niveau débutant

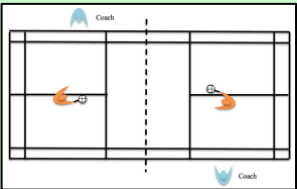
Problèmes rencontrés	Contenus principaux	Situations clés
1 - Assurer la continuité de l'échange	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lire des trajectoires freinées dès la frappe adverse (en estimant sa longueur et sa direction) pour amorcer le déplacement le plus tôt possible.</li> <li>- Se déplacer pour être sous le volant lorsqu'il retombe et pouvoir le frapper au-dessus de la tête.</li> </ul>	- Tombé du ciel Réceptionner le volant le plus haut possible dans une coupelle
		- Le carré central Remporter le match en passant obligatoirement après chaque frappe dans le carré central
2 - Apprécier le rapport de force pour attaquer ou défendre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Assimiler un volant « haut en zone centrale » à un volant favorable autorisant la recherche de rupture.</li> <li>- Dans les autres cas, sécuriser le renvoi                             <ul style="list-style-type: none"> <li>* Jouer en dehors de la zone centrale.</li> <li>* Se replacer dans la zone centrale (derrière le T).</li> </ul> </li> </ul>	- Le coach italien Ronde italienne par équipe de 2 avec coach qui indique à son joueur quand attaquer sur volant favorable
3 - Rechercher la rupture en exploitant la largeur du terrain	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser la prise universelle</li> <li>- Orienter le tamis vers la cible visée.</li> <li>- Varier l'importance de la pronation</li> </ul>	- Le couloir interdit Remporter le match en marquant des points dans les couloirs latéraux et en évitant le couloir central
4 - Rechercher la rupture en exploitant la profondeur du terrain	<p>Pour l'amorti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Arrêter le geste lors de l'impact.</li> </ul> <p>Pour le contre-amorti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ne pas laisser descendre le volant</li> <li>- Placer le tapis à l'horizontale</li> </ul> <p>Pour le dégagé</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser la prise universelle.</li> <li>- Se placer de profil (décaler les appuis)</li> <li>- Armer la frappe coude haut vers l'arrière.</li> <li>- Pousée de la jambe droite vers l'avant (rotation centrale) pour une frappe haute à l'aplomb du pied avant.</li> </ul> <p>Pour le service</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Effectuer avec la raquette un mouvement circulaire pour fouetter le volant avec le tamis orienté vers la cible (libérer le poignet).</li> </ul>	<u>La profondeur du terrain</u>
		- Le gagne-terrain Faire reculer l'adversaire le plus loin possible jusqu'à ce qu'il ne puisse plus renvoyer le volant
		- Le mini terrain Remporter le match en ne jouant que dans la zone située entre le filet et la ligne de service
		- Les zones à 10 Remporter le match en marquant des points dans des zones cibles et en évitant une zone centrale latérale
		<u>Le service</u>
		- La grande traversée Traverser le gymnase en effectuant le moins de services possibles
		- Le mur Envoyer un service coup droit dans la zone arrière du terrain en passant au-dessus de la raquette de l'adversaire
		<u>La surface du terrain</u>
		- Le jamais 2 fois Gagner le match sans envoyer le volant deux fois de suite dans la même zone.
		- Le tour du propriétaire Obliger l'adversaire à frapper deux fois dans chacune des 6 zones du terrain

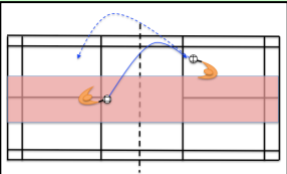


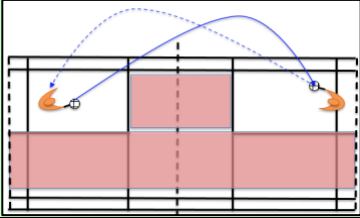
Badminton	Problème : assurer la continuité de l'échange	Tombé du ciel	Débutant
	Cette situation ambitionne de permettre à l'élève de mieux lire les trajectoires freinées pour se placer sous le volant et réussir sa frappe		
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>	
<b>Cherche à faire acquérir</b> <b>(objectif de la situation = contenus d'enseignement principal)</b> - Estimer la trajectoire du volant (direction, longueur) dès la frappe de l'adversaire afin de pouvoir se trouver sous le volant lorsqu'il retombe.		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Réceptionner le volant le plus haut possible dans une coupelle.	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé</b> <b>(dispositif matériel et humain)</b> - Groupes de 2. Le joueur A qui envoie les volants est placé sur le « T » afin de pouvoir atteindre toutes les zones du terrain avec une frappe haute. - Le joueur B est placé en position d'attente derrière le « T » avant d'effectuer un déplacement.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - A est placé sur le « T ». Il envoie une série de 10 frappes hautes (2 x 5) sur tout le terrain. S'il loupe une frappe, il recommence celle-ci. - B est placé derrière le T. Il doit se déplacer le plus vite possible dès que A frappe pour récupérer le plus haut possible le volant dans une coupelle.	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- 5 volants par duo d'élèves.</li> <li>- 1 coupelle pour 2</li> </ul>		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Récupérer 7 volants sur 10 avec la coupelle au-dessus de la tête.	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R)</b> <b>(démarche d'apprentissage)</b> - (O) Déclenchement du déplacement par rapport à la frappe. - (R) L'enseignant précise qu'une trajectoire (ici en cloche) peut-être longue ou courte, à droite ou à gauche, afin d'aider l'élève à orienter correctement son déplacement.		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Se concentrer sur la frappe de l'adversaire afin de lire au plus tôt la trajectoire et se déplacer aussitôt. - Utiliser plutôt des pas chassés pour le déplacement vers l'arrière (équilibre).	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Demander au réceptionneur (qui ne se déplace pas) d'annoncer la zone dans laquelle va tomber le volant : avant droit, centre, gauche milieu centre, droit, gauche ; arrière droit, centre, gauche.		⊕ Le réceptionneur doit renvoyer le volant avec sa raquette (zone à déterminer selon le niveau).	

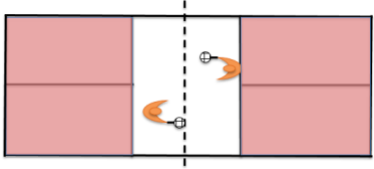
Badminton	Problème : assurer la continuité de l'échange	Le carré central	Débutant
	Cette situation ambitionne de permettre à l'élève de produire des frappes en position équilibrée grâce à un remplacement rapide.		
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>	
<b>Cherche à faire acquérir</b> <b>(objectif de la situation = contenus d'enseignement principal)</b> - Amorcer le remplacement dès la fin de sa frappe pour ne pas se trouver en retard sur la frappe suivante.		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Remporter le match en passant obligatoirement après chaque frappe dans le carré central.	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé</b> <b>(dispositif matériel et humain)</b> - Groupes de 3 : 1 contre 1 sur tout le terrain + arbitre pour valider le passage dans le carré central. - Un carré de 2m sur 2m est délimité juste derrière le « T » pour rendre visible la zone centrale dans laquelle il faut se replacer. - Constituer des groupes de niveau homogène pour éviter que le meilleur joueur ne « campe » dans le carré central.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Tournoi par groupes de 3. - Match en 10 services (5 chacun). - Chaque serveur sert 5 fois consécutivement. - Le service se fait dans la zone réglementaire. - Après chaque frappe, chaque joueur est obligé de revenir mettre au moins un pied dans le carré central.	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 volant par duo d'élèves.</li> <li>- Morceaux de caoutchouc pour délimiter le carré central.</li> </ul>		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Ne pas perdre plus de 50% de ses points encaissés sans avoir mis le pied dans le carré central.	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R)</b> <b>(démarche d'apprentissage)</b> - (O) Moment de déclenchement du remplacement après la frappe. - (R) L'enseignant cible son intervention sur la nécessité d'amorcer le remplacement dès le coup joué. Il rompt avec le temps d'arrêt marqué par le joueur après sa frappe pour voir sa trajectoire.		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Le remplacement débute dès le coup joué. - Le remplacement derrière le « T » constitue une règle d'or dans le remplacement. - Utiliser plutôt des pas chassés pour le déplacement vers l'arrière.	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Imposer uniquement des frappes hautes afin de donner davantage de temps au joueur pour se replacer.		⊕ Jouer sur un terrain plus grand (terrain de double).	

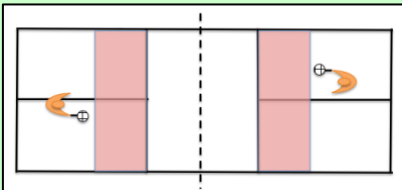


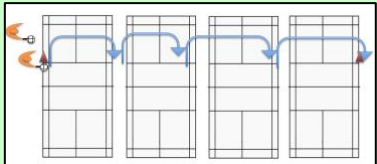
Badminton	Problème : apprécier le rapport de force pour attaquer (ou défendre)	Le coach italien	Débutant
	Cette situation ambitionne d'aider l'apprenant (le coach dans cette situation) à identifier le rapport de force pour choisir entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture.		
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>	
<b>Cherche à faire acquérir</b> <b>(objectif de la situation = contenus d'enseignement principal)</b> - Associer un volant haut en zone centrale à un volant favorable d'attaque.		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Ronde italienne par équipe de 2 avec coach. Match en 40 points entre 2 équipes (A et B).	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé</b> <b>(dispositif matériel et humain)</b> - Deux équipes de 2 joueurs (A1, A2 contre B1, B2) de niveaux homogènes se rencontrent entre elles pour maintenir l'incertitude du résultat. - Dans chaque partie, les deux coaches sont situés de part et d'autre de chaque poteau de filet (un de chaque côté). - Les coaches interviennent en cours d'échange pour signifier à leur partenaire s'il faut défendre ou attaquer : dans ces cas, ils annoncent « défense » ou « attaque ».		<b>Doit respecter (consignes)</b> - A1 joue d'abord contre B1. Dès qu'un des deux joueurs atteint 10 points, A2 continue la partie contre B2. Puis dès qu'un joueur atteint 20 points, A1 joue contre B2, puis (dès 30 points) A2 rencontre B1. - Chaque serveur sert 2 fois consécutivement. - Dans chaque match, le coach partenaire peut indiquer <u>une fois au cours de chaque échange</u> à son joueur s'il doit jouer en défense ou attaquer. - Les points sont doublés si le joueur marque sur le coup « attaque » annoncé par son coach.	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  - 1 volant par duo d'élèves.		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Marquer au moins un point sur trois suite à une annonce « attaque ».	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R)</b> <b>(démarche d'apprentissage)</b> - (O) La pertinence des consignes du coach au regard du rapport de force. L'efficacité de l'action qui suit les consignes du coach. - (R) Dès que chaque joueur a joué 2 matches, un temps mort est instauré de manière à permettre un échange entre les deux joueurs pour qu'ils puissent mieux gérer la deuxième partie de la rencontre. L'enseignant balise cet échange par 2 questions : * La défense est-elle efficace ? Si non, pourquoi ? * L'attaque est-elle efficace ? Si non, pourquoi ?		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Situation défavorable / favorable = adversaire non replacé au centre ; volant envoyé haut en zone centrale... - Si volant favorable : * jouer sur les côtés, au fond ou devant. * jouer où l'adversaire n'est pas (zone libre). * jouer sur son revers. - Si volant défavorable : * jouer haut et long pour se donner du temps. * se replacer dès la frappe effectuée.	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Imposer un début d'échange pour déséquilibrer davantage le rapport de force : service court, puis retour court. Baliser la zone centrale pour que le coach puisse mieux l'identifier (lattes au sol).		⊕ Diminuer le nombre de conseils par échange (voire le supprimer). - Transférer les annonces au joueur.	

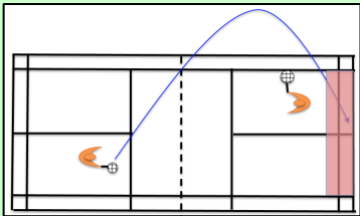
Badminton	Problème : exploiter la largeur du terrain	Le couloir interdit	Débutant
	Cette situation ambitionne de permettre à l'élève de produire des frappes précises et variées en largeur.		
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>	
<b>Cherche à faire acquérir</b> <b>(objectif de la situation = contenus d'enseignement principal)</b> - Orienter le tamis vers la cible visée.		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Remporter le match en marquant des points dans les couloirs latéraux et en évitant le couloir central.	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé</b> <b>(dispositif matériel et humain)</b> - Groupes de 3 : 1 contre 1 sur tout le terrain + arbitre pour juger de la validité des points par rapport au couloir. - Un couloir central d'1,50 m de large est matérialisé sur toute la longueur du terrain pour le rendre visible. - Double score afin de pouvoir identifier combien de points sont marqués dans les zones latérales. - Constituer des groupes de niveau homogène pour équilibrer le rapport de force. - Match au temps (5') de manière à gérer l'ensemble des groupes.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Tournoi par groupes de 3. - Le joueur marque un point s'il remporte l'échange en envoyant le volant dans le couloir central (volant au sol ou faute provoquée). - Il marque dix points s'il marque remporte l'échange en envoyant le volant dans les couloirs latéraux (volant au sol ou faute provoquée). - Le service se fait dans la zone règlementaire.	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  - 1 volant par duo d'élèves - Petits morceaux de caoutchouc.		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Pour le perdant, avoir marqué au moins la moitié des points du gagnant.	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R)</b> <b>(démarche d'apprentissage)</b> - (O) L'utilisation du double score renseigne l'enseignant sur la capacité à exploiter les zones latérales du terrain. - (R) Après le premier tournoi, rassembler les élèves de manière à communiquer clairement les conditions permettant de viser une zone précise (orientation du tamis).		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Utiliser la prise universelle. - Sortir l'adversaire du centre du jeu. - Se replacer rapidement après la frappe.	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Réduire un peu le couloir central (de 50 cm). Un seul des deux joueurs effectue l'exercice, l'autre renvoie uniquement dans la zone centrale.		⊕ Agrandir le couloir central. Enlever 1 point si le volant tombe dans le couloir central.	


Badminton	Problème : exploiter la profondeur du terrain (zone arrière)	Le gagne-terrain	Débutant
	Cette situation ambitieuse de faire passer l'élève d'une frappe de face, sans rotation centrale du corps, où seul le bras participe à la frappe, à une frappe de profil, plus puissante permettant d'atteindre le fond du terrain (dégagé coup droit). Ce qui nécessite de construire une nouvelle anticipation-coïncidence entre la raquette et le volant.		
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>	
<b>Cherche à faire acquérir</b> <b>(objectif de la situation = contenus d'enseignement principal)</b> - Frappe haute de profil avec poussée de la jambe arrière vers l'avant, ce qui amène le bassin face au filet tout en entraînant un retard de l'épaule.		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Faire reculer l'adversaire le plus loin possible jusqu'à ce qu'il ne puisse plus renvoyer le volant (pas de ligne arrière du terrain).	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé</b> <b>(dispositif matériel et humain)</b> - Deux joueurs sur ½ terrain avec couloir de double pour cibler le jeu long. - Le terrain n'a pas de limite arrière pour inciter à jouer long. - Une marque délimite à moitié chaque demi-court afin de juger les volants trop proches du filet (qui sont considérés comme fautes). - Constituer des binômes homogènes pour l'incertitude du résultat. - Terrain réduit en largeur pour se focaliser sur la longueur des frappes.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Match en dix services pour chaque joueur. - Chaque échange débute par un service long. - Les deux élèves jouent en dégagements avec des frappes hautes. - Le point est marqué lorsque l'adversaire ne peut plus renvoyer le volant. - Si le volant est envoyé dans la moitié avant du demi-terrain, le point est perdu. - Le jeu se déroule sur un demi-terrain en largeur.	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 volant par duo d'élèves</li> <li>- Marquage au sol pour la zone interdite.</li> <li>- Vérifier qu'il n'y a pas de danger à l'arrière des terrains.</li> </ul>		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Pour le perdant, marquer au moins la moitié des points du gagnant.	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R)</b> <b>(démarche d'apprentissage)</b> - (O) En plus de la longueur des frappes, la position sous le volant au moment de la frappe, la position du corps de profil et l'avancée lors de la frappe constituent les trois observables principaux. - (R) Comme les groupes sont de niveaux homogènes, l'enseignant intervient par petits groupes en soulignant la nécessité d'un bon placement par rapport au volant et l'importance du placement de profil avec transfert du poids du corps vers l'avant pour gagner en puissance.		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Utiliser la prise universelle. - Avant la frappe, se placer juste en arrière du volant avec le corps perpendiculaire au filet (pour les droitiers, mettre le pied gauche devant). Préparation coude haut (tirer le coude vers l'arrière) avec tête de raquette entre omoplates, avec le bras libre viseur. - Frapper le volant à l'aplomb du pied avant. - Finir le geste avec le pied arrière qui passe devant le pied avant (transfert du poids du corps de l'arrière vers l'avant).	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Réduire la surface de la zone interdite.		⊕ Utiliser les limites du terrain de simple. Un point est marqué à chaque fois que le joueur met un pied dans le couloir de service de double ou que le volant tombe dans cette zone.	

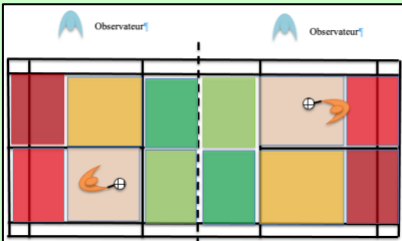
Badminton	Problème : exploiter la profondeur du terrain (zone avant)	Le mini terrain	Débutant
	Cette situation ambitieuse de permettre à l'élève de produire des amortis et contre-amorti, voire des kills.		
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>	
<b>Cherche à faire acquérir</b> <b>(objectif de la situation = contenus d'enseignement principal)</b> - Doser la force des frappes pour réussir des amortis et contre-amortis.		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Remporter le match en ne jouant que dans la zone située entre le filet et la ligne de service.	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé</b> <b>(dispositif matériel et humain)</b> - Groupes de 3 : 1 contre 1 sur tout le terrain + arbitre. - Seule la zone avant du terrain est jouable afin d'obliger à jouer des amortis et contre-amorti. - Groupes de niveau homogène pour équilibrer le rapport de force. - Service à tour de rôle pour équilibrer la rencontre - Service court imposé pour ne pas donner trop d'avantage au receveur. - Match au temps (5') de manière à gérer l'ensemble des groupes		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Tournoi par groupe de 3 (niveau homogène) avec 2 joueurs et un arbitre. Match de 5' - Service à tour de rôle - Le service se fait dans la zone réglementaire, mais il est obligatoirement court.	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 volant par duo d'élèves</li> </ul>		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Ne pas avoir plus de 3 points d'écart avec son adversaire.	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R)</b> <b>(démarche d'apprentissage)</b> - (O) La hauteur des trajectoires du volant au-dessus du filet. - (R) Après le premier match, rassembler les élèves et leur demander quand il est facile de marquer un point (réponse : quand l'adversaire lève trop son volant). Insister alors sur les moyens qui permettent d'effectuer une frappe au ras du filet (cf. ci-contre).		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Ne pas laisser retomber le volant - Orienter le tamis à l'horizontal - Rabattre violemment le volant sur un volant joué haut par l'adversaire (kill). - Utiliser la fente avant pour jouer rapidement et éviter que le volant ne descende (pied-frappe).	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Placer un fil en guise de surfilet pour limiter la hauteur de la trajectoire du volant.		⊕ Jouer avec une zone avant et une zone arrière pour marquer les points.	

Badminton	Problème : exploiter la profondeur du terrain (zones avant et arrière)	Les zones à 10	Débutant
	Cette situation ambitionne de permettre à l'élève de produire des frappes variées en longueur en utilisant le dégagement et l'amorti (et contre-amorti) pour construire le point.		
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>	
<b>Cherche à faire acquérir</b> <b>(objectif de la situation = contenus d'enseignement principal)</b> - Doser la force des frappes pour déplacer son adversaire avant – arrière.		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Rempoter le match en marquant des points dans des zones cibles et en évitant une zone centrale.	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé</b> <b>(dispositif matériel et humain)</b> - Groupes de 3 : 1 contre 1 sur tout le terrain + arbitre. - Une zone centrale de 2 m est matérialisée sur toute la largeur du terrain, de la ligne de service vers l'arrière, pour indiquer la zone qu'il ne faut pas viser (zone favorable pour l'adversaire). - Groupes de niveau homogène pour équilibrer le rapport de force. - Un arbitre pour valider les coups bonifiés. - Double score pour identifier les points bonifiés.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Tournoi par groupe de 3 (niveau homogène) avec 2 joueurs et un arbitre - 5 services chacun. Tous les points comptent. Terrain découpé en 3 zones. - Système de double score : si un point est marqué en zone avant ou arrière (volant au sol ou faute provoquée), il vaut 10 (point bonifié) ; sinon il vaut 1 point.	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 volant par duo d'élèves</li> <li>- Petits morceaux de caoutchouc pour baliser la zone (régler la surface en fonction du niveau des joueurs).</li> </ul>		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Inscrire au moins 2 points bonifiés sur les 10 volants joués.	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R)</b> <b>(démarche d'apprentissage)</b> - (O) Le nombre de points bonifiés illustre la maîtrise et la bonne gestion des frappes courtes et longues. - (R) Après le premier tournoi, rassembler les élèves de manière à identifier clairement le dosage de la frappe qui permet de jouer un dégagement ou un amorti.		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Pour les frappes (même préparation pour amorti et dégagement). * Utiliser la prise universelle. * Se placer de profil sous le volant coude haut. * Transférer le poids du corps de la jambe arrière vers la jambe avant. * Frapper à l'aplomb du pied avant. - Pour l'amorti, ralentir brusquement le geste lors de l'impact. * Se replacer rapidement au centre du terrain (50 cm derrière le « T »). - Tactiquement, fixer l'adversaire sur plusieurs coups pour mieux le déborder ou l'obliger à des déplacements continus avant-arrière.	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Réduire la zone centrale (de 50 cm). Un seul des deux joueurs effectue l'exercice, l'autre renvoie uniquement dans la zone centrale.		⊕ Agrandir la zone centrale. Enlever 2 pts si le volant tombe en zone centrale.	

Badminton	Problème : exploiter la profondeur du terrain (au service).	La grande traversée	Débutant
	Cette situation ambitionne de permettre à l'élève d'effectuer une mise en jeu avec une trajectoire longue.		
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>	
<b>Cherche à faire acquérir</b> <b>(objectif de la situation = contenus d'enseignement principal)</b> - Fouetter le volant grâce à un mouvement ample du bras et rapide du poignet.		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Traverser le gymnase en effectuant le moins de services possibles	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé</b> <b>(dispositif matériel et humain)</b> - Une traversée aller-retour pour que chacun puisse effectuer plusieurs services. - Un travail en binôme de manière à pouvoir s'encourager et se conseiller - Trois traversées afin d'avoir l'occasion de battre son record.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Par binôme, chaque équipe de 2 joueurs effectue une série de services avec l'objectif de traverser le gymnase (aller-retour). - Les joueurs de chaque équipe servent à tour de rôle à partir de la zone de chute du volant. - Trois traversées par équipe	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 volant par duo d'élèves</li> <li>- Plots pour baliser le départ et l'arrivée.</li> </ul>		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Améliorer le score réalisé à la première tentative (faire le moins de services possibles).	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R)</b> <b>(démarche d'apprentissage)</b> - (O) Le nombre de services nécessaires pour effectuer l'aller-retour. - (R) L'enseignant effectue un regroupement après le premier aller-retour pour insister visuellement et verbalement sur les conditions qui permettent d'effectuer un service long (cf. case « doit comprendre »). Pour les élèves qui rencontrent des problèmes de coordination, une indication sur le moment de lâcher du volant par rapport à la trajectoire du bras est fournie (quand celui-ci est en extension maximale).		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Se placer de profil. - Tenir le volant dans la main avant de telle sorte que lorsqu'il est lâché, il tombe devant le pied avant. - Tenir la raquette en prise universelle. - Armer la raquette vers l'arrière (amplitude), puis, au moment où le bras frappeur est en extension maximale, lâcher et non lancer le volant (celui-ci est tenu en pince pour éviter les oscillations). - Transférer le poids du corps de la jambe arrière vers la jambe avant et en amenant le bassin face au filet. La main droite termine au-dessus de l'épaule gauche. <i>Pour plus d'efficacité, augmenter la vitesse et l'amplitude du geste.</i>	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Accorder une 2 <sup>e</sup> tentative de service à condition que le serveur annonce « faute » sur son 1 <sup>er</sup> essai avant que le volant ne franchisse le filet.		⊕ Reculer la position du receveur au milieu du carré de service.	

Badminton	Problème : exploiter la profondeur du terrain (au service).	Le mur	Débutant
	Cette situation ambitionne de permettre à l'élève d'effectuer une mise en jeu réglementaire qui ne l'expose pas d'emblée à une attaque adverse (pas de service cadeau), grâce à un service coup droit, haut et long.		
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>	
<b>Cherche à faire acquérir</b> <b>(objectif de la situation = contenus d'enseignement principal)</b> - Fouetter le volant grâce à un mouvement du poignet		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Effectuer un service coup droit dans la zone arrière du terrain (1m de large) en passant au-dessus de la raquette du receveur.	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé</b> <b>(dispositif matériel et humain)</b> - Équipes de 3 avec un joueur par ½ terrain et un arbitre pour valider les services réussis. - Deux zones arrière d'un mètre de large matérialisées par des plots pour visualiser la zone à atteindre. - 2 séries de 5 services pour acquérir et répéter le geste du service long.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Tournoi avec match de services : 10 mises en jeu chacun réparties en 2 séries de 5 services joués alternativement. - Le receveur se positionne au milieu du rectangle de service, raquette haute (obstacle vertical). Il ne peut pas se déplacer. - À chaque fois que le volant atterrit dans la zone arrière, le serveur marque un point (maximum : 10 points).	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- 5 volants par duo d'élèves</li> <li>- Plots pour baliser la zone arrière (1 m de large).</li> </ul>		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Envoyer 7/10 le volant dans la zone arrière.	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R)</b> <b>(démarche d'apprentissage)</b> - (O) Le nombre de réussites (ou d'échecs !) constitue le premier indicateur à prendre en compte. De manière plus spécifique, l'observation porte sur l'amplitude du geste. - (R) L'enseignant effectue un regroupement après la première série de matches pour identifier visuellement et verbalement les conditions d'efficacité (cf. case « doit comprendre et ressentir »). Pour les élèves qui rencontrent des problèmes de coordination, une indication sur le moment de lâcher du volant par rapport à la trajectoire du bras est fournie (quand celui-ci est en extension maximale).		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Se placer de profil à 50 cm du T. - Tenir le volant dans la main avant de telle sorte que lorsqu'il est lâché, il tombe devant le pied avant. - Tenir la raquette en prise universelle. - Armer la raquette vers l'arrière (amplitude), puis, au moment où le bras frappeur est en extension maximale, lâcher et non lancer le volant (celui-ci est tenu en pince pour éviter les oscillations). - Transférer le poids du corps de la jambe arrière vers la jambe avant et en amenant le bassin face au filet. La main droite termine au-dessus de l'épaule gauche. - Se représenter la trajectoire parachute (et non parabolique) du volant. - Fouetter le volant par une action du poignet. <i>Pour plus d'efficacité, augmenter la vitesse et l'amplitude du geste.</i>	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Accorder une 2 <sup>e</sup> tentative de service à condition que le serveur annonce « faute » sur son 1 <sup>er</sup> essai avant que le volant ne franchisse le filet.		⊕ Reculer la position du receveur au milieu du carré de service.	

Badminton	Problème : exploiter la surface du terrain	Le jamais deux fois	Débutant
	Cette situation vise à ce que l'élève puisse exploiter toute la surface du terrain adverse.		
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>	
<b>Cherche à faire acquérir</b> <b>(objectif de la situation = contenus d'enseignement principal)</b> - Adopter une technique de frappe pour atteindre la zone visée.		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Gagner le match sans envoyer le volant deux fois de suite dans la même zone.	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé</b> <b>(dispositif matériel et humain)</b> - Un terrain découpé en zones avant et arrière gauche et droite afin de permettre aux joueurs de visualiser les zones du terrain à viser et les obliger à jouer en profondeur et sur les côtés. - Un carré central interdit afin de « forcer » le joueur à ne pas renvoyer au milieu (coups cadeaux). - 5 services chacun pour donner l'opportunité au serveur de viser « tranquillement » une zone. - Un arbitre par joueur qui vérifie que le volant n'est pas envoyé dans la même zone que lors du coup précédent		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Match entre 2 joueurs avec 2 arbitres. - Chaque match se joue en 10 services (5 services pour chaque joueur). - Chaque échange débute par un service long. - Le terrain est découpé en 4 zones avec un carré central interdit. - Le point n'est validé que si le coup gagnant (volant au sol ou faute provoquée) n'a pas été joué dans la même zone que le coup précédent. - À l'issue de la première série de matches, briefing de l'enseignant, puis les joueurs repartent pour une revanche.	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 volant par duo d'élèves</li> <li>- Bandelettes pour déterminer les zones.</li> </ul>		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Pour le perdant, marquer au moins 70% des points du vainqueur.	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R)</b> <b>(démarche d'apprentissage)</b> - (O) L'enseignant relève le nombre de points qui ont été marqués sur les 10 échanges joués. - (R) Il revient alors sur les moyens à mettre en œuvre pour atteindre ces zones (cf. ci-contre) en les schématisant sur un tableau blanc		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Pour jouer loin, il faut utiliser un dégagé : se placer de profil, armé le coude haut, frapper au-dessus de la tête - Pour jouer proche du filet, il faut doser sa frappe (amorti) : ralentir le geste au moment de l'impact - Pour viser sur les côtés, il faut orienter le tamis vers la zone visée - Se replacer rapidement derrière le « T » après chaque frappe.	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Supprimer le carré central interdit.		⊕ Élargir le carré central. Marquer dans les 4 zones.	

Badminton	Problème : exploiter la surface du terrain	Le tour du propriétaire	Débutant
	Cette situation vise à ce que l'élève puisse exploiter toute la surface du terrain adverse.		
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>	
<b>Cherche à faire acquérir</b> <b>(objectif de la situation = contenus d'enseignement principal)</b> - Adopter une technique de frappe pour atteindre la zone visée.		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Obliger l'adversaire à frapper au moins une fois dans chacune des 6 zones du terrain.	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé</b> <b>(dispositif matériel et humain)</b> - Un terrain découpé en zones avant - arrière + gauche - droite afin de permettre aux joueurs de visualiser tout l'espace du terrain. - Un observateur par joueur qui note où s'effectuent les frappes afin de valider le gain du match.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Match au temps (4') ou par mort subite - Chaque joueur a un observateur qui note où sont effectuées chaque frappe. - Chaque échange débute par un service long. - Le terrain est découpé en 6 zones. - Il y a mort subite dès qu'un joueur a obligé son adversaire à frapper au moins une fois dans chaque zone.	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 volant par duo d'élèves</li> <li>- Bandelettes pour déterminer les zones.</li> </ul>		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Faire visiter à minima une zone avant et une zone arrière.	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R)</b> <b>(démarche d'apprentissage)</b> - (O) Sur la base des relevés des observateurs, l'enseignant regarde combien de zones ont été visitées. - (R) Il revient alors sur les moyens à mettre en œuvre pour atteindre ces zones (cf. ci-contre) en les schématisant sur un tableau blanc.		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Pour jouer loin, il faut utiliser un dégagé : se placer de profil, armé le coude haut, frapper au-dessus de la tête - Pour jouer proche du filet, il faut doser sa frappe (amorti) : ralentir le geste au moment de l'impact - Pour viser sur les côtés, il faut orienter le tamis vers la zone visée	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Ne pas distinguer de zones latérales pour les zones avant et arrière.		⊕ La zone est validée quand le point est marqué dedans (direct ou faute provoquée).	



<b>NIVEAU DÉBROUILLÉ (Cycle 4 Collège)</b>				
<b>Attendus de fin de cycle (programme 2015)</b>				
(AFC 1) - Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.	(AFC 2) - Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.	(AFC 3) - Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.	(AFC 4) - Observer et co arbitrer	(AFC 5) - Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.
<b>Compétence attendue (Ressources d'accompagnement)</b>	<b>Commentaires</b> (en situation d'opposition réelle et équilibrée)			
Rechercher, dans le respect du règlement et du fair-play (1), le gain d'un match en adaptant son jeu en fonction de son statut dans l'échange (2), en orientant le jeu en dehors du centre du terrain et loin de l'adversaire (3), en exploitant les volants favorables jusqu'au mi-court (4). Arbitrer, organiser des rencontres (5), observer, conseiller et aider un partenaire à apprendre (6).	<p>- (1) En situation de duel, il est attendu que l'élève respecte le règlement (qu'il le connaisse donc) et son adversaire (attitude respectueuse en cas de litige et selon le gain ou la perte de la rencontre).</p> <p>- (2) À ce niveau, le duel s'enrichit techniquement et tactiquement sur la base d'une prise en compte plus rapide et plus efficace (« adapter son jeu ») de l'état du rapport de force (favorable ou défavorable).</p> <p>- (3) Cet aspect de viser des zones du terrain adverse, déjà travaillé au niveau 1, reste d'actualité et ce, dès le service (même s'il n'est pas explicitement mentionné). Cependant, l'orientation du jeu doit désormais tenir compte du (dé)placement de l'adversaire.</p> <p>- (4) L'exploitation de volants favorables jusqu'au mi-court est synonyme d'un développement de la capacité à smasher, et dans une moindre mesure à jouer des contre-amorti.</p> <p>- (5) Outre le comptage fiable des points en tant qu'arbitre, il est aussi attendu que l'élève puisse gérer les matchs d'une poule et/ou d'un tournoi.</p> <p>- (6) Si la feuille d'observation a été utilisée au niveau 1, l'élève doit désormais être capable d'aider un camarade à mettre en relation ses actions avec les conséquences de celles-ci.</p>			
<b>Conduites typiques des élèves en début de cycle</b>				
Le placeur / frappeur est un joueur qui cherche à rompre l'échange sur un volant qu'il juge favorable, en exploitant, la surface du terrain adverse ou en jouant fort. Toutefois, ses frappes manquent d'efficacité et la construction du point se limite à une frappe opportuniste ou à un enchaînement de frappes stéréotypées (joue devant puis derrière). La défense se résume à renvoyer le volant comme il peut.				
<b>CT 1. Le placeur</b> Joueur qui cherche à déplacer son adversaire.		<b>CT 2. Le frappeur</b> Joueur qui, sur un volant favorable, cherche la rupture grâce à une frappe tendue.		
Sur un volant jugé favorable, le joueur cherche à envoyer le volant en dehors du centre du terrain. Cependant, les trajectoires restent souvent aériennes et relativement éloignées des lignes, ce qui réduit l'efficacité de l'attaque. Il joue également de manière stéréotypée (joue devant, puis derrière), plutôt qu'en tenant compte du placement de son adversaire. Sa défense se résume à renvoyer le volant comme il peut.		Sur un volant jugé favorable, le joueur cherche à accélérer le volant par des frappes tendues. Mais l'efficacité de son geste reste limitée et les fautes directes ne sont pas rares. Il arrive aussi que le smash ne soit pas utilisé à bon escient (parfois en situation défensive !). À l'instar du joueur placeur, sa défense se résume à renvoyer le volant comme il peut.		
<b>CT 1.1 Le placeur opportuniste</b>	<b>CT 1.2 Le placeur déplaceur</b>	<b>CT 2.1 Le frappeur aveugle</b>	<b>CT 2.2 Le frappeur intentionné</b>	
Jeu de renvoi avec des tentatives épisodiques de rupture en une frappe lors d'une situation favorable créée fortuitement (pas de construction du point).	Recherche de rupture où le joueur cherche à déplacer, de manière un peu stéréotypée mais sur plusieurs coups son adversaire (devant / derrière ou à gauche / à droite)	Le joueur décide de tendre une trajectoire sans que le volant lui soit forcément favorable.	Sur un volant favorable, qu'il a provoqué ou dont il profite, le joueur décide de frapper le volant avec une trajectoire descendante.	



Objet d'enseignement prioritaire pour devenir un constructeur			
Construire la rupture de l'échange sur plusieurs frappes, avec une intention de mettre en retard ou en difficulté l'adversaire, pour pouvoir conclure par la vitesse et/ou le placement.			
Comportements observés	Problèmes rencontrés	Principaux contenus à intégrer	Situations clés
<u>Projet tactique</u> - Zone arrière du terrain rarement atteinte. - Service stéréotypé (peu de variation en longueur). - Peu de points inscrits lors des deux premières frappes du serveur <u>Maîtrise technique</u> - Quelques services faux.	<u>Construire le point dès la mise en jeu</u> <i>La mise en jeu reste globalement peu contraignante. En effet, la trajectoire reste peu profonde car le joueur a du mal à accélérer la vitesse de sa tête de raquette. Quant au service court, celui-ci offre encore trop souvent des opportunités directes d'attaque à l'adversaire (trajectoires encore hautes). De plus, le placement de l'adversaire est rarement pris en compte. Enfin, la relation de causalité avec le retour adverse n'est pas établie. Du coup, beaucoup de services demeurent de simples envois du volant.</i>	- Servir long ou court et au centre pour réduire les possibilités d'attaque du receveur (fermer les angles notamment). - Varier les services en fonction du placement de l'adversaire. - Créer un lien entre le service et le renvoi probable pour préparer le coup suivant. - Renvoyer prioritairement droit en réception de service	
<u>Maîtrise technique</u> - Encore beaucoup de frappes très aériennes, même sur volant favorable. - Smashes peu puissants (plutôt chez les filles). - Smashes frappés mais qui vont souvent dans le filet ou qui sortent du terrain (surtout chez les garçons). - Armé du coude réduit (encore proche du corps). - Peu de variations de rythme dans les frappes. Volants qui restent relativement éloignés des lignes.	<u>Exploiter un volant favorable avec des trajectoires tendues ou placées</u> <i>Si l'intention d'exploiter un volant favorable (trajectoire haute en zone centrale) grâce à un volant placé ou un smash est présente, la réalisation demeure souvent problématique car le placement par rapport à la trajectoire du volant et la non dissociation de l'action du poignet ne permettent pas d'imprimer à celui-ci une trajectoire adéquate. Du coup, soit le volant est placé sans que cela mette réellement l'adversaire en difficulté, soit le smash sort du terrain ou termine sa trajectoire dans le filet (à défaut, la frappe en force devient une frappe de précision qui met peu en danger l'adversaire).</i>	- Repérer la position de l'adversaire pour jouer là où il n'est pas (zone libre). - Accélérer le jeu par des trajectoires plus aplaties (smash, rush)	
<u>Maîtrise technique</u> - Volonté de jouer sur les côtés et près du filet, mais avec une efficacité limitée : les volants arrivent assez haut et loin des lignes. - Schémas tactiques simples : joue à droite, puis à gauche ou devant, puis derrière sans tenir compte du placement de l'adversaire.	<u>Enchaîner plusieurs frappes pour obtenir un volant favorable</u> <i>Le point n'est pas réellement construit, ou alors avec des schémas tactiques très basiques - jouer à droite puis à gauche - qui ne suffisent pas à créer de réels espaces libres ou à offrir des volants favorables.            De plus, son niveau de maîtrise technique encore fragile ne permet pas d'excentrer assez l'adversaire du centre du terrain.</i>	- Déplacer l'adversaire en variant la longueur et la direction des frappes. - Éloigner l'adversaire du volant en combinant le jeu en profondeur et le jeu en largeur. - Fixer l'adversaire dans une zone jusqu'à ce qu'il ne se replace pas. - Jouer sur le revers de l'adversaire (zone de faiblesse).	
<u>Maîtrise technique</u> - Retour défensif haut mais peu profond. <u>Déplacements</u> - Temps de latence entre la frappe et le remplacement (remplacement tardif). - Déplacements arrière souvent en déséquilibre.	<u>Se redonner du temps lors des situations défavorables</u> <i>Lors de situations défavorables, l'intention tactique principale du joueur se limite à renvoyer le volant dans le terrain adverse. Du coup, le joueur ne cherche pas pour se donner plus de temps (jouer haut et long) afin de rééquilibrer le rapport de force.             Les fautes commises par le joueur sont souvent dues à de mauvaises conditions de frappes. En effet, le joueur dominé fait rarement l'effort de se replacer rapidement au centre du terrain après sa frappe. Du coup, il est en retard sur la frappe suivante, ce qui lui fait commettre des fautes directes ou renforce le poids des fautes provoquées.</i>	- Produire des frappes de sauvegarde hautes et longues (dégagement défensif, lob). - Se replacer rapidement en zone centrale dès la fin de la frappe.	

## Évaluation

<p>- Matches en simple au sein de poules de 6 joueurs de niveau sensiblement homogène. Les rencontres se jouent en 2 sets de 11 pts (premier arrivé à 11). Chaque joueur a son « conseiller » contre lequel il ne joue pas.</p> <p>- Le « conseiller » observe son joueur durant ses matches tout en effectuant un relevé des « points bonus ».</p> <p>- Un « point bonus » est un point gagné sur « provocation », c'est-à-dire sur un coup d'attaque qui se finit avec le volant au sol ou par une faute de l'adversaire.</p> <p>- Gestion en autonomie des rencontres : deux arbitres et deux observateurs (un par joueur) qui relèvent les points bonus.</p> <p>- Une défaite peut être bonifiée si le joueur perd de 3 points au maximum.</p>	Éléments à évaluer		Degré d'acquisition du niveau débrouillé (maîtrise insuffisante ; fragile ; satisfaisante ; très bonne)								
	Pts à affecter		Groupe 1 + 0,25 pt	Groupe 2 + 0,5 pt	Groupe 3 + 0,1 pt	Groupe 4 + 1,25 pt	Groupe 5 + 1,75 pts	Groupe 6 + 2 pts	Groupe 7 + 2,5 pts	Groupe 8 + 3 pts	
	<b>Adapter son jeu en fonction de son statut dans l'échange</b>		8/20	- 4 D : 0,5 pt - 3D + 1DB : 1 pt		- 2D + 2DB : 1,5 pt - 1V + 3D (ou 2D+ 1DB) : 2 pt - 1V + 3DB : 2,5 pts		- 2V + 2D (ou 1DB+1D) : 3 pts - 2V + 2DB : 3,5 pts		- 3V + 1D : 4 pts - 3V + 1DB : 4,5 pts - 4V : 5 pts	
	<b>Orienter le jeu en dehors du centre du terrain et loin de l'adversaire en exploitant les volants favorables</b>			Rapport entre le nombre de points marqués et le nombre de points offensifs marqués							
	Pourcentage de points bonus (cf. ci-contre)		Peu de points bonus (<25%) 0 - 2 pts	Quelques points bonus (entre 26 et 40%) 2,25-4 pts		Bon rapport de points bonus (entre 41 et 60%) 4,25-6 pts		Majorité de points bonus (>60%) 6,25-8 pts			
<b>Jeune arbitre &amp; coach</b>		4/20	Arbitre absent 0,25 pt		Arbitre dilettante 0,5 pt		Arbitre fiable 0,75 pt		Arbitre investi 1 pt		
Feuille d'arbitrage ; recueil des données et conseil			Coach absent (1 V ou DB de son joueur) 0,25 pt		Coach dilettante (2 V ou DB de son joueur) 1 pts		Coach fiable (3 V ou DB de son joueur) 2 pts		Coach investi (4 V ou DB de son joueur) 3 pts		

Match 1	Joueur 1	S	1	2		3			4	5	6		7	8		9	10		11
Set 1	Joueur 2				1		2	3				5			6	7			8

Exemple de feuille de match avec les points bonus qui apparaissent entourés (match en 11 points). Victoire du joueur 1 : 11-8 avec 45% de points bonus, contre 37,5% pour son adversaire.

### Hiérarchie des problèmes et stratégies d'enseignement

En filigrane de tout le cycle, il faut faire comprendre au badiste que tous les coups recèlent une intention : défendre, chercher un déséquilibre ou conclure le point.

#### Développer une pensée tactique

Ce niveau de jeu débrouillé se caractérise la mise en place d'une pensée tactique pour gagner le point. Ainsi, il s'agit que le badiste puisse, dès le service, s'organiser pour obtenir un volant favorable afin de conclure le point.

- Cela commence donc par la mise en jeu qui doit a minima ne pas provoquer de situation défavorable. Le service long reste une arme très efficace dans la mesure où, s'il est bien effectué, il oblige l'adversaire à renvoyer loin ou juste derrière le filet pour ne pas se faire attaquer. De même que le service court qui oblige le receveur à relever le volant.

- Pour la suite de l'échange, l'objectif est de se procurer des volants favorables. Pour cela, le joueur doit enchaîner des frappes pour créer des espaces libres (jouer aux 4 coins, fixer dans une zone...), ou recevoir des volants favorables (jouer sur une zone de fragilité (revers), tendre ses trajectoires...).

### **De la tactique à la technique**

Dans cette optique, les moyens techniques doivent s'améliorer afin de permettre au joueur de mener à bien son projet. Que ce soit pour obtenir un volant favorable ou un espace libre, que pour mettre un terme à l'échange.

### **Apprécier et gérer un rapport de force défavorable**

Parallèlement, il faut développer la capacité à rééquilibrer un rapport de force défavorable grâce à des frappes hautes et profondes (dégagement défensif), voire à contre-attaquer (contre-amorti).



Service et jeu qui se déroulent encore en partie au centre du terrain



Frappes parfois déséquilibrées



Retour défensif haut mais souvent au centre du terrain

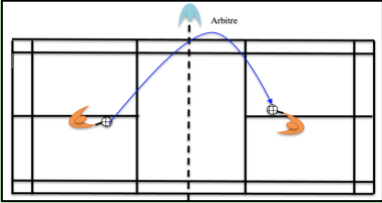


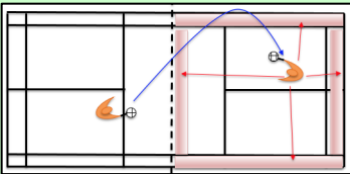
Smash trop bas ou trop haut (volant sort du terrain)

## Les situations d'apprentissage du niveau débrouillé

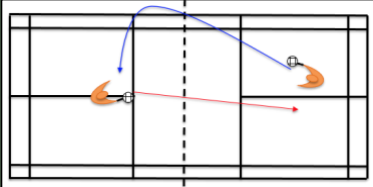
Problèmes rencontrés	Contenus principaux	Situations clés
5 - Construire le point dès la mise en jeu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Varier les services en fonction du placement de l'adversaire.</li> <li>- Créer un lien entre le service et le renvoi probable pour préparer le coup suivant.</li> <li>- Renvoyer prioritairement droit en réception de service</li> </ul>	<p><b>Le 5-3-1</b> Marquer sur son service ou sur les deux frappes qui suivent (serveur et receveur)</p>
6 - Exploiter un volant favorable avec des trajectoires placées ou tendues	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jouer loin de l'adversaire (zone libre).</li> <li>- Accélérer le jeu par des trajectoires tendues (smash, rush)</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><u><b>Jouer placé</b></u></p> <p><b>La visite des couloirs</b> Match avec obligation pour le receveur de poser le pied, après chaque frappe, sur une ligne délimitant son demi-terrain</p> <p style="text-align: center;"><u><b>Jouer fort</b></u></p> <p><b>A toi, à moi</b> À partir d'un volant favorable, gagner l'échange sur un smash (en une ou deux frappes)</p> <p style="text-align: center;"><u><b>Jouer loin placé ou fort</b></u></p> <p><b>Banco</b> Remporter le match en inscrivant 12 points avec possibilité de quadrupler un point annoncé gagnant pendant l'échange (banco).</p> <p><b>Le 2 contre 1</b> Match de 2 joueurs contre 1</p> <p><b>Le terrain asymétrique</b> Sur un terrain différent pour chaque joueur, exploiter un rapport de force favorable / défavorable</p>
7 - Enchaîner plusieurs frappes pour obtenir un volant favorable	Déplacer l'adversaire en variant la longueur et la direction des frappes	<b>Les zones à points</b> Remporter la rencontre grâce à des points bonifiés selon les zones atteintes.
	Éloigner l'adversaire du volant en combinant le jeu en profondeur et le jeu en largeur	<b>Les 6 zones (touché-coulé)</b> Remporter le match en éliminant les 6 zones du terrain adverse
	Fixer l'adversaire dans une zone jusqu'à ce qu'il ne se replace pas	<b>Mon cher point</b> Remporter le match en prenant l'initiative du jeu afin de profiter de la modalité de comptage spécifique (nombre de frappes = nombre de points)
	Jouer sur le revers de l'adversaire (zone de faiblesse)	<b>Le point décuplé</b> Remporter la rencontre grâce avec un système de comptage qui bonifie un type de point
8 - Se redonner du temps lors des situations défavorables	Produire des frappes de sauvegarde hautes et longues (dégagement défensif, lob).	<b>La cible défensive</b> Réussir une série de renvoi défensif en visant une zone spécifiée du terrain.
	Se replacer rapidement en zone centrale dès la fin de la frappe	<b>Le plot de passage</b> Gagner le match avec obligation de poser un appui près d'un des deux plots après chaque frappe

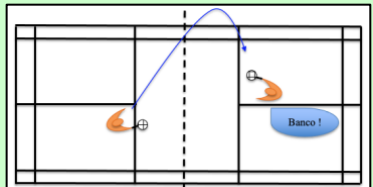


Badminton	Problème : construire le point dès la mise en jeu Cette situation vise à ce que le service constitue d'emblée le premier élément d'une intention tactique d'attaque. Elle vise aussi à ce que le service n'offre pas d'opportunité d'attaque au receveur.	Servir mieux pour gagner plus : le 5-3-1	Débrouillé
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>	
<b>Cherche à faire acquérir (objectif de la situation)</b> - Servir de manière à établir d'emblée un rapport de force favorable.		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Pour le serveur, marquer en 3 frappes service compris.	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain)</b> - Groupes de 3 joueurs de niveau homogène afin que le rapport de force soit équilibré. - Un arbitre pour compter le nombre de frappes et arrêter l'échange si besoin (après le 3 <sup>e</sup> renvoi du receveur). - Un échange limité à 3 frappes (par joueur) afin d'obliger les joueurs à chercher la rupture dès sa mise en jeu. - Match avec 5 services chacun pour avoir le temps « d'expérimenter » l'efficacité de son service (4 matches en tout).		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Groupes de 3 joueurs de niveau homogène : 2 badistes et un arbitre qui relève le nombre de points marqués sur le service. - Match en 10 services. Chaque joueur sert 5 fois consécutivement. - Les joueurs disposent de 3 frappes par échange (service + les 2 frappes suivantes) pour conclure le point. - Le serveur marque 5 points s'il gagne l'échange dès la mise en jeu, 3 points sur sa 2 <sup>e</sup> frappe et 1 point sur sa troisième frappe. - L'échange est interrompu si le receveur réussit à ne pas perdre le point sur les 3 premières frappes du serveur. Dans ce cas, il marque 1 point. - Le score se cumule sur les deux matches. - À l'issue de la première série de matches, briefing de l'enseignant, puis les joueurs repartent pour une revanche.	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  - 1 volant par groupe d'élèves.		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Lors de chaque série de matches, le joueur doit marquer au moins 4 points en 3 frappes.	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage)</b> - (O) L'enseignant recueille le nombre de points marqués. - (R) Si le nombre de points est faible, il revient soit sur la qualité du service, soit sur le lien entre le service et le renvoi de l'adversaire (cf. contenus ci-contre).		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Pour le service long, chercher à jouer haut et long pour obliger le receveur à reculer (trajectoire parachute du volant). - Pour le service court, doser la frappe du volant afin 1) de ne pas le transformer en service cadeau et 2) obliger le receveur à relever le volant. - Varier les services (court et rasant ou long et haut, à droite ou à gauche) en fonction du placement de l'adversaire. - Créer un lien entre le service et le renvoi probable pour préparer le coup suivant. Si je fais un service long, je me replace plutôt en zone centrale arrière (car anticipation d'un retour en smash ou d'un dégagement). Si je fais un service court, je me replace plutôt en zone centrale avant avec l'intention de rusher ou smasher (car retour haut). - Pour le receveur, renvoyer droit pour réduire le temps de vol du volant.	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Imposer un placement au receveur : proche de la ligne de service ou au contraire plus reculé.		⊕ Le receveur peut marquer des points sur ses frappes : la situation devient alors un 5-4-3-2-1-2 (le receveur marque les points pairs).	

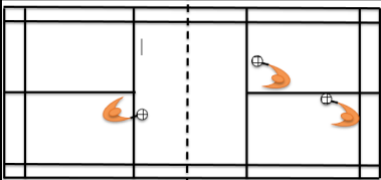
Badminton	Problème : exploiter un volant favorable avec des trajectoires placées Cette situation vise à profiter d'un espace libre pour conclure le point	La visite des couloirs	Débrouillé
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>	
<b>Cherche à faire acquérir (objectif de la situation)</b> - (Attaquant) Identifier un espace libre pour conclure le point - (Défenseur). Après chaque frappe, se replacer immédiatement au centre du terrain		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Match avec obligation pour le receveur de poser le pied, après chaque frappe, sur une ligne délimitant son demi-terrain.	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain)</b> - Groupes de 3 joueurs pour arbitrer et adapter son jeu à l'adversaire. - L'obligation de poser le pied dans un couloir du bord du terrain créé un retard que l'adversaire doit exploiter. - Un arbitre pour vérifier que le receveur pose bien un pied dans un couloir après chaque frappe. - Un relevé des scores de chaque partie pour servir de support aux commentaires du professeur. - Deux séries de matches afin de mettre à profit le briefing du professeur.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Tournoi par groupes de 3 joueurs de niveaux homogènes : 2 joueurs et un arbitre qui note le score. - Match en 5 services chacun. Chaque serveur sert 5 fois consécutivement - Après chaque frappe, le receveur doit aller poser un pied dans un des 4 couloirs : latéraux (couloir de double), arrière (zone de service de double), avant (1,50m derrière le filet). - Le serveur marque 1 pt s'il gagne l'échange en 5 frappes ou moins. - Le receveur marque 1 pt si le serveur ne marque pas le point en 5 frappes ou s'il gagne l'échange. - À l'issue de la première série de matches, briefing de l'enseignant, puis les joueurs repartent pour une revanche.	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  - 1 volant par duo d'élèves. - Morceaux de caoutchouc pour délimiter la zone avant		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Pour le serveur, valider au moins 3 points sur ses 5 services. 2) Pour le receveur, marquer au moins 1 (ou 2) point(s)	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage)</b> - (O) L'enseignant recueille les scores des trois parties pour constater comment les attaquants ont profité de la situation de déséquilibre. - (R) Il fait alors verbaliser les principes tactiques qui permettent de marquer (attaquant) ou résister (défenseur) : cf. ci-contre. Puis, les joueurs repartent pour une revanche.		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Serveur : * Jouer du côté opposé où l'adversaire pose le pied dans le couloir. * Utiliser des trajectoires tendues pour réduire le temps de vol du volant * Rejouer au même endroit pour prendre le receveur à contre-pied - Receveur : * Jouer haut et long pour se donner du temps et se replacer au « T » * Contre-attaquer à la moindre opportunité	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Remplacer les couloirs par deux plots placés à l'avant et à l'arrière du terrain. Agrandir les zones de couloir.		⊕ Obliger le receveur à renvoyer dans une zone centrale (facilitation d'attaque pour le serveur).	

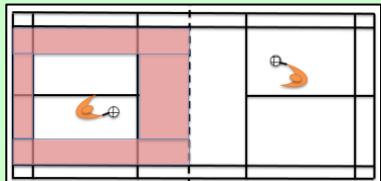


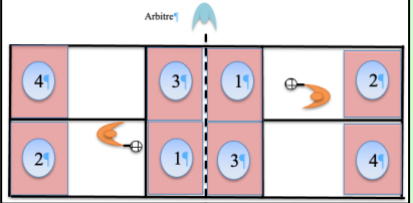
Badminton	Problème : exploiter un volant favorable avec des trajectoires tendues (smash, rush)	À toi, à moi	Débrouillé
	Cette situation vise à construire un smash sur un volant favorable		
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>	
<b>Cherche à faire acquérir (objectif de la situation)</b> - Accélérer le jeu par des trajectoires tendues et descendantes.		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - À partir d'un volant favorable, gagner l'échange sur un smash en une ou deux frappes.	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain)</b> - Groupes de 3 joueurs pour arbitrer et adapter son jeu à l'adversaire. - Le côté artificiel du volant favorable « offert » par le receveur permet de réduire l'incertitude de « quand smasher ». - Le fait de mettre un terme à l'échange suite au smash ou à la frappe qui suit permet de cibler la nécessaire efficacité que l'attaquant doit déployer sur un volant favorable. - L'arbitre comptabilise et valide les smashes réussis. - Deux séries de matches afin de mettre à profit le briefing du professeur.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Tournoi par groupes de 3 (deux joueurs et un arbitre). - Chaque joueur sert 5 fois consécutivement dans la zone matérialisée. - Le receveur renvoie sans rechercher la rupture. Lorsque le receveur le décide, il lève un volant en l'envoyant haut et juste derrière le « T ». - Le serveur dispose alors de deux frappes pour marquer le point. S'il n'y arrive pas, c'est le défenseur qui marque le point (fin de l'échange). - Le serveur peut « refuser » une fois d'attaquer un volant haut. Le receveur doit alors offrir un 2 <sup>e</sup> volant haut au serveur. - À l'issue de la première série de matches, briefing de l'enseignant, puis les joueurs repartent pour une revanche.	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  - 1 volant par duo d'élèves.		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) L'attaquant marque le point sur son smash ou sur la frappe suivante 3 fois sur 5 2) Le défenseur renvoie plus de deux fois après l'attaque en smash.	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage)</b> - (O) L'enseignant recueille le nombre de smashes validés. - (R) Après la première série de matches, l'enseignant rassemble les élèves de manière à identifier avec eux les raisons d'un smash non valide : dans le filet = frappe trop basse ou trop rabattue ; hors du terrain = frappe trop au-dessus de la tête ou non rabattue.		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Reconnaître les paramètres essentiels d'une trajectoire de volant favorable : haute et en zone centrale du terrain. - Pour le smash, se placer de profil, coude haut, pour frapper le volant en avant de la tête, tout en avançant grâce à une poussée importante de la jambe arrière ; fermer le poignet en fin de frappe.	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Le volant est envoyé spécifiquement par un joueur (pas d'échanges préalables).		⊕ Obliger un déplacement latéral du smasheur.	

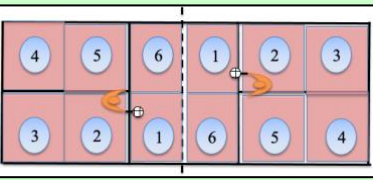
Badminton	Problème : exploiter un volant favorable avec des trajectoires placées ou tendues	Banco	Débrouillé
	Cette situation vise à identifier puis profiter d'un volant favorable pour conclure le point		
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>	
<b>Cherche à faire acquérir (objectif de la situation)</b> Conclure le point suite à l'identification d'un volant favorable en jouant fort ou placé.		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Remporter le match en inscrivant 12 points avec possibilité de quadrupler un point annoncé gagnant pendant l'échange (banco).	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain)</b> - Groupes de 3 joueurs pour arbitrer et adapter son jeu à l'adversaire. - Un arbitre pour valider le banco ou 1/2 banco - Le banco sert à ce que le joueur centre son attention sur la reconnaissance et l'utilisation d'un volant favorable. - Le comptage avec 3 bancos qui donnent la victoire (3 x 4 points) invite les joueurs à prendre le risque d'attaquer sur volant favorable		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Tournoi par groupes de 3 joueurs de niveaux homogènes : 2 joueurs et un arbitre. - Match en 12 points avec règle et comptage particulier : * Règle : au cours de chaque échange, chaque joueur dispose d'un banco = annonce avant la frappe que le point va être marqué en 1 ou 2 coups * Comptage : si le point est marqué sur la frappe qui suit l'annonce du banco, il vaut 4 points (banco) ; si le point est marqué sur la deuxième frappe qui suit le banco, il vaut 2 points (1/2 banco).	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  - 1 volant par duo d'élèves.		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Réussir au moins 50% des bancos annoncés	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage)</b> - (O) Le professeur recueille le nombre de bancos réussis. Il questionne aussi les élèves sur les bancos annoncés, mais non réussis. - (R) Sur la base d'une démonstration de 2 joueurs, le professeur commente en direct l'échange en effectuant des arrêts sur image pour : * Identifier un volant favorable * Choisir le coup à réaliser en précisant les moyens techniques à mettre en œuvre (cf. ci-contre).		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Associer un volant haut qui retombe en zone centrale à un volant favorable - Se déplacer rapidement sous le volant - Smash : se placer de profil, armé le bras, frapper devant soi en avançant vers l'avant (forte poussée jambe arrière), flexion du poignet - Jouer placé (espace libre) : trajectoire tendue et orientation du tamis vers la zone visée - Pour ne pas offrir de volant favorable lorsque le rapport de force est défavorable, chercher à jouer haut et long	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Demander à un camarade d'annoncer le banco (cf. situation du coach italien niveau débutant)		⊕ Banco validé sur une seule frappe après l'annonce.	

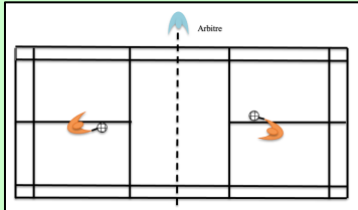


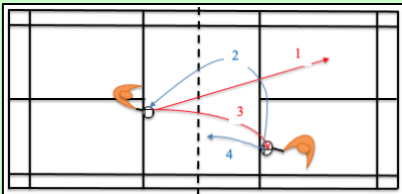
Badminton	Problème : exploiter un volant favorable avec des trajectoires placées ou tendues	Le 2 contre 1	Débrouillé
	Cette situation vise à profiter d'un volant favorable pour conclure le point en augmentant la pression temporelle sur l'adversaire qui joue seul.		
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>	
<b>Cherche à faire acquérir (objectif de la situation)</b> - Conclure le point suite à l'identification d'un volant favorable en jouant fort ou placé.		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Match de 2 joueurs contre 1, joué en 3 manches : A contre B et C ; puis B contre A et C ; et C contre B et A.	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain)</b> - Jeu à 2 contre 1 pour que le rapport de force soit déséquilibré et offre aux joueurs de double des opportunités de marques sur volant favorable. - Jeu sur le terrain de double afin d'offrir aux équipes de double davantage d'opportunité de marquer. - Bonification des points du joueur solo pour l'inciter à prendre des risques sur les volants favorables. - Service pour le joueur seul afin de clarifier l'organisation. - Deux séries de matches afin de mettre à profit le briefing du professeur.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Chaque match se déroule avec 7 services pour le badiste qui joue seul. - Le match se joue sur le terrain de double, y compris pour le service. - Le score de chaque joueur court pendant les trois 1/3 temps. - Les points gagnants du solo comptent double. - Le score de chaque partie est reporté sur une feuille de match.  - À l'issue de la première série de matches, briefing de l'enseignant, puis les joueurs repartent pour une revanche.	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 volant par trio d'élèves.</li> </ul>		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) L'équipe de double doit remporter sa partie en inscrivant le double des points du joueur qui joue seul.	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage)</b> - (O) L'enseignant recueille les scores des trois parties pour constater comment les équipes de doubles ont profité de leur avantage numérique. - (R) Sur tableau blanc, le professeur recueille les moyens utilisés par les joueurs pour exploiter les volants favorables. Puis, les joueurs repartent pour une revanche.		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Smash : se placer de profil, armé le bras, frapper devant soi en avançant vers l'avant (forte poussée jambe arrière), flexion du poignet - Jouer dans l'espace libre grâce à un volant placé : trajectoire tendue et orientation du tamis vers la zone visée - Pour le joueur seul, ne pas offrir de volant favorable en jouant haut et long, jouer dans la zone de divorce (entre les 2 joueurs de double), (contre)attaquer dès que possible.	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Obliger le joueur de simple à passer par un plot situé derrière le « T »		⊕ Interdire aux équipes de double l'utilisation du smash	

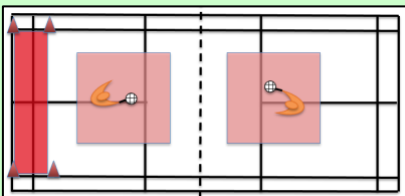
Badminton	Problème : exploiter un volant favorable avec des trajectoires placées ou tendues	Le terrain asymétrique	Débrouillé
	Cette situation vise à exploiter un volant favorable grâce à un aménagement du terrain.		
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>	
<b>Cherche à faire acquérir (objectif de la situation)</b> - Conclure le point sur un volant favorable grâce à des trajectoires tendues et/ou placées		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Sur un terrain différent pour chaque joueur, exploiter un rapport de force favorable / défavorable.	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain)</b> - Groupes de 3 joueurs pour arbitrer et adapter son jeu à l'adversaire. - L'asymétrie du terrain et l'interdiction de smasher pour le receveur limitent grandement ses possibilités d'attaque. Par contre, cela offre au serveur de réelles possibilités d'attaque qu'il doit mettre à profit. - Le fait qu'un échange gagné par le serveur rapporte 10 points permet à l'enseignant d'avoir une visibilité sur l'exploitation des volants favorables qu'il reçoit (double score). - Deux séries de matches afin de mettre à profit le briefing du professeur.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Tournoi par groupes de 3. - Chaque match se joue en 10 services (5 services pour chaque joueur). - Le joueur qui sert joue sur un terrain réduit : 4 m x 4 m, c'est-à-dire sans le couloir de service de double du fond, sans la zone filet-ligne de service pour la profondeur et avec une largeur réduite. - Le receveur n'a pas le droit de smasher - Si le serveur marque, cela vaut 10 points ; sinon 1 point pour le serveur - À l'issue de la première série de matches, briefing de l'enseignant, puis les joueurs repartent pour une revanche.	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 volant par duo d'élèves.</li> <li>- Bandelettes pour matérialiser le terrain réduit</li> </ul>		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Pour le serveur, remporter a minima 3 de ses 5 services. 2) Pour le receveur, remporter au moins l'un des 5 échanges.	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage)</b> - (O) L'enseignant recueille les scores et le nombre de points marqués en dizaine (points marqués par le serveur). - (R) Après la première série de matches, l'enseignant rassemble les élèves et cible son intervention sur l'exploitation des volants favorables : smashes, volants placés, fixation de l'adversaire dans une zone du terrain...		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Serveur : * Chercher la rupture, dès qu'il reçoit un volant favorable, avec un smash, un volant placé... * Se replacer pour ne pas offrir à l'adversaire un espace libre (même si le terrain est réduit). - Receveur : lever le moins possible le volant ; tendre les trajectoires : drive	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Réduire davantage le terrain du serveur		⊕ Autoriser le smash du receveur	

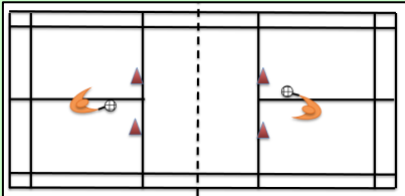
Badminton	Problème : enchaîner plusieurs frappes pour obtenir un volant favorable	Les zones à points	Débrouillé
	Cette situation vise à permettre à l'élève de déplacer son adversaire pour le mettre en retard et obtenir un volant favorable pour conclure le point		
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>	
<b>Cherche à faire acquérir (objectif de la situation = contenus d'enseignement principal)</b> - Déplacer l'adversaire en variant la longueur et la direction des frappes.		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Rempoter la rencontre grâce à des points bonifiés selon les zones atteintes.	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain)</b> - Groupes de 3 joueurs pour arbitrer et adapter son jeu à l'adversaire. - La présence des 4 zones permet aux joueurs de visualiser les 4 coins du terrain. - La bonification des zones invite à développer la construction intentionnelle du point - L'alternance des 2 services permet de renforcer l'importance de la mise en jeu.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Tournoi par groupes de 3 badistes de niveau homogène : 2 joueurs et un arbitre. - Le terrain comporte 4 zones (avant gauche et droit ; arrière gauche et droit) matérialisées avec des bandes caoutchouc. - Le point est bonifié (différemment) lorsqu'il est marqué dans l'une des 4 zones : 1 pt pour la zone avant droite ; 2 pts pour la zone arrière droite... - Chaque match se joue en 10 échanges avec série de 2 services alternés (quel que soit le score). - À l'issue de la première série de matches, briefing de l'enseignant, puis les joueurs repartent pour une revanche.	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 volant par duo d'élèves</li> <li>- Bandes caoutchouc pour matérialiser les zones.</li> </ul>		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Inscrire au moins 10 points sur les 10 échanges	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage)</b> - (O) Le nombre de points marqués. - (R) L'enseignant effectue un regroupement après le premier match pour rappeler les conditions qui permettent - de créer des espaces libres : fixer l'adversaire dans une zone de terrain pour mieux s'ouvrir une autre zone ; le faire se déplacer sur les 4 coins... - de jouer long (dégagé), court (amorti) et sur les côtés (orientation tamis).		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Alternier le jeu devant / derrière si l'adversaire ne se replace pas rapidement. - Jouer plusieurs fois de suite dans la même zone jusqu'à ce que l'adversaire ne se replace pas au centre du terrain. - Dégagé : se placer de profil, armer le bras, être sous le volant, transférer le poids du corps de la jambe arrière vers la jambe avant, pronation du bras et de l'avant-bras. - Amorti : préparation identique au dégagé mais arrêt au moment de la frappe. Faire en sorte que le volant rase le filet. - Jeu sur les côtés : orienter le tamis vers la zone visée.	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Agrandir la surface des zones		⊕ - Mettre un bonus pour les volants qui touchent le sol. - Réduire la surface des zones	

Badminton	Problème : enchaîner plusieurs frappes pour obtenir un volant favorable	Les 6 zones	Débrouillé
	Cette situation vise à varier les frappes pour créer des espaces libres afin de pouvoir conclure le point		
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>	
<b>Cherche à faire acquérir (objectif de la situation)</b> - Éloigner l'adversaire du volant en combinant le jeu en profondeur et le jeu en largeur et/ou en accélérant les trajectoires.		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Rempoter le match en éliminant les 6 zones du terrain adverse.	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain)</b> - Groupes de 3 joueurs pour adapter son jeu à celui de ses adversaires. - 6 zones pour rendre visibles les zones du terrain (avant, milieu, arrière, gauche, droite). - Possibilité d'éliminer une zone en marquant librement trois points pour éviter qu'à la fin, l'adversaire campe dans une zone.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Chaque demi-terrain est découpé en 6 zones. - Pour éliminer une zone, il faut que le volant touche le sol dans cette zone ou que l'adversaire commette une faute depuis cette zone ou que 3 points soient marqués consécutivement (sur tout le terrain). - Le premier joueur qui élimine ses 6 zones a gagné. - Tournoi par groupe de 3 joueurs de niveau homogène. A chaque échange, le perdant sort. Chaque joueur continue à éliminer ses zones (être vigilant sur ses zones). Le joueur qui rentre sert.	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 volant par duo d'élèves.</li> <li>- Bandes plastiques pour matérialiser les zones.</li> </ul>		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Éliminer au moins trois zones avant qu'un joueur ait éliminé toutes ses zones.	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage)</b> - (O) Au bout de 8', l'enseignant recueille le nombre de zones éliminées. - (R) Il regroupe alors ses élèves. Sur un tableau blanc où sont matérialisées les zones, il fait verbaliser les moyens pour réussir le projet (cf ci-contre).		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Pour créer un espace libre, possibilité de : * Jouer de manière consécutive au même endroit (fixer l'adversaire). * Déplacer l'adversaire dans les coins du terrain pour le mettre progressivement en retard * Tendre les trajectoires pour réduire le temps d'action - Pour éviter de laisser un espace libre, se replacer au centre du terrain.	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Réduire le nombre de zones (4).		⊕ Ne comptabiliser que les points marqués lorsque le volant arrive au sol	

Badminton	Problème : enchaîner plusieurs frappes pour obtenir un volant favorable	Mon cher point	Débrouillé
	Cette situation vise à prendre l'initiative dans l'échange afin de marquer le point		
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>	
<b>Cherche à faire acquérir (objectif de la situation)</b> - Prendre rapidement l'initiative du jeu pour s'offrir un volant favorable		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Remporter le match avec la modalité de comptage spécifique.	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain)</b> - Groupes de 3 joueurs pour arbitrer et adapter son jeu à l'adversaire. - 5 services chacun pour que chaque joueur puisse utiliser le service comme premier coup tactique. - Une modalité de comptage des points particulière pour inciter les joueurs à prendre l'initiative du jeu : ne pas attendre de subir.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Tournoi par groupes homogènes de 3, avec 2 joueurs et un arbitre. - Chaque match se joue en 10 services (5 services pour chaque joueur). - Un échange gagné rapporte autant de point que le nombre de frappes effectuées : si un joueur marque au premier coup de raquette = 1pt, s'il marque à n coup = n pts. - À l'issue de la première série de matches, briefing de l'enseignant, puis les joueurs repartent pour une revanche. <i>Possibilité d'instaurer un double score : « score normal » (nombre de volants gagnés) et « score frappe » afin de mieux apprécier la réalité des échanges.</i>	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  - 1 volant par duo d'élèves.		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Ne pas encaisser un gros score !	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage)</b> - (O) L'enseignant circule de groupes en groupes pour observer le nombre de frappes utilisées pour marquer le point. - (R) Si le nombre de frappes est très réduit (moins de 4) ou très important (plus de 10), cela peut traduire soit un rapport de force déséquilibré (premier cas), soit une difficulté à prendre l'initiative (second cas). Il présente alors sur tableau blanc les moyens principaux pour prendre l'avantage et conclure le point (cf. ci-contre).		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Pour créer un espace libre, possibilité de : * Jouer de manière consécutive au même endroit (fixer l'adversaire). * Déplacer l'adversaire dans les coins du terrain pour le mettre progressivement en retard * Tendre les trajectoires pour réduire le temps d'action - Pour éviter de laisser un espace libre, se replacer au centre du terrain.	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Stopper l'échange au bout de 8 frappes afin de « forcer » les joueurs à prendre l'initiative ; au-delà, aucun joueur ne marque de point.		⊕ Les joueurs peuvent parier sur le nombre de frappes (1 à 3 ; 4 à 6 ; plus de 67) qu'ils vont mettre pour gagner l'échange (bonus d'1 point).	

Badminton	Problème : enchaîner plusieurs frappes pour obtenir un volant favorable	Le point décuplé	Débrouillé
	Cette situation vise à obtenir un volant favorable en jouant sur une zone de faiblesse de l'adversaire.		
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>	
<b>Cherche à faire acquérir (objectif de la situation)</b> - Jouer sur le revers de l'adversaire dans l'optique de recevoir ensuite un volant favorable pour attaquer.		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Remporter la rencontre grâce avec un système de comptage qui bonifie un type de point.	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain)</b> - Groupes de 3 joueurs pour arbitrer et adapter son jeu à l'adversaire. - Le fait de bonifier les points marqués sur le revers de l'adversaire ou sur la frappe qui fait suite au revers de l'adversaire doit permettre de comprendre que, à ce niveau de jeu, le revers est souvent une zone de fragilité dans le jeu (renvois le plus souvent haut et au centre du terrain). - L'arbitre permet de valider, quand il est marqué, le point x 10. - Deux séries de matches afin de mettre à profit le briefing du professeur.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Tournoi par groupes de 3 avec 2 joueurs et un arbitre. - Chaque match se joue en 10 services (5 services pour chaque joueur). - Si un point est marqué sur le revers de l'adversaire ou suite à sa frappe en revers, le gain du point est multiplié par 10 (point bonifié). - À l'issue de la première série de matches, briefing de l'enseignant, puis les joueurs repartent pour une revanche.	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  - 1 volant par duo d'élèves.		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Inscire au moins 2 points bonifiés.	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage)</b> - (O) L'enseignant recueille les scores pour apprécier le nombre de points bonifiés inscrits. - (R) Après la première série de matches, l'enseignant rassemble les élèves et insiste sur le lien entre les frappes : jouer sur le revers favorise des retours « cadeaux » ; déplacer l'adversaire permet de le mettre en retard et fragilise son renvoi (surtout s'il joue en revers).		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Attaquant : viser la zone de revers de l'adversaire en orientant son tamis vers cette zone ; faire déplacer l'adversaire sur son terrain jusqu'à pouvoir le mettre en retard et l'obliger à jouer un revers ; tendre sa trajectoire pour réduire son temps d'action. - Défenseur : s'excentrer au maximum pour jouer un coup droit et donc éviter le revers. A défaut, tenter un amorti de revers ou jouer le plus long possible.	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Installer un couloir côté revers : si le joueur doit jouer dedans, il est obligé de le faire en revers (interdiction de « contourner » son revers)..		⊕ Bonifier les volants qui arrivent au sol.	

Badminton	Problème : se redonner du temps lors des situations défavorables.	La cible défensive	Débrouillé
	Cette situation ambitionne de transformer l'intention tactique du joueur en situation défavorable en le faisant passer de « je renvoie » à « je renvoie haut et loin » afin de se redonner du temps.		
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>	
<b>Cherche à faire acquérir (objectif de la situation)</b> - Produire des frappes hautes et longues (dégagement défensif, lob) lorsque le rapport de force est défavorable.		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Réussir une série de renvoi défensif en visant une zone spécifique du terrain.	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain)</b> - Une série d'échange préalable afin que le défenseur se concentre sur le geste défensif qu'il va être amené à produire. - Une zone à viser afin de matérialiser le retour défensif ré-équilibrateur du rapport de force. - Deux séries d'échanges afin que les joueurs puissent avoir le temps de construire et stabiliser le retour haut et long.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Deux joueurs réalisent une série d'échanges en jouant dans un carré central de 3 m x 3m. - Lorsqu'il le décide, le joueur A envoie le volant en zone avant (filet – ligne de service) ou arrière (couloir de service du double). Le joueur B doit alors renvoyer le volant dans une zone délimitée par des plots sur le terrain de A. S'il réussit, il marque 1 point. - Chaque joueur effectue 5 échanges dans l'un des rôles. - Un arbitre comptabilise et note le nombre de retours défensifs réussis. - À l'issue de la première série de 10 échanges, briefing de l'enseignant, puis les joueurs repartent pour une deuxième série d'échanges.	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 volant par duo d'élèves</li> <li>- Bandelettes plastiques et plots pour délimiter les zones.</li> </ul>		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Pour le défenseur, renvoyer au moins 3 fois sur 5 le volant dans la zone délimitée par les plots.	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage)</b> - (O) L'enseignant recueille le nombre de retours défensifs réussis. - (R) À l'issue de la première série d'échange, il effectue un retour verbal pour insister sur l'importance de l'action de l'avant-bras et du poignet pour obtenir une trajectoire haute et longue.		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Se déplacer le plus rapidement possible pour limiter la chute du volant. - Pour le lob, pronation explosive de l'avant-bras et coup de poignet. - Pour le dégagé, armé du bras et action explosive de l'avant-bras.	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Agrandir la zone à viser pour le défenseur.		⊕ Proposer une deuxième zone à viser pour le défenseur : entre le filet et la ligne de service (contre-amorti). Poursuivre l'échange jusqu'à ce que le point se finisse.	

Badminton	Problème : se redonner du temps lors des situations défavorables	Le plot de passage	Débrouillé
	Cette situation ambitionne d'installer le « reflexe » de se replacer très rapidement au centre du terrain dès la fin de la frappe.		
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>	
<b>Cherche à faire acquérir (objectif de la situation)</b> - Se replacer rapidement en zone centrale dès la fin de la frappe		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Gagner le match avec obligation de poser un appui près d'un des deux plots après chaque frappe.	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain)</b> - Groupes de 3 joueurs pour arbitrer et adapter son jeu à l'adversaire. - Deux plots positionnés à proximité du T pour permettre au joueur de visualiser la zone de remplacement. Les plots sont placés légèrement sur les côtés afin de prendre en compte l'orientation du jeu. - Un arbitre qui juge si l'appui est bien posé à côté du plot.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Groupes de 3 joueurs de niveau homogène : 2 badistes et un arbitre qui relève le nombre de points marqués sur le service. - Match en 10 services. Chaque joueur sert 5 fois consécutivement. - Après chaque frappe, le receveur doit poser un appui à côté d'un des deux plots sous peine de perdre l'échange (« arrêt de l'arbitre »).	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 volant par duo d'élèves</li> <li>- 4 plots</li> </ul>		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Ne pas perdre plus de 3 points (sur les 10 échanges) par « arrêt de l'arbitre ».	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage)</b> - (O) L'enseignant passe de groupes en groupes et observe la qualité du remplacement. - (R) Au cours de ses passages, il insiste sur la rapidité du remplacement dès que la frappe est effectuée.		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Ne pas attendre d'avoir fini sa frappe pour commencer son remplacement (avoir l'intention de...). - Se replacer plutôt devant le plot si le jeu a été raccourci (pour rattraper un éventuel contre-amorti) ; plutôt derrière si le jeu est haut et profond (pour parer à un éventuel smash ou dégagé) ; plutôt sur le plot du côté où le centre du jeu a été déplacé.	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Ne mettre qu'un plot au milieu Diminuer la profondeur du terrain.		⊕ Jouer sur le terrain de double.	

NIVEAU CONFIRMÉ (lycée)		
Attendus de fin de lycée (programme 2019)		
(AFL 1)	(AFL 2)	(AFL 3)
S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.	Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.	Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.
<b>Compétence attendue</b> <i>(inspirée de l'ancien programme d'EPS lycée 2010)</i> Pour gagner le match (1), faire des choix tactiques (2) et produire des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur et/ou de conclure le point (3).	<b>Commentaires</b> - (1) L'inscription dans le duel est toujours soulignée (continuité avec les niveaux 1 & 2). - (2) Le choix tactique concerne la sélection des frappes en fonction de la situation de jeu afin de gérer au mieux le rapport de force. Ces choix sont donc déclinables pour chaque frappe, mais aussi et surtout au sein de l'échange afin de prendre, conserver ou reprendre le contrôle de l'échange. Ils reposent sur la construction d'un lien entre une frappe ou une série de frappes et les conséquences de celles-ci. C'est un aspect essentiel de la compétence attendue à ce niveau. - (3) Chaque frappe effectuée doit répondre à une intention tactique fonction du rapport de force en cours. Outre le « bon choix » du coup à réaliser, ce dernier doit également être suffisamment efficace pour faire évoluer le rapport de force ou mettre un terme à l'échange.	
Conduites typiques des élèves en début de cycle		
Le joueur qui cherche la rupture sur un enchaînement de plusieurs frappes. Mais l'efficacité de ses actions reste parfois problématique et il commet encore des erreurs dans le choix des coups à jouer. Il ne résiste pas longtemps en défense.		
<b>CT 1. Le constructeur placeur</b> développe un jeu intentionnel qui vise à déplacer l'adversaire sur le terrain au fur et à mesure des frappes. Toutefois, ses coups manquent souvent de vitesse et de précision (il ne joue pas près des lignes). Les schémas tactiques sont également assez stéréotypés (joue long, puis court, puis long). Son jeu de défense manque souvent de longueur.	<b>CT 2. Le constructeur frappeur</b> (plus souvent un garçon) cherche prioritairement, suite à un dégagement de fond de court, à conclure les points par des frappes accélérées (smashes). Toutefois, ces coups ne sont pas toujours utilisés à bon escient et manquent encore d'efficacité. Son jeu de défense manque de longueur.	
Objet d'enseignement prioritaire (pour devenir un tacticien oppresseur)		
Diversifier et optimiser le jeu d'attaque par des frappes plus précises, plus fortes et plus surprenantes (feinte, contre-pied...), tout en renforçant l'efficacité de sa défense		
Comportements observés	Problèmes rencontrés	Principaux contenus à intégrer
<u>Projet tactique</u> - Intention manifeste de rompre l'échange selon deux schémas principaux : 1) déplacer l'adversaire ; 2) « agresser » l'adversaire par des frappes tendues. <u>Technique</u> - Services courts et longs, mais qui offrent encore parfois des opportunités au receveur : service court un peu haut et/ou service long qui manque de profondeur. - Les volants favorables sont exploités, mais pas toujours conclus : smashes qui manquent encore de puissance ou frappes sur la périphérie du terrain qui restent assez aériennes (remet en jeu son adversaire). - Frappes latérales et profondes peu proches des lignes.	<u>Conclure plus efficacement le point</u> <i>Si le joueur construit le point pour attaquer son adversaire, force est de constater que sa capacité à conclure l'échange est plus délicate. C'est ainsi que plusieurs volants favorables ne sont pas toujours convertis en points. Ce manque d'efficacité peut s'expliquer :</i> - soit par un manque de précision dans les frappes qui restent trop éloignées des lignes. - soit par des frappes qui ne sont pas assez accélérées (smash ou rush) ou mal placées (jouées sur le coup droit de l'adversaire).	- Mettre de l'intensité dans les frappes tendues : smash et rush. - Mettre de la distance entre le volant et l'adversaire (jouer loin de lui). - Interceptor : attaque au filet (rush). - Augmenter la précision des dégagements (plus profonds) et des amortis (plus rasants et proches du filet). - Accentuer la pronation ou la supination de l'avant-bras en fin de geste.

<p><u>Projet tactique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les coups sont joués selon des schémas tactiques préétablis qui ne tiennent pas réellement compte du déroulement de l'échange.</li> </ul> <p><u>Technique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le service n'est pas masqué : revers = service court ; coup droit = service long.</li> </ul>	<p><u>Surprendre l'adversaire</u></p> <p><i>Si le joueur dispose à ce niveau de moyens diversifiés pour attaquer, sa tactique reste souvent stéréotypée (je joue long avant de jouer court...). Il s'agit donc de créer non seulement une crise spatiale ou temporelle, mais aussi événementielle en cherchant à surprendre l'adversaire. La difficulté consiste désormais à prendre en compte, non seulement les cibles libérées, mais aussi le (dé)placement de l'adversaire de manière à choisir des trajectoires déstabilisantes.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Casser les lignes de remplacement (jouer les lignes brisées).</li> <li>- Jouer le contre-pied</li> <li>- Varier l'enchaînement des frappes</li> <li>- Utiliser la feinte (amorti à la place de dégagé)</li> <li>- Retarder le moment de la frappe</li> </ul>
<p><u>Projet tactique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En défense, le volant est renvoyé plutôt haut, mais sans réelle intention de placement (ne cherche pas le revers de l'adversaire).</li> </ul> <p><u>Technique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faible longueur dans les dégagements défensifs ou dans les lobs défensifs.</li> <li>- Revers peu profonds.</li> </ul> <p><u>Déplacements</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le plus souvent courus, mais déclenchés souvent un peu tardivement et avec arrivée brutale (d'où une difficulté à repartir).</li> <li>- Retards sur les déplacements arrière.</li> </ul>	<p><u>Renverser des situations défavorables</u></p> <p><i>Lorsque le rapport de force est défavorable, le joueur en défense éprouve beaucoup de difficultés à se sortir de cette situation. Cela est dû soit à un temps de latence entre sa frappe et son remplacement, soit à des dégagés défensifs qui manquent de longueur, soit enfin à l'incapacité à contre-attaquer efficacement (contre-amorti souvent trop hauts ou lobs pas assez longs).</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adopter une posture dynamique au moment de la frappe de l'adversaire pour amorcer plus rapidement un déplacement (appui plante des pieds).</li> <li>- Se replacer rapidement au centre du jeu</li> <li>- Contre-attaquer (contre-amorti).</li> <li>- Jouer le revers de l'adversaire.</li> </ul>
<p><u>Projet tactique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le répertoire de schémas tactique se résume soit à tenter de frapper fort, soit à alterner le jeu en avant arrière et/ou droite/gauche.</li> </ul> <p><u>Déplacements</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le joueur fait l'effort de se replacer vers le centre du terrain (mais pas le centre du jeu).</li> </ul>	<p><u>Adapter son jeu à celui de l'adversaire</u></p> <p><i>À ce niveau, le joueur commence à choisir la bonne trajectoire en fonction de l'état du rapport de force (rétablir l'équilibre, neutraliser, déséquilibrer, maintenir le déséquilibre, rompre). Ses coups deviennent aussi plus efficaces. Toutefois, son jeu reste encore « égocentré » dans la mesure où il joue davantage sur ses intentions d'attaque, que sur une réelle interaction avec le jeu de l'adversaire (pas de prise en compte des points forts et points faibles des deux joueurs).</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Renvoyer prioritairement droit en réception de service.</li> <li>- Identifier les forces et faiblesses du jeu de son adversaire.</li> <li>- Chercher à conclure l'échange sur le point faible de l'adversaire</li> <li>- Changer de tactique si le rapport de force demeure défavorable.</li> </ul>



## Évaluation

	Éléments à évaluer		Degré d'acquisition du niveau confirmé (maîtrise insuffisante ; fragile ; satisfaisante ; très bonne)			
		Pts à affecter				
<p>- Matches en simple au sein de poules de 5 joueurs de niveau sensiblement homogène. Les rencontres se jouent en un set sec gagnant de 21 points (premier arrivé à 21). Chaque joueur dispose d'un « conseiller ».</p> <p>- Le « conseiller » observe son joueur durant ses matches tout en effectuant un relevé du score avec la nature des points marqués.</p> <p>- Gestion en autonomie des rencontres : un arbitre et deux observateurs (un par joueur).</p> <p>- Une défaite peut être bonifiée si le joueur perd de 5 points au maximum.</p>	<p><u>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu</u></p> <p>- Service - Frappes - Déplacements - Défense</p>	7/20	<p>- Service cadeau (au milieu du carré) avec fautes fréquentes. - Frappes de face avec des fautes directes. Peu de coups gagnants. - Placements souvent inadaptés ; peu de replacements après les frappes. - Défense réflexe.</p> <p style="text-align: center;">De 0 à 1,5 pts</p>	<p>- Service régulier, mais sans mise en danger ; encore quelques fautes. - Frappes à l'efficacité limitée (un ou deux coups préférentiels) avec fautes épisodiques. - Retards ponctuels dans les déplacements et replacements. - Défense de sauvegarde.</p> <p style="text-align: center;">De 1,75 à 3,5 pts</p>	<p>- Service régulier et varié qui déplace l'adversaire. - Frappes plus ou moins efficaces, +/- variées en attaque, mais indifférenciées en défense. - Effort de remplacement après la frappe. - Renvoi loin en défense</p> <p style="text-align: center;">De 3,75 à 5 pts</p>	<p>- Service qui oblige l'adversaire à jouer un coup précis ou puissant. - Frappes variées et efficaces (attaque et défense). - Remplacement rapide et précis. - Rééquilibre un rapport de force défavorable.</p> <p style="text-align: center;">De 5,25 à 7 pts</p>
	<p><u>Gain des matches</u></p>	1/20	4 <sup>e</sup> quart classement : 0,25	3 <sup>e</sup> quart classement : 0,5	2 <sup>e</sup> quart classement : 0,75	1 <sup>er</sup> quart classement : 1
	4/20	- 4 D : 0,25 pt - 3D + 1DB : 0,75 pt	- 2D + 2DB : 1,25 pt - 1V + 3D (ou 2D+ 1DB) : 1,5 pt - 1V + 3DB : 2 pts	- 2V + 2D (ou 1DB+1D) : 2,25 pts - 2V + 2DB : 2,75 pts	- 3V + 1D : 3 pts - 3V + 1DB : 3,5 pts - 4V : 4 pts	
<p><u>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</u></p> <p>- Adaptation au cours du jeu (tactique) - Rupture de l'échange - Choix stratégique</p>	8/20	<p>- Adaptations aléatoires au cours du jeu. - Rupture de l'échange non construite - Pas de choix stratégique perceptible (pas de prise en compte des forces et/ou faiblesses)</p> <p style="text-align: center;">De 0 à 1,75 pts</p>	<p>- Quelques adaptations en cours de jeu. - Rupture de l'échange +/- aléatoire. - Choix stratégique perceptible (prise en compte sommaire des forces et/ou faiblesses)</p> <p style="text-align: center;">De 2 à 3,75 pts</p>	<p>- Adaptations régulières en cours de jeu. - Rupture de l'échange construite. - Choix stratégique efficace (prise en compte des principales forces et/ou faiblesses)</p> <p style="text-align: center;">De 4 à 5,75 pts</p>	<p>- Adaptations permanentes en cours de jeu. - Rupture de l'échange construite et efficace. - Plusieurs alternatives de choix stratégiques (prise en compte pertinente des forces et/ou faiblesses)</p> <p style="text-align: center;">De 6 à 8 pts</p>	

Joueur 1	S		1	2P	3			4 <del>S</del>			5C	
Joueur 2						1P	2		3	4P		

Exemple de feuille de match avec : service faux (S) ; points marqués sur faute provoquée chez l'adversaire ou volant au sol (P) ; points marqués sur cadeau de l'adversaire (C)

## Hierarchie des problèmes et stratégies d'enseignement

### Comment aider l'élève à prendre en compte le remplacement de son adversaire ?

Jouer en fonction du remplacement de l'adversaire constitue indéniablement un moyen très efficace pour prendre l'avantage dans l'échange. Par contre, cela pose le double problème d'une très brève prise d'information et prise de décision sur le coup à jouer.

Dans un premier temps, l'attaquant peut jouer en fonction du coup qu'il vient d'effectuer. C'est ainsi qu'il peut chercher à jouer soit un contre-pied (jouer dans le sens opposé au remplacement de son adversaire, ce qui revient à le fixer dans une même zone), soit une ligne brisée (jouer dans un des deux coins du terrain qui oblige l'adversaire à effectuer un changement de direction dans son remplacement ; par exemple après avoir joué en zone arrière droite, il joue en zone avant droite).

Dans un second temps, si la prise d'information est rapide, il peut choisir de jouer en fonction du remplacement de l'adversaire. Dans ce cas, tous les coups sont possibles, du moins s'il possède un temps suffisant pour analyser le déplacement de son adversaire et choisir le coup à jouer.

Dans tous les cas, à ce niveau de jeu, il est attendu que le joueur puisse adapter son jeu en cours d'échange pour créer ou maintenir un rapport de force favorable.

### Comment surprendre l'adversaire ?

Ce niveau de jeu doit permettre à l'élève d'augmenter l'incertitude événementielle de ses frappes. En d'autres termes, il s'agit de pouvoir masquer certains coups qui ont la même préparation. Par exemple, le joueur peut s'apprêter à effectuer un dégagé de fond de court et finalement stopper son geste au moment de la frappe pour réaliser un amorti.

### Comment permettre à l'élève de prendre en compte ses points forts et ses points faibles, ainsi que ceux de son adversaire ?

Point de passage obligé pour continuer à progresser, la double prise en compte des points forts et faibles des deux protagonistes permet de dépasser la pensée tactique pour adjoindre une intention stratégique. Dans ce cas, il s'agit d'abord pour le joueur d'identifier le type de jeu qui lui permet de marquer le plus souvent (placer, frapper...). Mais il doit aussi pouvoir apprécier les points forts de l'adversaire. Et c'est le fruit de la mise en relation de cette double appréciation qui lui permettra de choisir une stratégie contre un adversaire particulier. De manière schématique, il pourra ainsi opter pour : frapper, placer (faire déplacer), surprendre, jouer sur le point faible de l'adversaire ou son point fort, voire résister, user et contre-attaquer.

En fin de compte, ce niveau de pratique doit permettre au joueur d'être plus efficace dans la construction de ses points et la réalisation de ses frappes, puis d'améliorer son système défensif, et enfin d'envisager de manière stratégique les rencontres.



Services courts encore parfois... trop longs



Smashes qui manquent parfois de puissance



Schémas tactiques stéréotypés (court-long...)

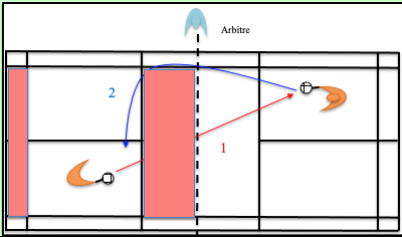


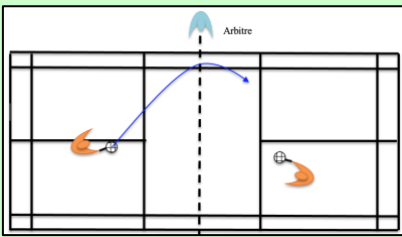
Placement des volants encore loin des lignes

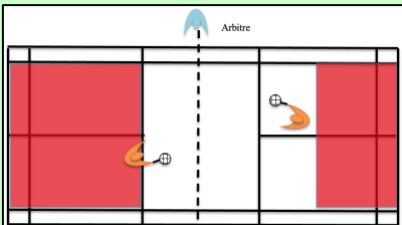
## Les situations d'apprentissage du niveau confirmé

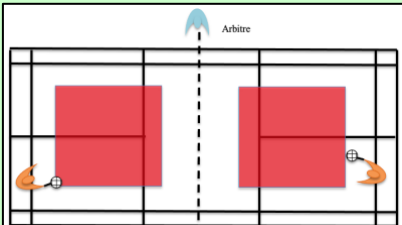
Problèmes rencontrés	Contenus principaux	Situations clés
9 - Conclure plus efficacement le point	Mettre de l'intensité dans les frappes tendues : smash et rush.	<b>Le 100/10/1/-10</b> À partir d'un volant favorable, conclure le point par un smash ou un rush en une ou deux frappes
	Mettre de la distance entre le volant et l'adversaire (jouer loin de lui)	<b>Le point placé en or</b> Marquer le point sans que l'adversaire touche le volant (volant au sol).
	Intercepter : attaque au filet (rush)	<b>Les deux terrains</b> Match entre deux joueurs qui n'ont pas le même demi-terrain
	Augmenter la précision des dégagements (plus profonds) et des amortis (plus rasants et proches du filet)	<b>Le terrain à trou</b> Match sur un terrain amputé de sa partie centrale
10 - Surprendre l'adversaire	- Jouer le contre-pied - Casser les lignes de remplacement (jouer les lignes brisées).	<b>La mort subite</b> Gagner le match en jouant sur le remplacement de l'adversaire (contre-pied ou ligne brisée).
	Varier l'enchaînement et le rythme des frappes	<b>Les trois coups gagnants</b> Gagner le match en utilisant trois coups gagnants
	Utiliser la feinte (amorti à la place de dégagé)	<b>Le coup surprise</b> Marquer le point en surprenant l'adversaire
11 - Neutraliser et renverser des situations défavorables	Contre-attaquer (contre-amorti, lob)	<b>La zone interdite</b> Remporter un match avec une situation défavorable instaurée dès le début de l'échange
12 - Adapter son jeu à celui de l'adversaire	- Identifier les forces et faiblesses du jeu de son adversaire - Chercher à conclure l'échange sur le point faible de l'adversaire	<b>Le coach sauveur</b> Gagner un match disputé en trois 1/3 temps avec un coach qui peut donner un bonus à son joueur ou un malus à l'adversaire



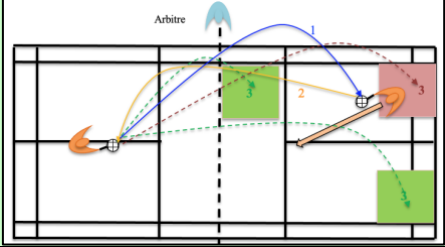
Badminton	Problème : conclure plus efficacement le point		Le 100 / 10 / 1 / -10	Confirmé
	Cette situation vise à valoriser le smash pour conclure l'échange.			
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>		
<b>Cherche à faire acquérir (objectif de la situation)</b> - Mettre de l'intensité dans les frappes tendues : smash & rush.		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - À partir d'un volant favorable, conclure le point par un smash ou un rush en une ou deux frappes.		
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain)</b> - Groupes de 3 joueurs pour arbitrer et adapter son jeu à l'adversaire. - Deux zones et un coup interdit pour le receveur afin de déséquilibrer le rapport de force et offrir potentiellement au serveur des volants d'attaque à smasher ou à « rusher ». - Un système de points bonifiés de manière à inciter les joueurs à attaquer avec des trajectoires frappées (serveur) ou placées (receveur). - Un malus afin de permettre à l'enseignant de savoir combien de frappe tendue ont été tentées, mais non conclues. - Deux séries de matches pour mettre à profit la régulation de l'enseignant.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Tournoi par groupes de 3 joueurs de niveau homogène : 2 badistes et un arbitre. Chaque joueur sert 5 fois consécutivement. - Le receveur n'a pas le droit de renvoyer dans la zone située entre le filet et la ligne de service, ainsi que dans la zone du fond. Il n'a pas non plus le droit d'utiliser le smash. - L'échange gagné vaut 1 pt. - Points bonifiés = si le serveur marque sur un smash ou un rush (100 pts) ou sur la frappe qui suit la frappe tendue (10 pts) - Un malus de 10 points est attribué au receveur qui tente une frappe tendue, mais qui ne la bonifie pas. - À l'issue de la première série de matches, briefing de l'enseignant, puis les joueurs repartent pour une revanche.		
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  - 1 volant par duo d'élèves.		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Sur ses 2 x 5 services (2 matches), marquer au moins 4 points bonifiés (en 1 ou 2 frappes).		
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage)</b> - (O) Sur la base des scores, l'enseignant recueille les points bonifiés et les malus. - (R) Sur cette base, et après la première série de matches, il rassemble les élèves de manière à identifier avec eux les raisons : * d'une frappe tendue bonifiée * d'un malus : frappe trop basse ou trop rabattue ; frappe trop au-dessus de la tête ou non rabattue ; frappe peu violente...		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Identifier un volant favorable pour effectuer une frappe tendue - Smash : se placer de profil, coude haut, pour frapper le volant en avant de la tête ; avancer vers l'avant grâce à une poussée importante de la jambe arrière ; flexion marquée du poignet lors de la frappe afin d'accroître la trajectoire descendante du volant. - Rush : prendre le volant au-dessus du filet avec une prise en haut du grip qui ne doit pas être ferme (pour pouvoir donner un coup de poignet). Frappe avec fente avant (pied-frappe) et extension de l'avant-bras qui se termine par un coup de poignet (« frappe-rebond »).		
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>				
⊖ Le receveur lève volontairement un volant au cours de l'échange pour simplifier la décision et la réalisation du smash ou du rush.		⊕ Supprimer les règles contraignantes pour le receveur		

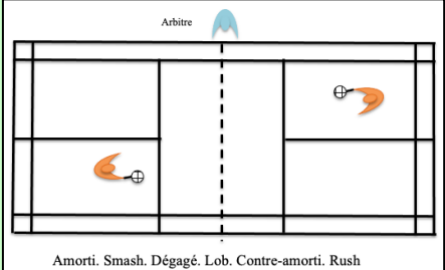
Badminton	Problème : conclure plus efficacement le point		Le point placé en or	Confirmé
	Cette situation vise à créer et utiliser des espaces libres.			
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>		
<b>Cherche à faire acquérir (objectif de la situation)</b> - Mettre de la distance entre le volant et l'adversaire (jouer loin de lui)		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Marquer le point sans que l'adversaire touche le volant (volant au sol).		
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain)</b> - Un arbitre pour valider les points en or et noter les scores. - Le point en or incite le joueur à créer des espaces libres et à les exploiter. - Deux séries de matches pour mettre à profit la régulation de l'enseignant.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Tournoi par groupes de 3 joueurs de niveau homogène : 2 badistes et un arbitre qui note les points en or (= point qui arrive au sol). Chaque joueur sert 5 fois consécutivement. - Si un joueur marque 3 fois avec un volant qui arrive au sol sans que l'adversaire ne le touche, le match est terminé. - À l'issue de la première série de matches, briefing de l'enseignant, puis les joueurs repartent pour une revanche.		
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  - 1 volant par duo d'élèves.		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Valider au moins 2 points en or		
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage)</b> - (O) L'enseignant relève le nombre de volants en or. - (R) Après la première série de matches, il rassemble les élèves de manière à récapituler les conditions qui permettent d'obtenir un volant en or (cf. ci-contre).		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Créer des espaces libres : déplacer l'adversaire sur plusieurs frappes pour le mettre en retard ; jouer sur son remplacement (contre-pied, lignes brisées)... - Exploiter les espaces libres : tendre les trajectoires ; jouer au ras du filet ; jouer près des lignes...		
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>				
⊖ Comptabiliser les points marqués sur faute provoquée		⊕ Ne comptabiliser que les points marqués sur des volants en or.		

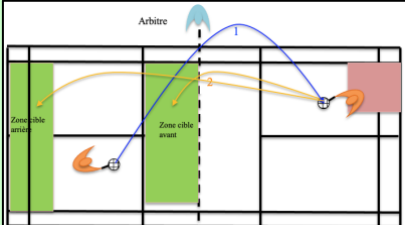
Badminton	Problème : conclure plus efficacement le point	Les deux terrains	Confirmé
	Cette situation vise à conclure le point lorsqu'un volant est joué haut et près du filet.		
Ce que l'enseignant...		Ce que l'élève...	
<b>Cherche à faire acquérir (objectif de la situation)</b> - Intercepter le volant grâce à une attaque au filet (rush)		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Match entre deux joueurs qui n'ont pas le même demi-terrain.	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain)</b> - Un arbitre pour comptabiliser et noter les scores. - La réduction du terrain, notamment du côté du receveur, est source de renvoi qui peuvent offrir à l'adversaire des occasions de rushes. - La bonification des points marqués sur rush incite les joueurs à exploiter les volants un peu haut joués proches du filet. - Deux séries de matches pour mettre à profit la régulation de l'enseignant.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Tournoi par groupes de 3 joueurs de niveau homogène : 2 badistes et un arbitre. Chaque joueur sert 5 fois consécutivement avec un changement de côté au bout de la première série de 5 services. - Le joueur qui sert joue sur un terrain réduit qui va du filet à la ligne de service. Le receveur joue sur un terrain réduit qui mesure 4 m de profondeur à partir du filet. - Les points marqués suite à un rush se comptent par dizaine. - À l'issue de la première série de matches, briefing de l'enseignant, puis les joueurs repartent pour une revanche.	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 volant par duo d'élèves.</li> <li>- Bandelettes pour délimiter les zones.</li> </ul>		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Marquer au moins 3 points grâce à un rush.	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage)</b> - (O) L'enseignant relève le nombre de points marqués suite à un rush (nombre des dizaines). - (R) Après la première série de matches, il rassemble les élèves et les questionne : sur quel type de volant jouer un rush ? comment conclure le point sur rush ? (cf. contenus ci-contre).		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Dès qu'un volant est perçu avec une trajectoire haute proche du filet, bondir vers l'avant pour le jouer. - Prendre le volant au-dessus du filet avec une prise en haut du grip qui ne doit pas être ferme pour pouvoir donner un coup de poignet. Frappe avec fente avant (pied-frappe) et extension de l'avant-bras qui se termine par un coup de poignet (« frappe-rebond »).	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Simplifier la situation en jouant en coopération. Le joueur A envoie une série de 10 volants hauts légèrement derrière le filet. Le joueur B, positionné derrière le T, s'avance pour réaliser un rush.		⊕ Faire jouer les deux badistes sur le même terrain (surface du receveur).	

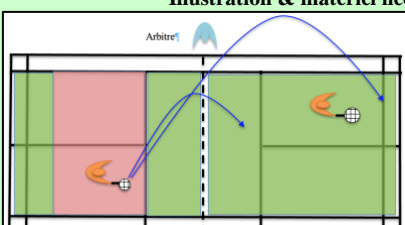
Badminton	Problème : conclure plus efficacement le point	Le terrain à trou	Confirmé
	Cette situation vise à améliorer la précision des coups joués dans des zones visées.		
Ce que l'enseignant...		Ce que l'élève...	
<b>Cherche à faire acquérir (objectif de la situation)</b> - Augmenter la précision des dégagements (plus profonds) et des amortis (plus rasants et proches du filet)		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Match sur un terrain amputé de sa partie centrale.	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain)</b> - Un arbitre pour valider les points au regard de la zone centrale. - La réduction du terrain nécessite que les joueurs affinent la trajectoire de leur volant en se rapprochant des lignes. - Deux séries de matches pour mettre à profit la régulation de l'enseignant.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Tournoi par groupes de 3 joueurs de niveau homogène : 2 badistes et un arbitre. Chaque joueur sert 5 fois consécutivement. - Le joueur perd le point s'il envoie le volant dans la zone centrale. - À l'issue de la première série de matches, briefing de l'enseignant, puis les joueurs repartent pour une revanche.	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 volant par duo d'élèves.</li> <li>- Bandelettes pour délimiter le carré central interdit.</li> </ul>		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Ne pas perdre plus d'un volant sur deux dans la zone centrale.	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage)</b> - (O) L'enseignant recueille les scores et note le nombre de points marqués (donc l'utilisation des zones périphériques). - (R) Après la première série de matches, il rassemble les élèves et montre sur tableau blanc, via un nuage de points : 1) le nombre de points marqués par rapport au nombre de points joués ; 2) les zones exploitées lorsque le point est gagnant. Il fait alors émerger, sous forme de questions – réponses, des solutions possibles pour marquer plus de points (cf. contenus ci-contre).		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Doser la frappe du volant, notamment sur les amortis et contre-amortis. - Orienter le tamis pour viser les zones latérales. - Exploiter le volume de jeu afin d'utiliser l'effet parachute du volant pour jouer dans la zone du fond (couloir de service de double).	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Réduire la surface du carré central		⊕ Jouer sur tout le terrain, mais bonifier (x3) les volants gagnants dans les zones périphériques (points directs ou fautes provoquées).	



Badminton	Problème : surprendre l'adversaire	La mort subite	Confirmé
	Cette situation vise à choisir la direction des trajectoires en fonction du remplacement de l'adversaire.		
Ce que l'enseignant...		Ce que l'élève...	
<b>Cherche à faire acquérir (objectif de la situation)</b> - Casser les lignes de remplacement : jouer le contre-pied ; jouer les lignes brisées.		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Gagner le match en jouant sur le remplacement de l'adversaire (contre-pied ou ligne brisée).	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain)</b> - Un arbitre pour valider les points bonifiés et assurer le comptage du score. - Le système de bonification est instauré afin d'inciter le joueur à placer son volant au regard de la course de remplacement de son adversaire. - Le smash est interdit pour centrer le jeu sur le placement du volant en fonction du remplacement de l'adversaire. - Deux séries de matches pour mettre à profit la régulation de l'enseignant.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Tournoi par groupes de 3 joueurs de niveau homogène : 2 badistes et un arbitre. Chaque joueur sert 5 fois consécutivement. Smash interdit. - Point bonifié : si le point est marqué suite à un contre-pied (volant joué dans la zone opposée au sens du remplacement) ou à une ligne brisée (zone qui oblige à un changement de direction dans son remplacement), le gain de l'échange vaut 10 points. - À l'issue de la première série de matches, briefing de l'enseignant, puis les joueurs repartent pour une revanche.	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b> 		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Marquer au moins 3 points bonifiés.	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage)</b> - (O) L'enseignant recueille les scores et note le nombre de points bonifiés. - (R) Après la première série de matches, il rassemble les élèves et montre sur tableau blanc où se situent la zone de contre-pied et les zones de lignes brisées. Il illustre par des flèches les déplacements / remplacements des joueurs et les trajectoires des volants.		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Visualiser les 4 coins du terrain de manière à identifier le plus rapidement possible la zone de contre-pied et les 2 zones de lignes brisées. - Chercher à jouer dans les coins en dosant sa frappe et en orientant le tamis vers la zone visée. - Utiliser des trajectoires au ras du filet pour viser les zones proches du filet ; et des dégagements offensifs pour les zones arrière afin de réduire le temps d'action de l'adversaire.	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Utilisation d'un coach qui annonce à son joueur où jouer pour faire un contre-pied ou une ligne brisée.		⊕ Jouer sans contrainte de coups (smash autorisé).	

Badminton	Problème : surprendre l'adversaire	Les trois coups gagnants	Confirmé
	Cette situation vise à diversifier les frappes pour imposer son jeu.		
Ce que l'enseignant...		Ce que l'élève...	
<b>Cherche à faire acquérir (objectif de la situation)</b> - Varier l'enchaînement et le rythme des frappes		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Gagner le match en jouant sur le remplacement de l'adversaire (contre-pied ou ligne brisée).	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain)</b> - Un arbitre pour valider les points gagnants. Il dispose pour cela d'une petite fiche où sont répertoriés les 3 coups choisis par chaque joueur. - Les trois coups gagnants choisis par les joueurs doivent les amener à développer une tactique favorable pour leur réalisation. - Deux séries de matches pour : 1) permettre au joueur de mieux choisir ses coups forts ; 2) mettre à profit la régulation de l'enseignant.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Tournoi par groupes de 3 joueurs de niveau homogène : 2 badistes et un arbitre. Match avec 20 services alternés. - Chaque joueur sélectionne avant le match 3 coups gagnants parmi : amorti, smash, dégagé, lob, contre-amorti, rush. - Seuls les points remportés au moyen de ces trois coups sont valables et comptabilisés. - À l'issue de la première série de matches, briefing de l'enseignant, puis les joueurs repartent pour une revanche.	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b> 		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Valider au moins 2 coups gagnants.	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage)</b> - (O) L'enseignant recueille les scores et note le nombre de points gagnants. - (R) Après la première série de matches, il rassemble les élèves et les fait verbaliser sur ce qui permet de jouer les 6 coups gagnants (cf. ci-contre).		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Amorti : masquer son coup depuis le milieu ou fond de court ; ou repousser l'adversaire au fond du terrain. - Smash : déplacer l'adversaire pour le mettre en retard ; jouer sur son revers. - Dégagé : fixer l'adversaire au fond ; le déplacer sur les côtés. - Lob : attirer le joueur au filet par un amorti. - Contre-amorti : attirer le joueur au filet par un amorti. - Rush : accélérer le jeu pour obliger le joueur à renvoyer « comme il peut » ; jouer court au ras du filet pour l'obliger à relever le volant.	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Le joueur interdit 3 coups à son adversaire		⊕ Valider 4, 5 ou 6 coups.	

Badminton	Problème : surprendre l'adversaire	Le coup surprise	Confirmé
	Cette situation vise à varier les frappes pour surprendre l'adversaire et le pousser à la faute.		
Ce que l'enseignant...		Ce que l'élève...	
<b>Cherche à faire acquérir (objectif de la situation)</b> - Varier l'enchaînement des frappes et masquer ses coups (feintes).		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Marquer le point en surprenant l'adversaire.	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain)</b> - Un arbitre pour assurer le comptage du score. - La limitation à 2 frappes après le coup envoyé en zone cible, combiné à l'interdiction du smash, a pour but d'obliger le receveur attaquant à surprendre son adversaire afin de pouvoir conclure rapidement le point. - Le smash est interdit pour cibler le jeu sur l'incertitude du coup à venir. - Deux séries de matches pour mettre à profit la régulation de l'enseignant.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Tournoi par groupes de 3 joueurs de niveau homogène : 2 badistes et un arbitre. Chaque joueur sert 5 fois consécutivement. Le smash est interdit. - Le service est mi-long. Le receveur doit viser une des deux zones cibles. Il dispose ensuite de 2 frappes pour conclure l'échange. Au-delà, l'échange est interrompu sans que le point soit marqué. - À l'issue de la première série de matches, briefing de l'enseignant, puis les joueurs repartent pour une revanche.	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 volant par duo d'élèves.</li> <li>- Bandelettes pour délimiter les zones.</li> </ul>		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) pour le receveur - attaquant, marquer au moins 1 point sur 2 volants joués.	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage)</b> - (O) L'enseignant relève le nombre de points marqués sur les 2 x 5 volants joués en tant que receveur - attaquant. - (R) Après la première série de matches, l'enseignant établit un listing sur les algorithmes de coups possibles : * si le receveur a renvoyé dans la zone cible située derrière le filet, il peut ensuite rejouer dans la même zone avec un amorti masqué ou un contre-amorti ; ou bien jouer au fond avec un lob (masqué). * si le receveur a renvoyé dans la zone cible du fond du terrain, il peut par exemple masquer un amorti.		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Masquer ses coups pour surprendre l'adversaire et le mettre en retard sur sa frappe afin d'obtenir un volant favorable pour conclure l'échange : * dégagé ou amorti de milieu ou fond de court * contre-amorti ou lob - Amorti : même préparation que le dégagé, mais le geste est stoppé au moment de la frappe (dosage de la frappe). - Contre-amorti et lob : ne pas laisser descendre le volant derrière le filet ; tamis horizontal ; doser la frappe pour passer au ras du filet (contre-amorti) ; violente action de l'avant-bras et du poignet (lob).	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Demander au serveur de forcer son déplacement dans une zone pour offrir plus de « lisibilité » au receveur.		⊕ Installer 4 zones cibles en différenciant chaque zone en droite / gauche.	

Badminton	Problème : neutraliser et renverser des situations défavorables	La zone interdite	Confirmé
	Cette situation vise à ce que le joueur sous pression temporelle puisse rééquilibrer le rapport de force.		
Ce que l'enseignant...		Ce que l'élève...	
<b>Cherche à faire acquérir (objectif de la situation)</b> - Contre-attaquer (contre-amorti, lob)		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Rempporter un match avec une situation défavorable instaurée dès le début de l'échange.	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain)</b> - Un arbitre pour s'assurer du respect des contraintes. - Le fait de placer le receveur dos au jeu lors du service déséquilibre d'emblée le rapport de force. - L'interdiction pour le receveur de renvoyer dans la zone centrale du terrain du serveur l'oblige à jouer des amortis et contre-amortis (jeu au filet) ou des dégagés et lob (jeu long) pour ne pas subir la pression spatiale ou temporelle. - Deux séries de matches pour mettre à profit la régulation de l'enseignant.		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Tournoi par groupes de 3 (2 badistes et un arbitre). - Chaque joueur effectue 5 mises en jeu depuis une zone située au fond du terrain. Le volant doit atterrir dans la zone avant ou dans la zone arrière. - Le receveur est placé au milieu de sa zone de retour, mais dos au filet. Il peut se retourner dès qu'il entend la frappe du volant. - Le serveur peut jouer sur tout le terrain du receveur, alors que ce dernier ne peut jouer que sur la zone avant et arrière du terrain du serveur. - À l'issue de la première série de matches, briefing de l'enseignant, puis les joueurs repartent pour une revanche.	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 volant par duo d'élèves.</li> <li>- Bandelettes pour délimiter les zones.</li> </ul>		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Marquer au moins 4 points sur les 10 services adverses.	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage)</b> - (O) L'enseignant fait la synthèse du nombre de points marqués par le receveur. - (R) Après la première série de matches, l'enseignant rassemble et verbalise les contenus utiles pour réaliser contre-amorti et lob (cf. ci-contre).		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Amorti : même préparation que le dégagé, mais le geste est stoppé au moment de la frappe (dosage de la frappe). - Contre-amorti et lob : ne pas laisser descendre le volant derrière le filet ; tamis horizontal ; doser la frappe pour passer au ras du filet (contre-amorti) ; violente action de l'avant-bras et du poignet (lob). - Se replacer le plus rapidement possible après la frappe (pour le receveur).	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Départ de face pour le receveur, mais sur l'un des deux côtés de la zone de réception		⊕ Réduire les zones à viser pour le receveur.	

Badminton	Problème : adapter son jeu à celui de l'adversaire	Le coach sauveur	Confirmé
	Cette situation vise à apprécier les points forts et points faibles des joueurs lors d'une rencontre.		
<b>Ce que l'enseignant...</b>		<b>Ce que l'élève...</b>	
<b>Cherche à faire acquérir (objectif de la situation)</b> - Identifier les forces et faiblesses du jeu de son adversaire.		<b>Doit faire (but de la situation)</b> - Gagner un match disputé en trois 1/3 temps avec un coach qui peut donner un bonus à son joueur ou un malus à l'adversaire.	
<b>Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain)</b> - Une partie avec deux pauses pour permettre une régulation tactique. - Un bonus ou un malus pour rééquilibrer le rapport de force. - Un coach avec une « feuille profil » pour analyser les forces et faiblesses des joueurs		<b>Doit respecter (consignes)</b> - Match entre 2 joueurs de niveau homogène. - La partie se joue en trois 1/3 temps de 5' (3 x 5') - Chaque joueur dispose d'un coach qui remplit une « feuille profil ». - À l'issue du premier 1/3 temps, le coach du joueur mené choisit, en concertation avec son joueur, un coup qui s'il est gagnant, rapporte 2 pts. - À l'issue du second 1/3 temps, le coach du joueur mené peut choisir, en concertation avec son joueur, d'interdire un coup à son adversaire. <i>La « feuille profil » consiste à notifier la manière dont les points du joueur coaché sont marqués ou encaissés (volant placé, frappé, surprenant, maladresse).</i>	
<b>Illustration &amp; matériel nécessaire</b>		<b>Doit réussir (critères de réussite)</b> 1) Ne pas perdre avec plus de 5 points d'écart.	
<b>Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage)</b> - (O) L'enseignant récapitule les écarts de score des différents matches. - (R) Sur la base d'un échange entre deux joueurs, il explique à voix haute le coaching d'un joueur : commentaire de chaque point d'un joueur observé par tout le groupe.		<b>Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)</b> - Identifier le type de coups efficaces face à un adversaire particulier (comment sont marqués les points). - Identifier la manière dont l'adversaire marque ses points (comment sont encaissés les points). - Avoir conscience du répertoire des stratégies possibles et changer ce répertoire si besoin.	
<b>Peut modifier (variables didactiques)</b>			
⊖ Mettre un 2 <sup>e</sup> coach sur le joueur le plus faible pour favoriser le conseil		⊕ C'est le joueur seul qui décide du bonus et du malus. Les deux joueurs peuvent prendre un bonus et donner un malus. Mort subite si 5 coups bonus réussis ou 5 handicaps utilisés	