



ENSEIGNER...

LE BADMINTON



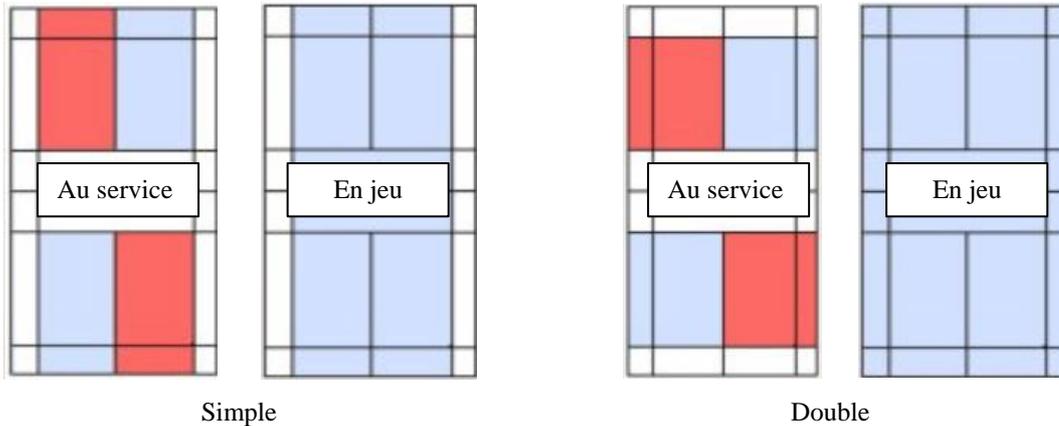
Questions - Réponses

QUESTIONS / RÉPONSES SUR L'ENSEIGNEMENT DU BADMINTON

Questions réglementaires

1 - Dessiner un terrain de badminton, indiquer les dimensions du court (largeur, longueur), la hauteur du filet et représenter les zones de jeu (en simple et en double).

- Le terrain de badminton est un rectangle de 13,40 m de long sur 5,20 m de large (en simple), et 6,10 m (en double).
- Le court est divisé en deux par un filet tendu au-dessus du sol à 1,52 m au centre et 1,55 m aux poteaux.



2 - Comment se gagne un match (score) ?

- Un match se joue en 2 sets gagnants de 21 points (pour toutes les catégories : hommes, dames, simples et doubles).
- Tous les points joués sont comptabilisés. Le joueur qui gagne l'échange sert en suivant.
- À 20 égalité, le set est prolongé jusqu'à ce qu'il y ait 2 points d'écart. À 29 égalité, c'est le camp marquant le premier 30 qui gagne le set.
- Un arrêt de jeu d'une minute est autorisé dans chaque set lorsque le score atteint 11 points.

3 - Quels sont les aspects réglementaires du service ?

- Le serveur doit avoir les pieds au sol, dans le carré de service.
- Le volant doit être frappé à moins de 1,15 m de la surface du terrain (ou sous la taille, dernière côte) avec le tamis sous le poignet.
- Le serveur sert en diagonale de droite à gauche quand son score est pair et de gauche à droite quand son score est impair.
- Si le volant touche le filet, le service est valable à condition qu'il tombe dans la zone de service.
- Il y a faute si le serveur rate le volant (en essayant de servir, le serveur ne doit pas manquer le volant).



4 - Qu'est-ce qu'un « let » ?

Il y a « let » si :

- Le serveur sert avant que le receveur ne soit prêt.
- De l'avis de l'arbitre, le jeu est perturbé.
- Un juge de ligne n'a pas pu voir le volant tomber et l'arbitre est dans l'impossibilité de prendre une décision.

Lorsqu'un « let » se produit, le jeu depuis le dernier service ne compte pas et le joueur qui a servi en dernier, sert à nouveau.

Questions culturelles

5 - Quelle est l'origine du badminton ?

Nommé Poona en Inde d'où il est originaire, le badminton moderne fut importé en Grande-Bretagne par des officiers de l'armée des Indes et joué à Badminton House, résidence du duc de Beaufort, dès 1873. C'est là que le jeu fut pratiqué pour la première fois, d'où le nom qu'il devait recevoir par la suite.

6 - Comment nomme-t-on un joueur de badminton ?

Un joueur de badminton est appelé « badiste ».

7 - Quelles sont les différentes modalités de pratique compétitives ?

Le badminton comporte cinq disciplines : simple hommes, simple dames, double hommes, double dames et double mixte.

8 - Comment sont classés les joueurs en France ?

Le classement national est composé des séries N (National 1, 2, 3), R (Régional 4, 5, 6), D (Départemental 7, 8, 9) et P (Promotion, 10, 11, 12). L'appartenance à une série dépend d'un pourcentage des joueurs par rapport au nombre total de joueurs classés dans la discipline, selon le tableau suivant :

Série	N1	N2	N3	R4	R5	R6	D7	D8	D9	P10	P11	P12
Borne inférieure	0,2 %	0,6 %	1,4 %	2,4 %	4,0 %	6,6 %	10,0 %	15,5 %	30,0 %	45,0 %	70,0 %	100,0 %

9 - Citez un champion et une championne de badminton

- Le chinois Lin Dan et l'espagnole Carolina Marin sont les deux badistes les plus titrés de l'histoire.
- En 2023, les numéros 1 mondiaux sont le danois Viktor Axelsen (garçons) et la japonaise Akane Yamaguchi (filles).
- Les meilleurs badistes français sont Toma Junior Popov (24^e) et Qi Xuefei (41^e).

Questions terminologiques

10 - Qu'est-ce que le volume de jeu ?

Il s'agit de tout l'espace, en surface et en hauteur, dans lequel le volant peut être joué.

11 - Qu'est-ce que le centre du jeu ?

Il s'agit du centre géométrique virtuel du demi-court à défendre, qui est fonction de la trajectoire produite et des probabilités de renvois par l'adversaire.

12 - Caractériser une trajectoire.

Une trajectoire correspond au parcours réalisé par le volant. Elle se caractérise principalement par sa direction (droite ou croisée), sa forme (montante, plate ou descendante) et sa longueur (courte, moyenne, longue).

La trajectoire du volant en badminton présente la particularité, de par la forme du volant, d'être grandement freinée et d'avoir un effet « parachute » (pas de trajectoire parabolique).

13 - Qu'est-ce que l'anticipation – coïncidence

La mise à distance de la raquette par rapport au volant permet de déclencher (anticipation) et réussir (coïncidence) la rencontre entre le volant et le tamis. Cette acquisition nécessite de passer « *du corps référent au corps référé* » (J. Paillard, 1986). C'est-à-dire que le joueur ne doit plus situer le possible impact raquette – volant par rapport à son corps immobile, mais se déplacer par rapport à l'estimation du futur impact (qu'il doit anticiper) ; lequel devient le véritable élément de référence. En badminton, la mise à distance doit être envisagée en hauteur, sur le côté et dans la profondeur. Elle induit l'abandon de l'alignement de base œil / tamis / volant et nécessite également de prendre en compte l'écart qui sépare la main du tamis.

14 - Caractériser la pression temporelle et le rapport de force.

La pression temporelle correspond à l'écart entre le temps dont dispose le joueur pour réaliser sa frappe (temps accordé) et le temps qu'il lui faudrait pour la réaliser correctement (temps requis). Cette pression temporelle est mesurée entre les frappes d'un même joueur. Un joueur « sous pression » peut ainsi diminuer celle-ci s'il joue haut et long.

Le rapport de force peut être défini par la comparaison entre les pressions temporelles subies par chaque joueur. Il peut être favorable, neutre ou défavorable.

15 - Quelles sont les incertitudes qui caractérisent les échanges en badminton ?

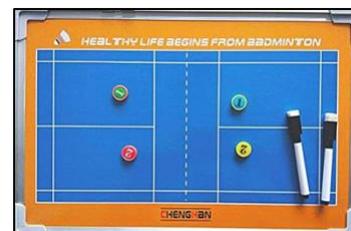
L'incertitude est liée à la probabilité de renvoi du volant. Elle peut-être :

- Spatiale : liée à l'endroit où le volant va être envoyé.
- Temporelle : liée au temps que va mettre le volant pour arriver depuis le demi-court adverse.
- Évènementielle : liée au type de coup qui va être joué (feintes...).
- Contextuelle : liée aux points forts et faibles des joueurs en situation d'opposition.

16 - Quelle différence faites-vous entre stratégie et tactique ?

La stratégie correspond à l'intention de jeu choisie avant le match. Ce choix résulte de l'estimation du rapport de force potentiel des deux joueurs sur la base de leurs points forts et points faibles.

La tactique représente le choix des frappes et des trajectoires au cours des échanges.



Questions techniques

17 - Quelle est la prise de raquette la plus utilisée ?

Il s'agit de la prise universelle qui se fait le long du manche avec le pouce et index qui forment un V dans l'alignement de la tête de la raquette. Cette prise favorise les actions de rotation interne de l'avant-bras.

18 - Qu'est-ce que la rotation centrale ?

C'est une rotation de 180 degrés, selon l'axe longitudinal du corps, autour du pied avant. Utilisée pour les frappes en fond de court, elle consiste grâce à une poussée du pied arrière, à transférer le poids du corps vers l'avant en finissant le geste avec le passage de ce pied arrière vers l'avant (les pieds « échangent » de position).

19 - Qu'est-ce que la rotation de l'avant-bras ?

C'est une rotation autour de l'axe longitudinal de l'avant-bras. En coup droit, c'est un mouvement de pronation (tourner l'avant-bras comme pour prendre un objet). Ce geste est fondamental dans toutes les frappes de fond de court car il permet d'accélérer la tête de raquette et donc de donner de la puissance aux coups.

20 - Qu'est-ce qu'un coup de dégagement ? A quoi sert-il ? Quelles sont ses conditions d'efficacité ?

C'est un coup de fond de court frappé haut, qui peut être offensif (pour amener l'adversaire au fond de son terrain) ou défensif (pour se donner du temps). Pour réussir un dégagement, il faut : 1) Se placer de profil « sous » le volant. 2) Préparer le geste coude haut. 3) Pousser sur la jambe arrière pour transférer le poids du corps vers l'avant. 4) Frapper le volant à l'aplomb de son pied avant pour lui donner une trajectoire ascendante.

21 - Qu'est-ce qu'un smash ? A quoi sert-il ? Quelles sont ses conditions d'efficacité ?

C'est un coup offensif puissant, frappé au milieu ou en fond de court. Pour réussir un smash, il faut : 1) Se placer de profil et en arrière du volant. 2) Préparer le geste coude haut. 3) Pousser fortement sur la jambe arrière pour transférer le poids du corps vers l'avant. 4) Frapper avec une grande vitesse le volant devant soi pour lui imprimer une trajectoire descendante. 5) Finir le geste avec une flexion marquée du poignet afin d'accentuer la trajectoire descendante du volant.



22 - Qu'est-ce qu'un amorti ? A quoi sert-il ? Quelles sont ses conditions d'efficacité ?

C'est un coup offensif frappé au milieu ou en fond de court qui oblige l'adversaire à venir au filet. Pour réussir un amorti, il faut : 1) Se placer de profil « sous » le volant. 2) Préparer le geste coude haut. 3) Pousser sur la jambe arrière pour transférer le poids du corps vers l'avant. 4) Freiner fortement le geste au moment de la frappe pour que le volant retombe juste derrière le filet.

23 - Qu'est-ce qu'un kill ? A quoi sert-il ? Quelles sont ses conditions d'efficacité ?

C'est un coup rapide et violent joué au filet et qui vise à rabattre le volant au sol. Pour réussir un kill, il faut : 1) Prendre le volant tôt pendant qu'il est encore au-dessus du filet. 2) Avoir le tamis parallèle au filet pour réaliser un geste sec et court. 3) Frapper avec une extension de l'avant-bras et un relâchement du poignet. 4) Arrêter le geste dès que le volant est touché.

24 - Qu'est-ce qu'un lob ? A quoi sert-il ? Quelles sont ses conditions d'efficacité ?

C'est un coup, offensif ou défensif, joué près du filet qui vise à renvoyer le volant au fond du court adverse. Pour réussir un lob, il faut : 1) Frapper le volant le plus tôt possible. 2) Ne pas serrer fermement le grip. 3) Jouer avec le tamis horizontal. 4) Frapper le volant avec une grande vitesse d'exécution et une extension de l'avant-bras.

25 - Pourquoi un débutant est-il déséquilibré lorsqu'il lève la tête ?

Ce n'est pas tant le fait de lever la tête qui est déséquilibrant, mais l'absence de dissociation entre la tête et le corps. C'est ainsi que chez le débutant, on constate que le relèvement de la tête s'accompagne fréquemment d'une inclinaison en arrière de tout le corps, ce qui crée un déséquilibre.

Questions tactiques et stratégiques

26 - Quels sont les avantages et désavantages d'un coup croisé et d'un coup frappé droit ?

Un volant frappé droit (dans l'axe) est toujours plus rapide qu'un coup croisé dans la mesure où il a moins de distance à parcourir pour atteindre le court adverse. Il est donc potentiellement plus dangereux. Cependant, le coup croisé oblige l'adversaire à parcourir une plus grande distance pour récupérer le volant. Il faut toutefois s'assurer que le volant atteindra le fond du court sans se faire intercepter.

27 - Quels sont les moyens qui permettent d'attaquer avec l'intention de déborder l'adversaire (crise spatiale) ?

L'intention de débordement est choisie lorsque l'adversaire éprouve des difficultés à se (re)placer. Dans cette optique, le joueur pourra :

- Jouer loin de l'adversaire.
- Fixer l'adversaire dans une zone du terrain (envoyer plusieurs fois de suite le volant au même endroit) afin de le déborder par la suite s'il ne se replace pas.
- Jouer droit si l'adversaire a ouvert ses angles, jouer croisé dans le cas contraire (mais attention alors au remplacement).
- Jouer dans les coins du terrain pour s'ouvrir des espaces et fatiguer l'adversaire.
- Jouer proche des lignes pour « agrandir » la surface du terrain.
- Jouer le fond du court côté revers, pour obliger l'adversaire à un long déplacement s'il contourne son revers (et ce qui ouvre le court).

28 - Quels sont les moyens qui permettent d'attaquer avec l'intention d'agresser l'adversaire (crise temporelle) ?

L'intention d'accélération est un jeu de prise d'initiative basé sur des frappes tendues destinées à augmenter le rythme de l'échange. Dans cette optique, le joueur pourra :

- Utiliser des trajectoires tendues.
- Intercepter le volant le plus tôt possible (kill).
- Anticiper un remplacement rapide vers le centre du jeu.

29 - Quels sont les moyens qui permettent d'attaquer avec l'intention de surprendre l'adversaire (crise événementielle) ?



L'intention de surprendre consiste à déstabiliser la prise d'information de l'adversaire et/ou à jouer un coup inattendu. Dans cette optique, le joueur pourra :

- Masquer ses coups par des gestes au départ identiques (dégagement / amorti...).
- Jouer à contre-pied en envoyant le volant à l'endroit opposé au sens du remplacement de l'adversaire
- Jouer les lignes brisées en obligeant l'adversaire à effectuer un changement de direction entre son remplacement et son déplacement.
- Varier le rythme du jeu (vitesse du volant).

30 - Quels sont les moyens qui permettent de conclure le point ?

L'intention de conclure est choisie lorsqu'un espace a été libéré par l'adversaire ou que celui-ci renvoie un volant favorable. Dans cette optique, le joueur pourra :

- Prendre le volant tôt en rush ou kill (trajectoires descendantes).
- Smasher fort.
- Viser un espace libre.

Dans tous les cas, le remplacement doit être rapide pour parer à un éventuel retour.

31 - Quel est le principe essentiel à utiliser lorsqu'on est dominé ?

L'idée forte consiste à ralentir le jeu pour se donner du temps. Dans cette perspective, le badiste cherche un jeu haut et long de manière à avoir le temps de se replacer pour diminuer la pression temporelle. Si le rapport de force n'est pas trop défavorable, il peut aussi prendre la décision de contre-attaquer.

32 - Quelle importance accorder au service ?

Le service doit être une occasion pour prendre l'initiative. Pour cela, le joueur peut soit à repousser l'adversaire au fond (service long), soit l'obliger à relever un volant bas (service court), soit encore tenter de le surprendre si celui-ci est positionné en avant ou en arrière du court. Dans tous les cas, le service ne doit pas offrir à l'adversaire une opportunité d'attaque.

33 - Comment renvoyer un service qui vient du côté pair ?

Le principe essentiel consiste à jouer droit pour réduire le temps de vol du volant et trouver le revers de l'adversaire (s'il est droitier !). Si le service est long, jouer vers la zone du fond ; si le service est court, possibilité de jouer aussi dans la zone proche du filet pour mettre immédiatement le serveur sous pression.

34 - Comment renvoyer un service qui vient du côté impair ?

Là aussi, le principe essentiel consiste à jouer droit pour réduire le temps de vol du volant.

Que le service soit court ou long, les deux zones avant et arrière sont à privilégier avec un coup droit. Mais prudence si la zone arrière est choisie car le volant arrive sur le coup droit du serveur. Il faudra donc imprimer au volant une vitesse importante afin de prendre le serveur de vitesse.

35 - Comment s'effectue le remplacement après une frappe ?

Le principe essentiel est de se replacer au centre du terrain. Toutefois, il convient aussi de tenir compte du coup produit, mais également de la possibilité de retour adverse. On parle alors de « centre de jeu ». Celui-ci est déterminé par l'endroit de la frappe et les deux endroits extrêmes que peut atteindre le volant (théorie des angles). À un niveau plus élevé, on peut également adapter le remplacement selon ses propres points forts, voire selon ceux de l'adversaire.

36 - Quelles sont les principales stratégies utilisables en badminton ?

Les intentions de jeu disponibles avant le match peuvent être basées davantage sur l'attaque ou la défense. Dans le premier cas, le joueur basera sa stratégie sur le placement, l'accélération ou la surprise. Dans le second cas, il cherchera la contre-attaque, ou l'usure physique de l'adversaire. Le tout en intégrant les points forts et faibles de deux joueurs.

Questions sécuritaires

37 - Donnez quatre principes très importants relatifs à la pratique sécuritaire du badminton.

- Bien s'échauffer, surtout au niveau des poignets, des bras, des épaules, des jambes et des chevilles.
- Dans le cas où les élèves jouent sur un 1/2 dans le sens de la longueur, le joueur doit s'abstenir de frapper s'il perçoit un camarade à proximité
- Attendre la fin de l'échange pour aller chercher son volant sur le terrain d'à côté.
- Vérifier le laçage des chaussures

38 - Comment gérer un élève qui souffre d'obésité ?

Il convient en premier lieu de réduire le coût énergétique de l'activité. Il est ainsi possible de diminuer le temps de jeu ou d'offrir des temps de pause suffisamment importants. Il faudra également veiller à réduire le coût mécanique des déplacements en réduisant la surface de jeu afin d'éviter des appuis trop marqués.

Questions pédagogiques

39 - Quelles émotions peut ressentir un élève qui joue au badminton ?

Le badminton appartient au groupe des activités d'opposition duelle, basé sur la conduite et la maîtrise d'un affrontement. De fait, une des premières sources affectives provient du duel et de ce qu'il recouvre : crainte de l'opposition, satisfaction d'imposer un état à l'adversaire, peur de louper, plaisir de la ruse, joie et peine de la victoire ou de la défaite. Par ailleurs, la frappe du volant qui offre un sentiment de puissance ou de précision constitue également une source d'émotion potentielle. Enfin, la dépense énergétique importante peut offrir des satisfactions certaines.

40 - Quelle place accorder à l'opposition et à la coopération dans les situations d'apprentissage ?

La logique même de l'activité repose sur l'affrontement, c'est-à-dire sur l'opposition. Il paraît donc logique que les acquisitions techniques et tactiques se fassent dans ce contexte de manière à ce qu'elles prennent sens. Pour autant, il est possible de passer momentanément en mode coopération sur certaines phases du travail de manière à pouvoir mieux se centrer sur un contenu particulier.

41 - Quel rapport établissez-vous entre technique et tactique ?

On considère que le travail technique doit être envisagé comme une réponse aux difficultés que rencontrent les élèves pour mener à bien leurs projets tactiques. Car la technique n'a lieu d'être et d'évoluer que si elle permet de mener à bien l'intention de jeu. Pour autant, les progrès techniques étant plus lents que les acquisitions tactiques, il convient d'accorder un temps important au travail technique. Dans tous les cas, l'enseignant n'hésitera pas à revenir au cours du cycle sur les apprentissages travaillés de manière à pouvoir les stabiliser.

42 - Comment gérer un groupe de 30 élèves ?

L'idée principale est que tous les élèves se sentent concernés par le jeu. Le badminton offre à ce niveau de nombreuses possibilités, tant pour les situations d'apprentissage, que pour les matches. C'est ainsi que, sur la base de 8 terrains, l'enseignant peut constituer des groupes de 4 avec : deux joueurs, un ou deux observateurs-arbitres. Il est aussi possible de faire travailler les joueurs sur demi terrain (dans le sens de la longueur).

43 - Comment constituer les groupes d'élèves ?

En premier lieu, il apparaît essentiel que la logique du badminton soit respectée. À savoir qu'il faut pouvoir aller « *de l'égalité des chances vers l'inégalité du résultat* » (B. Jeu, Le sport, l'émotion, l'espace, 1977). Il est donc conseillé de confronter prioritairement les élèves qui ont un niveau de pratique à peu près équivalent.

Cependant, en fonction de la dynamique de classe, des objectifs poursuivis et afin d'offrir à tous la possibilité de se rencontrer, il est possible d'utiliser d'autres formes de groupement : groupe de besoin pour travailler un élément précis (le service court), groupe d'aide avec tutorat (favoriser les interactions entre élèves) ou groupe affinitaires (pour faciliter l'engagement). Dans tous les cas, l'enseignant cherchera à équilibrer le rapport de force en jouant notamment sur une différenciation du règlement : handicap, coup interdit...

44 - Peut-on faire jouer les filles et les garçons ensemble ?

L'ancien texte relatif à l'évaluation au baccalauréat ouvrait clairement la possibilité d'une mixité. Était ainsi précisé que « *les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène (rapport de force équilibré). Ainsi, filles et garçons peuvent être évalués au sein d'une même poule. Il faut cependant veiller à ce que le niveau des candidates filles soit apprécié et évalué en fonction de celui des autres filles* ». En effet, de réelles différences dans la puissance de frappe existent entre le jeu des garçons et des filles. De fait, le rapport de force peut s'en trouver affecté. Par ailleurs, l'enseignant doit prendre soin de respecter l'estime de soi des élèves s'il mixte les groupes. Le cas du double mixte étant bien évidemment à part dans la mesure où le rapport de force entre les deux équipes est a priori équilibré.

45 - Comment gérer le déroulement et l'enchaînement des matches ?

Bien que l'activité soit basée sur des matches qui se jouent aux points (le premier à 21), il est préférable dans le cadre scolaire, de faire travailler les élèves au temps. Cela permet de synchroniser le temps de travail des différents groupes sans léser l'enjeu des affrontements. Il faut toutefois rappeler qu'en badminton, il n'y a jamais d'ex-æquo. Pour cela, il est possible d'autoriser un échange supplémentaire ou d'accorder la victoire au joueur qui a atteint en premier le score.

46 - Qu'est-ce qu'un joueur de badminton citoyen ?

Le badminton est avant tout une activité d'opposition duelle médiée par des raquettes et un volant. Dès lors, on peut définir un joueur de badminton citoyen comme : 1) un joueur qui prend soin du matériel (installation et rangement des terrains, respect des raquettes et du volant) ; 2) qui est capable de vivre une situation de confrontation (poursuivre le match jusqu'au bout en respectant son adversaire) ; 3) qui connaît le règlement et le respecte (ainsi que les décisions de l'arbitre) ; 4) qui accepte de jouer différents rôles (arbitre, conseiller...).

47 - Comment permettre à un élève de devenir plus autonome en badminton ?

L'autonomie en badminton peut se décliner selon trois dimensions. D'une part, par rapport à tout ce qui concerne le déroulement d'une partie : installation des terrains, gestion du matériel, organisation des tournois, arbitrage... D'autre part, au niveau de la gestion stratégique et tactique des rencontres. Un joueur autonome sera ainsi capable d'adapter son jeu au regard de l'adversité à laquelle il est confronté. Enfin, l'autonomie peut être entendue au niveau de l'attitude générale : échauffement, fair-play...

Questions didactiques

Niveau débutant

48 - Que faire avec un élève qui n'arrive pas à frapper le volant ?

Plus communément appelée anticipation-coïncidence, cette difficulté touche fréquemment certains débutants. Toutefois, ce problème est long à résoudre. Ces derniers ont en effet besoin d'aligner l'œil, le tamis et le volant pour que la trajectoire de la raquette puisse rencontrer celle du volant. Cette configuration de frappe étant pour ces élèves la plus efficace. Cependant, cet alignement n'est pas toujours possible dans le temps imparti. De plus, comme les autres modes d'organisation motrice relatifs à la frappe ne sont pas plus performants, il en découle beaucoup de frappes ratées. L'enseignant devra alors travailler d'abord sur la lecture de la trajectoire du volant (estimer où le volant va arriver). Ensuite, il cherchera à mettre en adéquation deux trajectoires : celle du volant et celle du corps du joueur (dans un premier temps, on peut demander à l'élève de se placer sous le volant, puis de l'attraper). Enfin, il cherchera à ce que l'élève puisse frapper le volant en se plaçant de profil et en centrant son attention sur la trajectoire du tamis. On pourra aussi demander à l'élève de remonter sa prise de raquette sur le manche de manière à réduire le levier (maniabilité accrue).

49 - Quelle est l'acquisition prioritaire pour des débutants ?

Le fait que la majorité des élèves frappe le volant de face limite naturellement la puissance des coups. De plus, le déplacement est souvent très tardif, ce qui n'autorise pas des frappes dans de bonnes conditions. C'est pourquoi, on constate chez ces élèves des zones d'envois de volant qui sont à la fois centrales et proches du filet. L'objectif premier est donc de pouvoir frapper autrement le volant en étant rapidement dessous avec une intention d'attaque.

50 - Comment faire rentrer les débutants dans la logique du duel ?

Pour certains élèves (souvent les filles), la représentation du jeu s'apparente à une suite d'échange. Ce véritable obstacle doit faire l'objet d'une grande attention de la part de l'enseignant. Dans cette perspective, il convient de s'attacher à clarifier les règles du jeu et le système de comptage des points. Parallèlement, il faut permettre à l'élève de développer

des intentions de jeu (envoyer loin ou sur les côtés...), tout en le dotant de nouveaux moyens techniques (frappes) qui lui permettent. L'objectif principal étant d'éprouver le plaisir de jouer avec l'adversaire, de le maîtriser...

51- Comment aider l'élève débutant à percevoir un volant d'attaque ?

Dans la mesure où l'élève débutant ne dispose pas d'une palette variée de coups techniques et reste encore très centré sur sa propre frappe sans réellement tenir compte de l'adversaire, la perception d'un volant d'attaque doit constituer un objectif premier d'apprentissage. À ce niveau, il doit savoir qu'un volant peut permettre la prise d'initiative lorsque sa trajectoire est haute et au milieu du court. Ce type de volant permet en effet au futur attaquant de frapper dans de bonnes conditions, soit en accélérant le volant (trajectoire tendue), soit en jouant dans les zones latérales ou avant / arrière du terrain (éviter le carré central).

52 – Chez un débutant, faut-il d'abord développer le jeu en profondeur ou en largeur ?

Il est préférable de travailler dans un premier temps la tactique droite / gauche, qui ne nécessite pas forcément une frappe de profil, avant de chercher à jouer long. Sortir d'une frappe de face pour jouer long nécessite en effet une réorganisation motrice plus importante (« passer d'un corps référent à un corps référé ») qui supprime l'alignement œil – raquette – volant. Alors qu'une frappe sur les côtés ne nécessite dans un premier temps qu'une orientation du tamis. La construction de la rotation centrale lors d'une frappe de profil, qui permettra de gagner en puissance, se fera progressivement au cours du cycle (notamment en passant d'une prise « porte-plume à une prise marteau).

53 - Quelle prise de raquette faut-il préconiser chez un débutant ?

Lorsque l'élève débutant cherche à frapper le volant en étant de face, il adopte généralement une prise où la raquette n'est pas fermement tenue, de manière à pouvoir faire pivoter son poignet ; son index est alors allongé sur la manche. Dans la perspective d'un service long en coup droit et surtout d'un coup de dégagement en fond de court, il va devoir tenir sa raquette différemment. C'est pourquoi la prise universelle (prise marteau) doit être préconisée très rapidement, d'autant plus qu'elle favorise la rotation de l'avant-bras.

54 - Comment gérer la faiblesse du service chez les débutants ?

Les élèves débutants ont de manière générale un service qui arrive souvent dans la partie avant de la zone de service, ce qui offre des volants favorables à l'adversaire. Pour allonger le service, il convient d'insister sur une frappe avec le tamis vertical et non orienté vers le haut (laquelle est utilisée pour sécuriser la rencontre volant – tamis), ainsi que sur une augmentation de l'amplitude du geste (se placer de profil). On invitera également le joueur à « fouetter » le volant par un mouvement de poignet.

Si le joueur éprouve de grosses difficultés pour servir, il est possible d'opter pour un service revers « en poussette » qui simplifie la rencontre volant – tamis (dans ce cas, il s'agit alors d'un service court).



Niveau débrouillé

55 - Comment faire prendre conscience à un élève débrouillé qu'il doit élaborer un projet tactique ?

La tactique correspond au(x) choix effectués au cours de l'échange pour gérer le point. Dès que la frappe de l'élève est à peu près sécurisée et qu'il dispose d'un petit bagage technique de coups, il convient de le conduire à la construction d'un projet tactique plus élaboré. Dans cette optique, il s'agit de lui faire prendre conscience qu'il existe un lien entre les coups joués et les réponses de son adversaire. L'occupation de différents rôles (observateur, coach...), ainsi que les analyses in situ (dans l'instant) contribuent à instaurer cette dimension. Il s'agit ainsi de passer d'une attaque sur une frappe à une attaque construite sur deux ou trois frappes.

56 - Comment prendre l'initiative lorsque le rapport de force est équilibré ?

Le rapport de force est lié aux pressions temporelles respectivement « vécues » par chaque joueur. La prise d'initiative peut être considérée un coup offensif réalisé dans l'échange. Pour diminuer le temps nécessaire de frapper chez son adversaire, un joueur peut alors soit tenter de créer un déséquilibre spatial en jouant en profondeur ou sur les côtés, soit essayer de créer un déséquilibre temporel en jouant tendu, soit encore à un niveau plus élevé tenter de le surprendre (contre-pied, coup masqué).

57 - Quel type de service faut-il privilégier pour des élèves débrouillés ?

Le service long sera privilégié dans la mesure où il permet de repousser l'adversaire au fond, ce qui met généralement en difficulté ces élèves. En effet, cela oblige l'adversaire à réaliser une frappe très longue d'un fond de terrain à l'autre ;

ce qu'il aura beaucoup de difficultés à faire, offrant du coup un volant favorable au serveur. On tâchera également de privilégier le service droit qui n'ouvre pas les angles du terrain. Toutefois, le service court doit être progressivement travaillé de manière à obliger l'adversaire à relever le volant ou à pouvoir le surprendre si celui est placé loin du filet. Attention toutefois à ne pas lever trop haut le volant sous peine de se faire agresser immédiatement.

58 - À partir de quand doit-on enseigner le revers ?

À ce niveau, sur un volant qui arrive côté revers, il est préférable de favoriser le coup droit, même frappé en déséquilibre (contournement). En effet, le revers nécessite des dissociations fines du poignet par rapport à l'avant-bras et de l'avant-bras par rapport au bras, ainsi qu'un abandon du contrôle visuel sur le filet et le terrain adverse. De plus, le coup droit demeure plus puissant, même s'il présente l'inconvénient d'ouvrir le court (le joueur est alors excentré sur le côté du terrain).

59 – Comment envisager le jeu en défense pour des élèves de niveau débrouillé ?

Compte tenu que le volant peut désormais être envoyé sur une zone élargie du terrain, ou avec une vitesse plus importante, le joueur en défense doit non seulement renvoyer le volant de l'autre côté du filet, mais surtout, pour ne pas se faire à nouveau agresser, chercher à se redonner du temps. Pour cela, il va prioritairement essayer de jouer haut et long ; et en tout cas, en dehors du carré central.

Niveau confirmé

60 - Comment permettre au joueur de prendre des informations sur le placement de son adversaire ?

Si un joueur ne prend pas d'informations sur le placement de son adversaire, c'est qu'il ne peut pas le faire ! En fait, beaucoup d'élèves qui ont un niveau modeste sont obligés d'exercer un contrôle visuel continu sur le volant (d'où un jeu que l'on peut qualifier d'égo-centré). Demander à des élèves de jouer en fonction de l'adversaire n'est donc possible que lorsque ceux-ci ont acquis une certaine sûreté dans la frappe de manière à pouvoir se passer momentanément d'un contrôle visuel du volant (et qu'ils ont le temps pour le faire).

Pour faciliter cet apprentissage, l'enseignant peut alors découper le terrain en zones (avant / arrière ; droite / gauche) afin de matérialiser les espaces et aider le joueur à mieux apprécier le placement de son adversaire ; et donc de choisir où renvoyer le volant.

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).

61 - Comment surprendre l'adversaire ?

Pour créer davantage d'incertitude pour l'adversaire, le joueur confirmé peut 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. Un faire croire à un contre-amorti et réaliser un lob.

62 - Comment permettre à l'élève de mieux gérer le rapport de force ?

Le rapport de force résulte de la comparaison entre les pressions temporelles subies par chaque joueur. Sachant que cette pression temporelle résulte elle-même du rapport entre le « temps accordé » pour effectuer la frappe et le « temps requis » pour effectuer correctement cette même frappe. C. Leveau (Notion de pression temporelle dans la relation duelle, 2000) précise à ce propos que le temps accordé doit être calculée entre les frappes d'un même joueur (= temps disponible effectif). En effet, la pression temporelle doit non seulement prendre en compte le temps mis par le volant pour revenir dans le court adverse, mais aussi pour y aller. Un joueur « sous pression » peut ainsi diminuer celle-ci s'il joue haut et long.

Plus concrètement, pour mieux gérer le rapport de force, un joueur peut donc

- Chercher à diminuer la pression temporelle pendant l'échange grâce à des mouvements anticipatoires (placement, coude haut...), une diminution du temps de réaction (lecture des trajectoires) et une amélioration de la réponse motrice (jouer haut et long quand le rapport de force est défavorable).
- Caractériser les points forts et faibles des joueurs en identifiant la manière dont les points sont marqués et encaissés chez les deux joueurs
- Choisir une stratégie contre un adversaire particulier : frapper (réduire le temps d'action) ; placer (faire déplacer) ; surprendre ; jouer sur le point faible de l'adversaire ou son point fort ; résister, user et contre-attaquer

63 - 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 points faibles des deux protagonistes permet de développer une pensée 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/ou à défaut ses points faibles). C'est le fruit de la mise en relation de cette double appréciation qui va alors lui permettre de choisir une stratégie contre un adversaire particulier. De manière schématique, il pourra opter pour frapper, placer (faire déplacer), surprendre, jouer sur le point faible de l'adversaire ou son pont fort, voire résister, user et contre-attaquer.

Dans tous les cas, la stratégie correspond à une adaptation du jeu en fonction d'un adversaire précis.

64 – Comment aider l'élève à obtenir la meilleure note possible au bac ?

Il faut tout d'abord rappeler que la note du bac est « découpée » en trois parties.

- Douze points sont attribués au regard de l'attendu de fin de lycée n°1 (AFL 1) intitulé « *S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.* » Deux éléments, médiés par le gain des matches dans un rapport de force équilibré, sont évalués, à savoir : 1) s'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu ; 2) Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force.

- Huit points sont attribués aux AFL 2 (*Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel*) et AFL 3 (*Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire*). La répartition de ces 8 points est au choix des élèves.

Si naturellement, une bonne maîtrise technique se révèle valorisée et valorisante, le poids des critères relatifs à l'analyse du jeu est prégnant. Que ce soit dans l'avant match (AFL 2 : se préparer en identifiant les points forts et faibles), lors des matches dans la gestion du rapport de force (AFL 1 : créer des occasions de marques, neutraliser les attaques adverses...) ou en tant qu'observateur / coach (AFL 3 : assumer avec efficacité des rôles), il est essentiel d'aider l'élève à développer une lecture critériée et compréhensive de l'affrontement.

