

Extrait du Education Physique et Sportive

<http://webetab.ac-bordeaux.fr/Pedagogie/EPS/spip/spip.php?article538>

# Exemple de Situation complexe en Badminton Niveau 4

- Ressources pour l'enseignant - Ressources didactiques et pédagogiques - La Situation Complexe : Lieu d'acquisition des compétences - Les  
Productions du groupe de reflexion académique - CP4 : Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif -



Date de mise en ligne : mercredi 1er octobre 2014

## Description :

Auteur : Clément SERRET, Lycée François Mauriac Bordeaux

---

Copyright © Education Physique et Sportive - Tous droits réservés

---

Elements de mise en oeuvre de la situation complexe

[Compétence attendue](#)

[Cadre de conception de la SC](#)

[Descriptif de la situation complexe](#)

[Les paramètres](#)

[Conseils de mise en oeuvre](#)

[Repères du cycle](#)

[Questions-réponses](#)

[Situations Ciblées](#)

[Evaluation](#)

[Documents annexes](#)

Auteur : Clément SERRET, Lycée François Mauriac Bordeaux

L'Inspection Pédagogique Régionale, pour aider à la mise en oeuvre d'un enseignement finalisé par l'acquisition de la compétence attendue, a créé un groupe de productions pédagogiques. Les travaux réalisés par ce collectif ont pour objet de proposer des exemples de situations complexes en EPS.

•

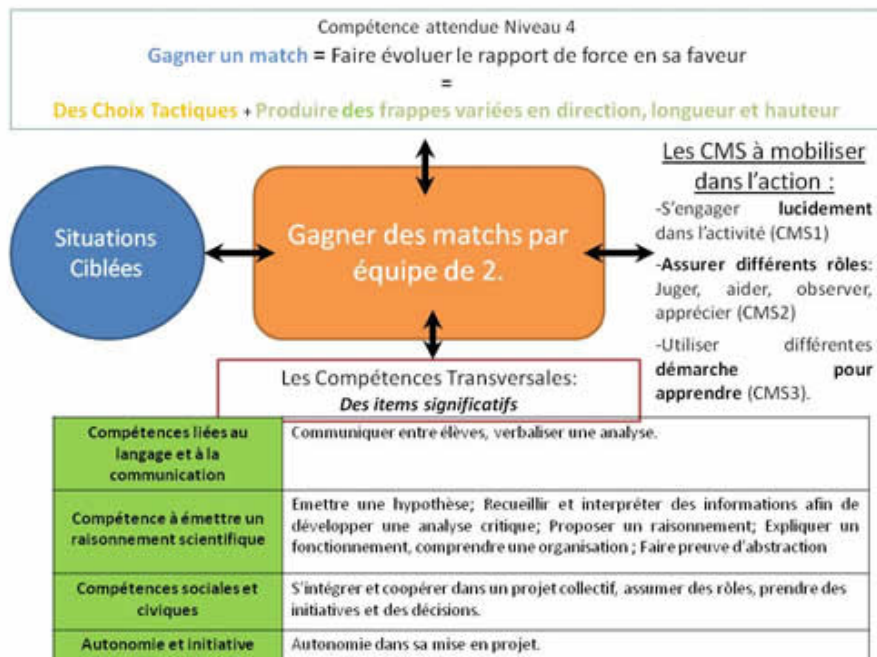
## La compétence attendue

Pour gagner le match, faire des choix tactiques, et produire des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur.

•

## Cadre de conception de la SC

## Exemple de Situation complexe en Badminton Niveau 4



**Eléments retenus de la CA :** Gagner des matchs / Faire évoluer le rapport de force en sa faveur / Trajectoires variées / Choix Tactiques (**Gestion de l'attaque et/ou arriver à inverser le rapport de force au cours de l'échange**)

**Eléments retenus des CMS :** Agir lucidement / Assurer différents rôles / Expérimenter, Combiner / Apprendre en utilisant différentes démarches.

**Eléments retenus des Compétences Transversales :**

Communiquer entre élèves, verbaliser une analyse.	Echanges autour de la stratégie d'équipe: combinaison de « rencontre / pertinence des « points contrat »
Emettre une hypothèse; Recueillir et interpréter des informations afin de développer une analyse critique; Proposer un raisonnement; Expliquer un fonctionnement, comprendre une organisation; Faire preuve d'abstraction	Faire évoluer le rapport de force en sa faveur: S'adapte au jeu pour rompre l'échange. Apprendre autrement: croise plusieurs sources d'informations (fiche, observations, conseils, effets de ces choix sur le jeu) Trouver la meilleure combinaison: analyse les ressources de son équipe et celles de l'adversaire. Analyse le jeu: définit la nature des « points contrat » en fonction des points forts de son partenaire
S'intégrer et coopérer dans un projet collectif, assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions.	S'investir dans tous les rôles: Observe et reconnaît les « points gagnants » . Coopère pour définir les « points contrat ». Performant pour son équipe dans le jeu
Autonomie dans sa mise en projet.	Analyse et tire des conclusions à la lecture des différents indicateurs pour sa propre réussite

## Description de la situation complexe

### Pré-requis à la situation :

- **Continuité avec le N3 Badminton** dans le mode d'organisation.
- Les notions de **POINT GAGNANT / FAUTE DIRECTE** sont acquises (vu dans le N3).
- Des équipes de 2 joueurs sont constituées et peuvent être **homogènes** ou **hétérogènes** au cours du cycle.

### Cadre Général

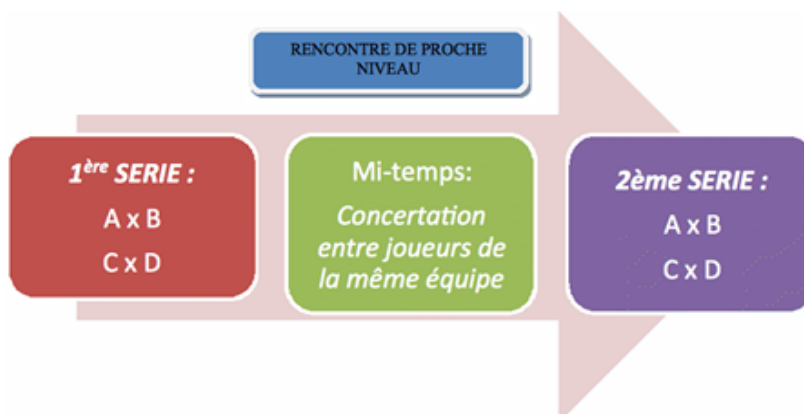
### Mise en place de la situation :

- Rencontres de proche niveau par équipe de 2 sur terrain réglementaire.
- Matches au temps.
- Chaque opposition est un 1 x 1 en score cumulé (score partenaire A + score partenaire B).
- L'ordre des matchs et la nature des confrontations peuvent être définis par les élèves :
- Lorsque les équipes et les confrontations sont **homogènes**, l'ordre des matchs et la nature des confrontations sont définis par les élèves.
- Lorsque les équipes sont **hétérogènes** en leur sein, les matchs sont de niveau uniquement.
- Les rencontres entre 2 équipes sont constituées de 2 séries de 2 matchs, identiques et séparées par une

## Exemple de Situation complexe en Badminton Niveau 4

mi-temps de concertation :

Equipe 1 : A et B



Equipe 2 : C et D

**Chaque série de matchs possède son propre thème de travail**

### **ORGANISATION :**

***S'adapter à l'équipe adverse en fonction des ressources de mon équipe, pour gagner la rencontre.***

***Construire et/ou repérer les situations de jeu favorables pour faire évoluer le rapport de force et créer la rupture.***

**Comment l'ordre et la nature des confrontations sont ils définis lorsque les équipes sont homogènes en leur sein ?**

Lorsqu'une équipe perd une confrontation, on lui donne la possibilité de choisir la nature des 2 prochains simples, face à la nouvelle équipe qui lui est opposée.

En analysant les ressources de sa propre équipe et celles de son adversaire, les élèves en se concertant, déterminent les 2 rencontres les plus adéquates.

Quelle sera la meilleure combinaison de rencontres pour espérer remporter le match ?

Quel partenaire pour quel adversaire ? Comment s'adapter le mieux possible aux points forts / faibles de chacun de mes adversaires pour prendre l'avantage ?

**Comment l'ordre et la nature des confrontations sont ils définis lorsque les équipes sont hétérogènes en**

### leur sein ?

Les matchs proposés sont de niveau similaire.

### **Décompte des points et bonifications :**

Pour chaque série de match on propose un type de bonification de points.

#### 1ère série de Match : Point Gagnant / Faute Directe :

Les élèves savent faire une distinction claire entre les points gagnants et les fautes directes.

**Point Gagnant (PG) :** Lorsque je suis à l'origine du point que je viens de marquer. Je crée le danger, le déplacement et la faute chez mon adversaire.

**Faute Directe (FD) :** Je ne suis pas responsable du point que je viens de marquer. Au moment de la rupture de l'échange, je n'ai pas créé de danger chez mon adversaire

Pour l'inciter à mettre en difficulté son adversaire (*construire la mise en situation défavorable de son adversaire et/ou profiter des opportunités de jeu laissées par son adversaire*), des bonifications de point seront apportées aux rencontres :

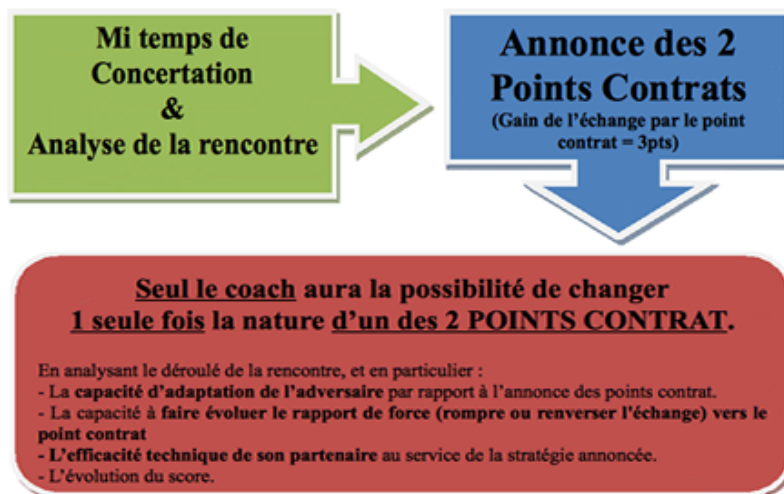
#### **Fautes Directes de l'adversaire : 1 point**

#### **Points Gagnants : 3 points**

Un compromis doit être trouvé entre les coach-observateurs de chaque équipe sur la valeur du point.

De manière à caractériser le jeu de son partenaire, ces derniers cochent sur la fiche d'observation la nature du point (PG ou FD) ainsi que sa caractéristique (amorti / dégagé / smash / latéralité / rush).

#### 2ème série de Match : Points Contrats



Après une mi-temps de concertation, l'équipe détermine pour chacun des partenaires 2 POINTS CONTRATS.

Les points contrats révèlent les stratégies de jeu et la capacité d'adaptation de chaque élève en fonction :

- De ses points forts face à son adversaire.
- La capacité de contrer le jeu adverse afin d'inverser le rapport de force au cours de l'échange.

Ils sont relevés par leur partenaire lors de la première rencontre, mis en évidence par la réussite des « points gagnants », et analysés par le joueur lui-même.

La fiche reste un support pour déterminer les points contrat, mais c'est par la concertation entre partenaires que doit éclore la nature des points contrat (préférence et aisance du joueur, observation de la construction de la mise en difficulté par le partenaire)

A chaque fois qu'ils seront joueurs, ils pourront utiliser les opportunités de jeu OU créer les circonstances de jeu favorables à la réalisation de leurs points contrat.

**Chaque « point contrat » marqué = 3 pts**

**Les points contrats doivent être annoncés avant chaque rencontre aux adversaires.**

### Les points marqués hors contrat = 1pt

La fiche d'observation permet de révéler la pertinence des choix stratégiques de l'équipe suivant que le point ait été marqué par un point contrat ou non.

### Groupements Homogènes ou Hétérogènes :

Les modes de groupement varient en fonction de la période du cycle.

Selon le type de groupements les objectifs pédagogiques sont différents :

- Les duos hétérogènes permettent d'allier 2 élèves ayant des caractéristiques de jeu différentes. Les interactions entre élèves et les consignes de jeu permettent une entraide au sein de l'équipe et visent plus particulièrement à développer l'analyse du jeu et l'efficacité technique au service de la stratégie, pour l'élève le plus en difficulté. (1ère partie de cycle).

Les équipes sont réalisées par l'enseignant de manière à permettre proposer des confrontations équitables.

- Les duos homogènes permettent de proposer des niveaux de confrontation et une qualité d'analyse proche entre élèves (2ème partie de cycle). Situation similaire au protocole d'évaluation du Baccalauréat.

Les équipes sont réalisées par l'enseignant de manière à permettre proposer des confrontations équitables.

### Points Gagnants et définition des Points Contrats

Les points gagnants permettent de mettre en avant des propositions de points contrat.

Les interactions entre élèves (particulièrement lors des duos hétérogènes) vont permettre d'amener chaque joueur à :

- Avoir une meilleure adaptation au jeu (Attaquer / Inverser le rapport de force en sa faveur).
- Avoir une meilleure connaissance de soi, à travers l'analyse de chaque échange et le retour de la fiche d'observation remplie par le coach.
- Développer sa réactivité en tant que coach, pour modifier le point contrat suite à l'analyse du jeu de son partenaire.



### Recueils de données :

2 fiches sont proposées :

- Une fiche individuelle pour chaque rencontre qui permet de relever les informations au cours des 2 séries de match (Points Gagnants / Points Contrats).

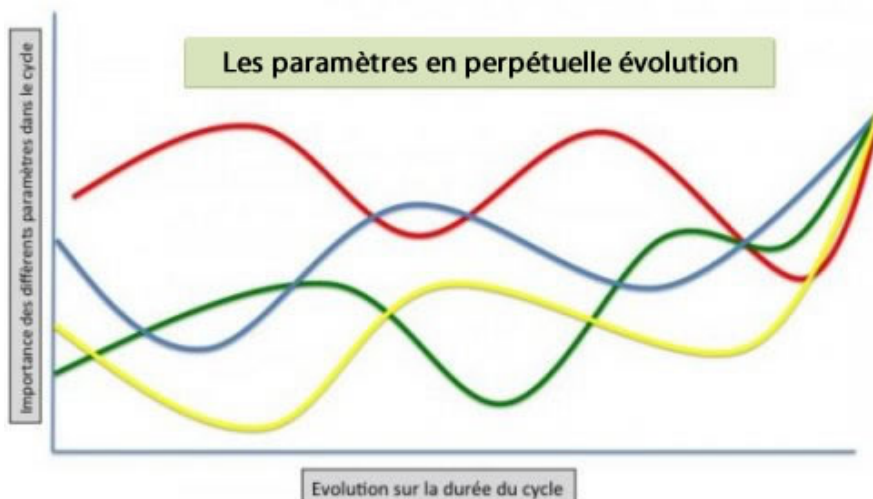
Elle permet de caractériser chaque élève selon l'adversaire ainsi que les choix de l'équipe. Elle est à remplir entre chaque échange (PG/FD et les Points contrat) ainsi qu'au cours de la mi temps de concertation (Définition des points contrat, Profil du joueur et de l'équipe).

- Une fiche de Route qui permet de connaître le score de chaque rencontre ainsi que le profil de chaque joueur et celui de l'équipe sur l'ensemble de la séance.

- 

## Les paramètres de la situation complexe

Ils résultent d'un processus de combinatoire qui fait système, où chaque élément est modifié par les autres. L'activité de l'élève procède de l'intégration de ressources pour mettre en place la compétence attendue qui n'est pas constituée d'une addition de ressources. Le moteur interagit avec le social qui interagit avec le méthodologique....il n'y a pas de prédominance d'un paramètre. La compétence à réaliser provient d'une dynamique interactionnelle entre ces éléments.



## Exemple de Situation complexe en Badminton Niveau 4

Paramètres moteurs	Paramètres sociaux	Paramètres methodologiques	Paramètres langagiers
<p>Match au temps où chacun s'engage pleinement pour rendre son équipe la plus performante : être efficace dans le temps imparti</p> <p>Efficacité technique au service de la stratégie :  <i>Alterner les trajectoires de volant</i> (direction, hauteur, longueur) et tenter de rompre l'échange par des coups spécifiques, efficaces et pertinents (points gagnants ou points contrat).</p>	<p>La constitution des équipes hétérogènes ou/et homogènes.</p> <p>S'investir pleinement dans un projet collectif pour gagner des matchs.</p> <p>Analyse les rencontres de son partenaire pour l'aider à <i>faire des choix stratégiques</i> et définir le Points Contrat, voire le modifier le cas échéant.</p> <p>Prendre des initiatives au sein de son équipe pour proposer la bonne combinaison de rencontres.</p> <p>Consensus (lecture commune) à trouver entre adversaires entre autre sur la bonification des points (PG/FD).</p>	<p>L'enchaînement des rencontres, la diversité des adversaires et les bonifications de point (Point Contrat / Point Gagnant) pousse chaque élève à <b>s'adapter</b> au contexte du jeu pour <i>faire évoluer le rapport de force en sa faveur</i> : comment mettre en difficulté l'adversaire et/ou comment contrer le jeu adverse.</p> <p>Visualisation des espaces libres / Analyser du jeu pour prendre la décision la plus pertinente :</p> <p>Élaboration d'un projet de jeu en autonomie.</p> <p><i>Faire des choix tactiques</i> en combinant l'analyse personnelle de sa rencontre avec les observables de ses partenaires pour définir les points contrat.</p> <p>Recueil des informations pour son partenaire, les interprète et lui propose une analyse pour <i>définir une stratégie (Points Contrat)</i>, voire les modifier en cours de rencontre.</p> <p>Tirer profit du contexte d'observation mutuelle pour optimiser son propre jeu (apprendre en réinvestissant).</p> <p>Anticipe les rencontres en analysant les ressources adversaires et celles de sa propre équipe pour proposer la meilleure combinaison possible au regard des bonifications.</p>	<p>Les élèves mis en situation d'interaction.</p> <p>Les échanges langagiers autour des indicateurs d'efficacité (lors d'une rencontre - dans la combinaison des rencontres).</p> <p>Être capable de s'exprimer avec un vocabulaire adapté à la situation : donner des conseils clairs, pertinents au vue des observations.</p> <p>Verbaliser et faire preuve d'abstraction pour conseiller son partenaire.</p> <p>Argumenter pour proposer un point contrat.</p>

Calculer des statiques et remplir les grilles.

</media1561|embed|center|taille=550>

## Conseils pour la mise en oeuvre

## Repères du cycle

	Objectifs	Niveau d'activation des paramètres	Situations ciblées Exemples
Etape 1	<p><b>Présentation de la situation.</b></p> <p>Les groupements en leur sein sont hétérogènes et les confrontations sont de niveau homogènes.</p> <p><i>Entraide et interactions entre partenaires; développement de la lecture du jeu, prise d'initiative, efficacité technique au service de la stratégie</i></p>		<p><b>La constitution des groupements est organisée autour des situations ciblées.</b></p>
Etape 2	<p>Les modes de groupement et les confrontations sont de niveau homogènes.</p> <p><i>Renforcement de la situation et retour à des conditions de confrontation proches de celle de l'évaluation du baccalauréat.</i></p>		

## Situations ciblées

Quelques exemples de thèmes :

- **Liaison Service-Echange**

**Objectif : Prendre des initiatives dans le jeu**

**But : Efficacité du service dans la prise d'initiative au cours de l'échange / Savoir faire basculer l'échange à son avantage :**

Chaque point gagné sur le service adverse rapporte 3 points. Point gagné par le serveur = 1pt

Organisation par mi temps, OU selon les règles normales du service.

## Exemple de Situation complexe en Badminton Niveau 4

---

*Pour le serveur, c'est s'assurer que son service va lui permettre de prendre l'avantage dans l'échange jusqu'à sa rupture (et éviter de perdre 3pts).*

*Pour le receveur, c'est l'inciter à prendre des risques en tentant de mettre en difficulté son adversaire malgré un contexte de jeu qui lui est initialement défavorable.*

- 

### **Point Gagnant / Faute Directe**

**Objectif : Prendre des initiatives dans le jeu**

**But : Mettre en difficulté son adversaire et renvoyer aux élèves leur impact sur les points gagnés**

3 points sur Points Gagnants (PG) / 1 point sur Faute Directe (FD).

- 

Point Gagnant (PG) : Lorsque je suis à l'origine du point que je viens de marquer. Je crée le danger et la faute chez mon adversaire.

- 

Faute Direct (FD) : Je ne suis pas responsable du point que je viens de marquer. Au cours de l'échange, je n'ai pas créé de danger chez mon adversaire.

Complexification PG = Volant qui tombe par terre sans que son adversaire n'ait pu le toucher.

*Nécessité de maîtriser le service qui va lui permettre de prendre l'avantage dans l'échange et de construire la mise en difficulté chez son adversaire ; de s'adapter au contexte du jeu (position de son adversaire) et d'être le plus juste techniquement.*

- 

### **Le match en 1 Point**

**Objectifs : Efficience dans l'échange**

**But : Rompre l'échange le plus rapidement possible et saisir les opportunités de jeu.**

Match en 1 point.

## Exemple de Situation complexe en Badminton Niveau 4

Celui qui sert est celui qui est descendu d'un terrain lors de la rencontre précédente. Les élèves n'auront qu'une seule opportunité pour pouvoir remonter.

Variante : match en 2 points gagnants.

Etre décisif, mener l'échange, avoir la meilleure lecture du jeu et saisir les opportunités de jeu.

•

### ***Les Coups Spécifiques***

**Objectif : Donner du sens aux coups spécifiques et jouer de manière pertinente.**

**But : Favoriser des coups spécifiques et les rendre efficaces**

Favoriser les coups spécifiques au badminton. Expliquer au préalable le sens du coup et dans quel contexte il s'exprime le mieux.

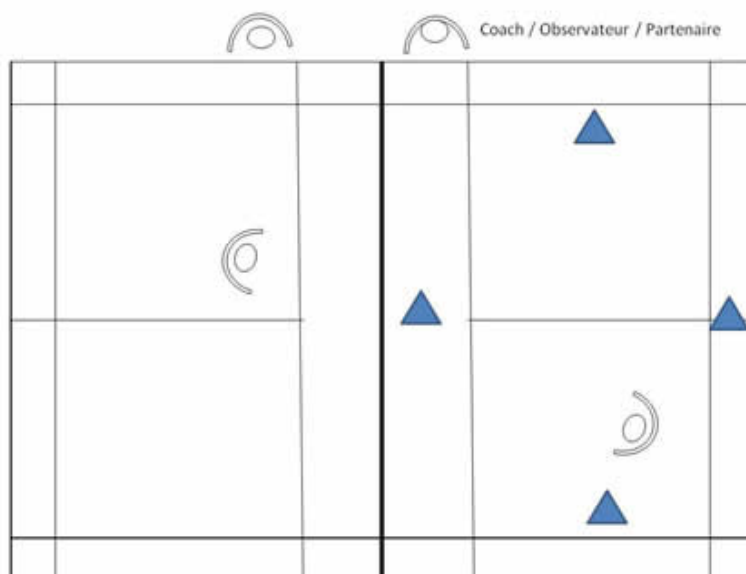
Ex : Gagner le point en amorti rapporte 3 points. Jouer en amorti après avoir fait reculer son adversaire.

•

### ***Les Plots***

**Objectifs : Lecture du jeu et du positionnement de l'adversaire**

**But : Créer et visualiser des espaces libres pour profiter des volants favorables et tenter de rompre l'échange.**



Sur grand terrain, les adversaires se rencontrent en 2 mi temps en score acquis.

**1ère mi-temps** : Le joueur B doit toucher 1 plot (celui qui l'handicape le moins) entre chacune de ces frappes.

**2ème mi-temps** : les rôles s'inversent.

Les joueurs C et D enchainent en suivant la même organisation.

On peut ajouter la règle des Points Gagnants (3pts) et des Fautes Directes (1p), afin de préparer au mieux le corps de la situation, où les coachs jugent la nature de la rupture.

•

## Questions- Réponses

*Comment gérer les Situations ciblées ?*

Afin de varier les séances, l'ensemble des thèmes ne sont pas à aborder à chaque fois. On peut en privilégier certains (thèmes lié au service, à la rupture de l'échange).

La liste des thèmes n'est pas exhaustive.

*Les Equipes sont elles définitives tout au long du cycle ?*

Le but est de stabiliser les équipes de manière à ce que les élèves construisent un projet collectif, et affinent la connaissance de leur équipe et des équipes adverses. D'une séance à l'autre, ils peuvent modifier la combinaison des rencontres et améliorer leur stratégie d'équipe de manière à être le plus performant possible.

Le niveau des élèves évoluant au cours du cycle, on peut également à échéance de quelques séances, modifier leur constitution de manière à les rendre toujours plus pertinente, et ainsi rendre le cycle plus attractif.

*En quoi est-ce une Situation Complexe ?*

La situation place les élèves dans un contexte où ils doivent **combiner** les ressources de leur équipe en tenant compte de celles de leur adversaire pour gagner collectivement.

Elle incite également chaque élève à comprendre par quel moyen il va pouvoir mettre en difficulté son adversaire dans le but de rompre l'échange. **Prendre les informations** (sur son adversaire, son positionnement sur le terrain, la trajectoire du volant) **pour prendre la meilleure décision.**

C'est donc un processus combinatoire de ressources inter et intra individuelles.

Les élèves sont placés face aux attendues de formation en agissant sur les 4 paramètres propres à la situation. La répétition des oppositions les **confronte à la fois à une démarche expérimentale collective** (gestion des ressources propres à son équipe) et **individuelle** (optimisation de ses propres ressources dans l'échange).

## Evaluation

Le niveau N4 en badminton est régi par le référentiel des examens du baccalauréat.

Il n'y a donc pas de proposition d'évaluation liée à la compétence attendue de Niveau 4, mais cette situation s'inspire des items de la grille de l'examen.

### **Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force :**

Observation de son partenaire et de son adversaire lors de la rencontre avec la détermination des points contrats pour la future rencontre.

Analyse des points forts et des points faible de l'adversaire : détermination de stratégies de jeu pour une prochaine rencontre afin de développer un jeu plus lucide et plus efficace.

*Organisation correspondant aux principes d'élaboration de l'épreuve du Baccalauréat.*

### **Qualité des techniques au service de la tactique / Qualité, variété et efficacité des actions de frappes / Rapidité et équilibre des déplacements, placements et remplacement :**

La valorisation des points gagnants visent à ce que chaque élève s'adapte au jeu de son adversaire et fasse évoluer le rapport de force en leur faveur jusqu'à la rupture.

Les points contrats visent à ce que les élèves privilégient des stratégies propres à leurs caractéristiques de jeu et fassent évoluer l'échange vers une situation de rupture adaptée à leur jeu et à celui de leur adversaire.

### **Gain des rencontres :**

Rencontre de proche niveau par équipe

# Documents annexes

Prénom \_\_\_\_\_ Adversaire \_\_\_\_\_

S Smach D Dégagé  
A Amorti Lat Latérale  
R Rush

**1ère Partie:**

**POINTS GAGNES**

1	2	3	4	5	6	7
Points Gagnants	Points Gagnants	Points Gagnants	Points Gagnants	Points Gagnants	Points Gagnants	Points Gagnants
S A D Lat R	S A D Lat R	S A D Lat R	S A D Lat R	S A D Lat R	S A D Lat R	S A D Lat R
Fautes Directes	Fautes Directes	Fautes Directes	Fautes Directes	Fautes Directes	Fautes Directes	Fautes Directes

8	9	10	11	12	13	14
Points Gagnants	Points Gagnants	Points Gagnants	Points Gagnants	Points Gagnants	Points Gagnants	Points Gagnants
S A D Lat R	S A D Lat R	S A D Lat R	S A D Lat R	S A D Lat R	S A D Lat R	S A D Lat R
Fautes Directes	Fautes Directes	Fautes Directes	Fautes Directes	Fautes Directes	Fautes Directes	Fautes Directes

15	16	17
Points Gagnants	Points Gagnants	Points Gagnants
S A D Lat R	S A D Lat R	S A D Lat R
Fautes Directes	Fautes Directes	Fautes Directes

Nb de Points marqué par :

Point gagnant ... (Y) X 3 =

Faute directe ... (Z) X 1 =

SCORE \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

% Points Gagnants

$(Y / (Y+Z)) \times 100$

Calcul du % de Points gagnants au

Puncheur  Attaquant  Hésitant  Réserve

Quels sont mes points forts? \_\_\_\_\_

Quels sont les points faibles de mon adversaire? \_\_\_\_\_

**NATURE DES POINTS CONTRAT**

Cocher pour caractériser le point gagné: Point Contrat / Autre Point

---

**2ème Partie:**

**POINTS GAGNES**

1	2	3	4	5	6	7	8	9
Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat
Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point

10	11	12	13	14	15	16	17	18
Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat
Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point

Nb de Points marqué par :

Point Contrat ... (Y) X 3 =

Autre Point ... (Z) X 1 =

SCORE \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

% Point Contrat

$(Y / (Y+Z)) \times 100$

Calcul du % de Points Contrat au cours de la rencontre

Stratège  Réaliste  Mesurée  Imprudente

Changement de "Point Contrat" ? \_\_\_\_\_

Caractériser les choix de l'équipe selon son % de point contrat révisé.



# Exemple de Situation complexe en Badminton Niveau 4

Prénom \_\_\_\_\_ Adversaire \_\_\_\_\_ S Smash D Dégagé  
 A Amorti Lat Latéralité  
 R Rush

1ère Partie:

POINTS GAGNÉS

1	2	3	4	5	6	7
Points Gagnants	Points Gagnants	Points Gagnants	Points Gagnants	Points Gagnants	Points Gagnants	Points Gagnants
S A D Lat R	S A D Lat R	S A D Lat R	S A D Lat R	S A D Lat R	S A D Lat R	S A D Lat R
Fautes Directes	Fautes Directes	Fautes Directes	Fautes Directes	Fautes Directes	Fautes Directes	Fautes Directes

8	9	10	11	12	13	14
Points Gagnants	Points Gagnants	Points Gagnants	Points Gagnants	Points Gagnants	Points Gagnants	Points Gagnants
S A D Lat R	S A D Lat R	S A D Lat R	S A D Lat R	S A D Lat R	S A D Lat R	S A D Lat R
Fautes Directes	Fautes Directes	Fautes Directes	Fautes Directes	Fautes Directes	Fautes Directes	Fautes Directes

15	16	17
Points Gagnants	Points Gagnants	Points Gagnants
S A D Lat R	S A D Lat R	S A D Lat R
Fautes Directes	Fautes Directes	Fautes Directes

Nb de Points marqué par :	Total	% Points Gagnants
Point gagnant		$(Y / (Y+Z)) \times 100$
(Y) X 3 =		
Faute directe		
(Z) X 1 =		

Puncheur  Attaquant  Hésitant  Réserve

Quels sont mes points forts? → NATURE DES POINTS CONTRAT

Quels sont les points faibles de mon adversaire?

2ème Partie:

POINTS GAGNÉS

1	2	3	4	5	6	7	8	9
Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat
Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point

10	11	12	13	14	15	16	17	18
Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat
Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point

Changement de "Point Contrat" ?

Nb de Points marqué par :	Total	% Point Contrat
Point Contrat		$(Y / (Y+Z)) \times 100$
(Y) X 3 =		
Autre Point		
(Z) X 1 =		

Stratège  Réaliste  Mesurée  Imprudente

## FEUILLE DE ROUTE

JOUEUR A  
 JOUEUR B

RENCONTRE 1

	Adversaires	% Pts Gagnants		Adversaires	% Pts Contrat
1ère Série	A x		2ème Série	A x	
	B x			B x	
SCORE FINAL					

RENCONTRE 2

	Adversaires	% Pts Gagnants		Adversaires	% Pts Contrat
1ère Série	A x		2ème Série	A x	
	B x			B x	
SCORE FINAL					

RENCONTRE 3

	Adversaires	% Pts Gagnants		Adversaires	% Pts Contrat
1ère Série	A x		2ème Série	A x	
	B x			B x	
SCORE FINAL					

RENCONTRE 4

	Adversaires	% Pts Gagnants		Adversaires	% Pts Contrat
1ère Série	A x		2ème Série	A x	
	B x			B x	
SCORE FINAL					

JOUEUR A

Moyenne des % de Points Gagnants	
Profil du joueur	Puncheur
	Attaquant
	Hésitant
	Réserve

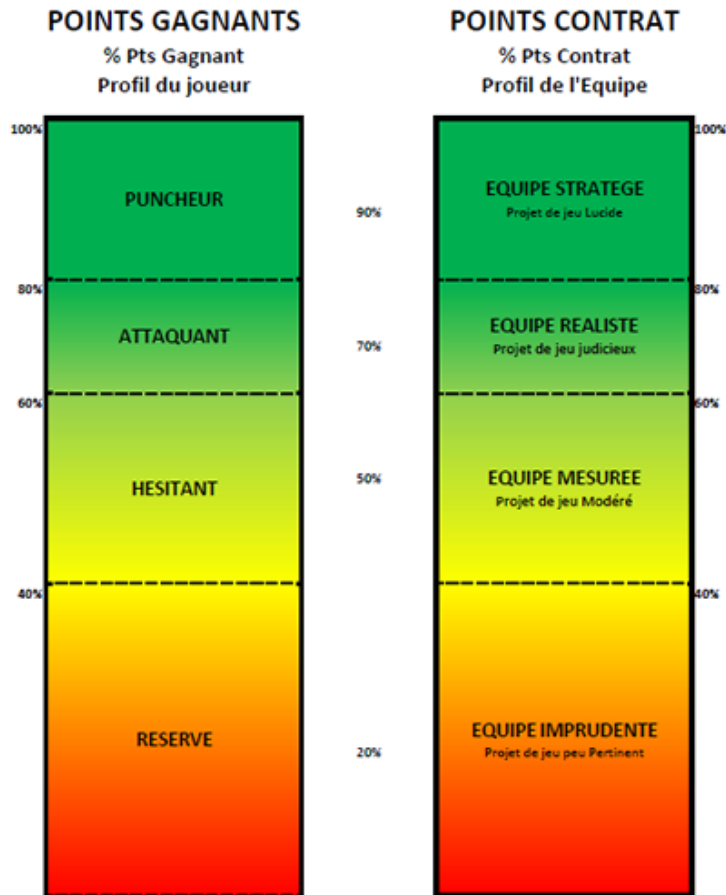
JOUEUR B

Moyenne des % de Points Gagnants	
Profil du joueur	Puncheur
	Attaquant
	Hésitant
	Réserve

Profil de l'Equipe

Moyenne des % de Points Contrat de l'équipe	
Stratège	
Réaliste	
Mesurée	
Imprudente	

## Profil du Joueur et de l'Equipe



Exemples de fiche :

# Exemple de Situation complexe en Badminton Niveau 4

Prénom *Ducas* Adversaire *Rémi* S Smash D Dégagé  
A Amorti Lat Latéralité  
R Rush

**1ère Partie: POINTS GAGNES**

1		2		3		4		5		6		7																						
Points Gagnants		Points Gagnants		Points Gagnants		Points Gagnants		Points Gagnants		Points Gagnants		Points Gagnants																						
S	A	D	Lat	R	S	A	D	Lat	R	S	A	D	Lat	R																				
					X																													
Fautes Directes		Fautes Directes		Fautes Directes		Fautes Directes		Fautes Directes		Fautes Directes		Fautes Directes																						
X								X		X																								

8		9		10		11		12		13		14																	
Points Gagnants		Points Gagnants		Points Gagnants		Points Gagnants		Points Gagnants		Points Gagnants		Points Gagnants																	
S	A	D	Lat	R	S	A	D	Lat	R	S	A	D	Lat	R															
Fautes Directes		Fautes Directes		Fautes Directes		Fautes Directes		Fautes Directes		Fautes Directes		Fautes Directes																	
X																													

15		16		17										
Points Gagnants		Points Gagnants		Points Gagnants										
S	A	D	Lat	R	S	A	D	Lat	R	S	A	D	Lat	R
Fautes Directes		Fautes Directes		Fautes Directes										

Nb de Points marqué par :		Total
Point gagnant		
5 (Y) X 3 = 15		19
Faute directe		
4 (Z) X 1 = 4		
SCORE		19 / 11

% Points Gagnants
$(Y / (Y+Z)) \times 100$
$\frac{5}{9} = 55\%$

Puncheur  Attaquant  Hésitant  Réservé

Quels sont mes points forts? *Smash amorti*  
Quels sont les points faibles de mon adversaire? *se deplace peu*

NATURE DES POINTS CONTRAT  
*amorti*  
*smatch*

---

**2ème Partie: POINTS GAGNES**

1	2	3	4	5	6	7	8	9
Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat
X			X	X			X	X
Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point
	X	X			X	X		

10	11	12	13	14	15	16	17	18
Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat	Point Contrat
X								
Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point	Autre Point

Changement de "Point Contrat" ?  
*NON*

Nb de Points marqué par :		Total
Point Contrat		
5 (Y) X 3 = 15		22
Autre Point		
4 (Z) X 1 = 4		
SCORE		22 / 18

% Point Contrat
$(Y / (Y+Z)) \times 100$
$\frac{6}{10} = 60\%$

Stratège  Réaliste  Mesurée  Imprudente