

CP 4 BADMINTON

NIVEAU 3

Compétence attendue de niveau 3 :

- pour la voie professionnelle, au bulletin officiel n°2 du 19 février 2009.
- pour la voie générale et technologique, au bulletin officiel spécial n°4 du 29 avril 2010.

CONNAISSANCES	CAPACITÉS	ATTITUDES
<p>Sur l'APS A :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les principes d'efficacité tactiques : <ul style="list-style-type: none"> - Le sens de l'activité badminton : cible à atteindre, dimension tactique (intentionnelle). - Diverses solutions pour construire le point : faire durer l'échange pour fatiguer l'adversaire et/ou prendre l'adversaire de vitesse (conclure rapidement), tout en faisant varier les trajectoires. • Les principes d'efficacité techniques <ul style="list-style-type: none"> - Prendre le volant tôt et haut, donner de l'angle et de la vitesse au volant, trajectoires droites, prise de raquette, équilibre du corps et frappes en rotation, ... - Les postures d'efficacité : lors du déplacement, du placement et du remplacement tout en restant équilibré. • Le vocabulaire spécifique <ul style="list-style-type: none"> - Relatif aux coups techniques étudiés à ce niveau : contre amorti, dégagement, amorti et smash. - Annonces de l'arbitre et gestes des juges. • Les règles associées au niveau de jeu <ul style="list-style-type: none"> - Les éléments essentiels (lignes, service, score et gain des rencontres). <p>Sur sa propre activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ses points forts, Ses points faibles. • La prise d'informations <ul style="list-style-type: none"> - Sa situation sur le terrain et ses incidences : en tant qu'attaquant ou défenseur dans les zones avant, intermédiaire ou fond de court / côté coup droit et revers. - Les relations entre plans de frappes et prises, au service d'une intention. <p>Sur les autres :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les éléments permettant de caractériser le jeu de l'adversaire (volume de jeu et capacité à varier les trajectoires au cours d'un match, couverture du terrain par l'adversaire). 	<p>Savoir-faire en action :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser une préparation à l'effort général et spécifique. • Tenir et soutenir un effort sur la durée d'une période de jeu. • En attaque : <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le service cuillère de façon réglementaire sans s'exposer à un retour décisif de l'adversaire. - Stabiliser deux alternatives au service : service long et profond ou court et tendu. - Varier les trajectoires : longueur, direction, forme, et vitesse... - Varier intentionnellement le placement du volant en situation de confort pour élargir la cible, sortir l'adversaire du centre. - Trouver des solutions pour créer des espaces libres dans le terrain adverse (exploiter le revers de fond de court adverse, allonger les trajectoires, varier les frappes). - Identifier les espaces libres et produire une attaque ciblée avec une trajectoire adaptée. - Identifier et saisir une situation de marque (rapport de force favorable) et produire une attaque décisive. - Adapter sa frappe à l'état du rapport de force (situation d'attaque ou de défense en fonction du point de frappe). - Tenir physiquement l'échange. • En défense : <ul style="list-style-type: none"> - Dans l'échange, se replacer systématiquement au centre du jeu. - Effectuer des déplacements spécifiques (fentes et pas chassés) efficaces. <p>Savoir-faire pour aider aux apprentissages :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assurer le bon déroulement d'un match (mise en œuvre du règlement : décompte des points, annonce des « fautes », des « lets »). • Identifier et verbaliser les points forts et les points faibles de l'adversaire. • Prélever des indices tactiques simples pour identifier des situations favorables de marque (déséquilibre ou retard important de l'adversaire au moment de sa frappe) • Prélever les indicateurs identifiant l'échec ou de la réussite dans le match. • Utiliser la gestuelle de l'arbitre. • Assumer le rôle de partenaire d'entraînement. 	<p>En direction de soi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'engager dans le duel (physiquement et dans l'intention) dès le service. • Accepter les phases de jeu en coopération ou en opposition conciliante pour progresser. • Accepter d'assumer différents rôles: aide, conseiller, observateur, arbitre et partenaire. • Persévérer jusqu'à la fin de la rencontre. • Assumer la défaite et la victoire afin de les analyser pour progresser. • Préserver la qualité du matériel (volant, raquette, filet). <p>En direction d'autrui :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Offrir une image d'impartialité dans la fonction d'arbitre. • Respecter l'adversaire et l'arbitre. • Respecter les règles. • Accepter de changer de partenaire ou d'adversaire. • Être concentré et attentif dans les différents rôles. • Se mettre spontanément au service de la mise en place et du rangement du matériel. • Adopter une attitude fair-play.

Compétence attendue de niveau 4 :

- pour la voie professionnelle, au bulletin officiel n°2 du 19 février 2009.
- pour la voie générale et technologique, au bulletin officiel spécial n°4 du 29 avril 2010

CONNAISSANCES	CAPACITÉS	ATTITUDES
<p>Sur l'APSA :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les principes d'efficacité tactiques : les effets sur l'adversaire des successions de trajectoires différentes. • Les principes d'efficacité techniques : les déplacements, placements et remplacements adaptés à la pluralité des frappes, trajectoires et positions sur le terrain. • Le vocabulaire spécifique : relatif aux coups étudiés (kill, slice, rush, ...). • Les règles associées au niveau de jeu : approfondissement et argumentation des règles. <p>Sur sa propre activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les points forts, les points faibles <ul style="list-style-type: none"> - Connaissance de ses propres caractéristiques de jeu et ses propres limites. - Stratégies cohérentes avec les caractéristiques des deux joueurs. • La prise d'informations <ul style="list-style-type: none"> - Les caractéristiques de sa situation (favorable ou défavorable) dans un rapport de force. - Les principes biomécaniques et énergétiques qui s'expriment dans la variété des frappes. - Les éléments de préparation physique qui permettent de durer puis de récupérer après l'échange. <p>Sur les autres :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les éléments permettant de caractériser le jeu de l'adversaire (pertinence des variations de trajectoires au cours de l'échange), les points forts et faibles (en termes de coups, d'espaces de jeu et de choix tactiques privilégiés). 	<p>Savoir-faire en action :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planifier et réaliser une préparation à l'effort général et spécifique. • Tenir et soutenir un effort sur la durée (succession de périodes de jeu). • Se renforcer spécifiquement. • En attaque : <ul style="list-style-type: none"> - Identifier sa situation dans le rapport de force et adapter sa réponse. - Systématiser une posture dynamique pré-active d'attaque ou de défense (tête de raquette haute, jambes fléchies, coude libre). - Produire des enchaînements de frappes variées pour : Créer / exploiter des espaces libres et mettre l'adversaire en crise spatio-temporelle. Créer / exploiter une situation favorable de marque (amener l'adversaire à remonter le volant en vue d'un smash ou d'un kill ou amener l'adversaire à jouer un revers de fond de court, ...). - Neutraliser : trouver des solutions pour créer un changement de rapport de force (produire des frappes à plat sur des frappes descendantes, réduire les angles de retour, ...). - Stabiliser et améliorer la qualité de ses frappes (précision, puissance, trajectoire) - Diversifier ses coups d'attaque en gardant une préparation identique (smash, amorti, dégagé offensif, croisé et décroisé). • En défense : <ul style="list-style-type: none"> - Effectuer un sursaut d'allègement juste avant la frappe de l'adversaire et retomber au moment de la frappe pour optimiser le déplacement - Avoir des solutions de renvoi sur les coups préférentiels de l'adversaire. <p>Savoir-faire pour aider aux apprentissages :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assumer le rôle de partenaire d'entraînement et réguler son action pour optimiser l'apprentissage de son partenaire. • Conseiller un joueur à partir de caractéristiques repérées sur lui et son adversaire. • Analyser ses choix tactiques au regard de ceux de l'adversaire. • Analyser et expliciter les raisons de l'échec ou de la réussite dans le match. • Être capable d'organiser un tournoi au sein de la classe. 	<p>En direction de soi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accepter d'être conseillé par un camarade jugé moins performant mais jouant correctement son rôle d'observateur. • Dépasser la déception de la défaite : <ul style="list-style-type: none"> - Pour en retirer des éléments constructifs. - Pour renforcer un geste technique. - Pour formaliser une autre stratégie. • Rester lucide sur l'analyse du déroulement du match malgré l'émotion suscitée par l'approche de la fin de la rencontre. • Relativiser la défaite et la victoire pour ne retirer des éléments constructifs. <p>En direction d'autrui :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Systématiser une attitude d'impartialité et la gestuelle spécifique en tant qu'arbitre ou juge. • Reconnaître et exprimer les qualités d'un adversaire. • Accepter de modifier momentanément son jeu pour aider un camarade dans les phases d'apprentissage aménagées.