

# Situation Complexe en BADMINTON

Cycle 3

## Champ d'apprentissage n° 4

"Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou inter-individuel"

### Attendus de fin de cycle

#### Pôle Moteur

Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu

#### Pôle méthodologique

S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de  
marque

#### Pôle social et langagier

Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre  
Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur, organisateur) inhérents à l'activité et à  
l'organisation de la classe.  
Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter

# Le dispositif

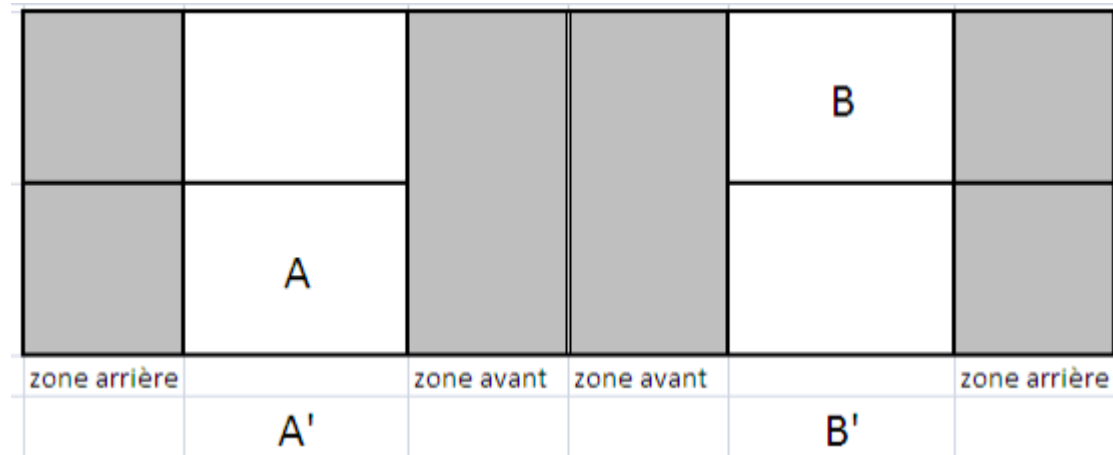
- Réaliser un match en simple de 15 points. 2 équipes de 2 joueurs s'opposent. A rencontre B et A' rencontre B'. Les équipes sont homogènes entre elles et hétérogènes en leur sein.

- Possibilité de marquer 3 points si le joueur annonce « bingo » quand il reconnaît un volant favorable et l'exploite positivement : coup gagnant (atteinte de la cible avant ou arrière) ou faute provoquée de l'adversaire.

- Les coaches peuvent annoncer les « bingo » pendant le match (évolution de la SC)

- Maximum de 6 bingos autorisés par match.

- A' observe A pendant le match et le conseille à la mi-temps et inversement. Même chose pour B et B'



## Consignes données aux élèves avant les matchs :

But : gagner la rencontre : 2 matchs en simple de 15 pts

Un duo (A et A') affronte un autre duo (B et B')

Pendant le match le partenaire du duo devient coach/observateur

A la mi-temps du match : le coach/observateur renseigne son partenaire sur le relevé d'informations

Le coach observateur a le droit d'encourager, conseiller son partenaire pendant toute la rencontre

Le joueur a le droit d'utiliser 6 « bingos » pendant le match

Un « bingo » est un volant favorable annoncé avant la frappe. Il valide la reconnaissance d'un volant, dont la frappe qui suit est gagnante. (voir la compétence attendue)

Si un point annoncé « bingo » est marqué (coup gagnant ou faute provoquée chez l'adversaire) alors la valeur du point est de 3 pts

Tous les autres points marqués valent 1 point.

Le coach/observateur renseigne la fiche d'observation en notant le score et le nombre de « bingos » tentés et réussis.

## Consignes données aux élèves après la rencontre:

Déterminer son profil dans le recueil de données : profil débutant, renvoyeur, endurant ou statège.

Déterminer son point fort et faible: être capable d'annoncer l'exploitation ou non d'un volant favorable et en donner les raisons.

Se fixer un objectif pour le prochain match : en accord avec le coach observateur afin établir un projet de jeu

# Le recueil de données

|                   |   | POINTS MARQUÉS |            |            |            |            |            |            |            |            |            |            |            |            |            |            |            |
|-------------------|---|----------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
|                   |   | 0              | 1          | 2          | 3          | 4          | 5          | 6          | 7          | 8          | 9          | 10         | 11         | 12         | 13         | 14         | 15         |
| BINGOS<br>REUSSIS | 0 | Red            | Red        | Red        | Red        | Red        | Yellow     | Yellow     | Yellow     | Yellow     | Yellow     | Yellow     | Yellow     | Green      | Green      | Green      | Green      |
|                   | 1 | Light Blue     | Light Blue | Light Blue | Yellow     | Yellow     | Yellow     | Yellow     | Yellow     | Yellow     | Yellow     | Yellow     | Green      | Green      | Green      | Green      | Green      |
|                   | 2 | Light Blue     | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Yellow     | Yellow     | Yellow     | Yellow     | Green      | Green      | Green      | Green      | Green      | Green      |
|                   | 3 | Light Blue     | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Green      | Green      | Green      | Green      | Green      | Green      |
|                   | 4 | Light Blue     | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Green      | Green      | Green      |
|                   | 5 | Light Blue     | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue | Light Blue |

Profil : **débutant** **renvoyeur** **endurant** **stratège**

# La fiche d'observation

Nom du joueur : Adrien Coach : Célio Adversaire : Enzo

|                | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | Mi-temps | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
|----------------|---|---|---|---|---|---|---|----------|---|---|----|----|----|----|----|----|
| Points marqués | X | X | X | X | X | X | X |          | X | X | X  | X  | X  | X  | X  | X  |
| Bingos tentés  | X | X | X | X | X | X | X |          | X | X | X  | X  | X  | X  | X  | X  |
| Bingos réussis | X | X | X | X | X | X | X |          | X | X | X  | X  | X  | X  | X  | X  |

Conseil à la mi-temps : faire plus de grappes haute et amorties.

| Joueurs | Score à la mi-temps | Score à la fin du match | Profil du joueur : débutant, renvoyeur, endurant ou stratège |
|---------|---------------------|-------------------------|--|
| Adrien  | 7                   | 15                      | endurant   |
| Enzo    | 3                   | 4                       |  |

Nom du joueur : Elia Coach : Adrien Adversaire : Carla

|                | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | Mi-temps | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
|----------------|---|---|---|---|---|---|---|----------|---|---|----|----|----|----|----|----|
| Points marqués | X | X | X | X | X | X | X |          | X | X | X  | X  | X  | X  | X  | X  |
| Bingos tentés  | X | X | X | X | X | X | X |          | X | X | X  | X  | X  | X  | X  | X  |
| Bingos réussis | X | X | X | X | X | X | X |          | X | X | X  | X  | X  | X  | X  | X  |

Conseil à la mi-temps : Restez moins statique

| Joueurs | Score à la mi-temps | Score à la fin du match | Profil du joueur : débutant, renvoyeur, endurant ou stratège |
|---------|---------------------|-------------------------|--|
| Elia    | 3                   | 6                       | début.   |
| Carla   | 7                   | 15                      | endurant.  |

Notre  
**Compétence Attendue...**

...S'appuyant sur ces  
**Paramètres**

**Pôle Moteur**

En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en recherchant la rupture sur des volants favorables par **l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur.**

Décision de proposer des matchs en 15 points pour permettre une multiplicité des matchs: tous les duos vont se confronter au sein de la classe

Décision de varier des zones arrière en fonction du niveau de progression des élèves : plus l'élève est stratège plus on réduit la zone arrière.

**Pôle méthodologique**

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à **la reconnaissance du volant favorable et son exploitation par le joueur**

Décision de proposer un recueil de données permettant à l'élève de positionner son profil après chaque match .  
Décision de choisir la reconnaissance du volant favorable par l'annonce du bingo comme indicateur d'un progrès  
Décision d'élaborer une stratégie à la mi-temps en identifiant points forts et faibles

**Pôle social**

**Respecter** son adversaire et les conseils du coach

Décision de ne pas mettre d'arbitre mais 1 joueurs coach qui tient la fiche d'observation et aide le joueur  
Décision de laisser le coach annoncé les bingos à la place du joueur

**Pôle langagier**

**Utiliser un vocabulaire adapté** pour conseiller

Décision de mettre en place une mi temps pour que le coach intervienne et donne des conseils : à écrire sur la fiche d'observation.

# ***En quoi est-ce une situation complexe?***

- L'élève s'engage **dans la construction d'un point où il doit forcément tenter de créer la rupture en utilisant des frappes variées.** (paramètre moteur)
- L'élève s'engage **dans une décision avant l'action** car le bingo est annoncé avant la frappe, il doit donc reconnaître le volant favorable (paramètre méthodologique)
- Le coach **intervient pendant la rencontre et la mi-temps**, les conseils sont écrits sur la feuille d'observation . (paramètre langagier)
- L'élève assume **différents rôles** (coach, joueur), il peut aussi avoir une incidence sur le résultat de la rencontre en tant que joueur (acteur) mais aussi coach car il peut aussi annoncer les bingos . (paramètre social)

## Liens possibles à établir avec le socle commun

