



RÉGION ACADÉMIQUE
NOUVELLE-AQUITAINE

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE
MINISTÈRE
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR,
DE LA RECHERCHE
ET DE L'INNOVATION

Situation Complexe en BADMINTON

Niveau 3



Compétence Propre n° 4

"Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif"

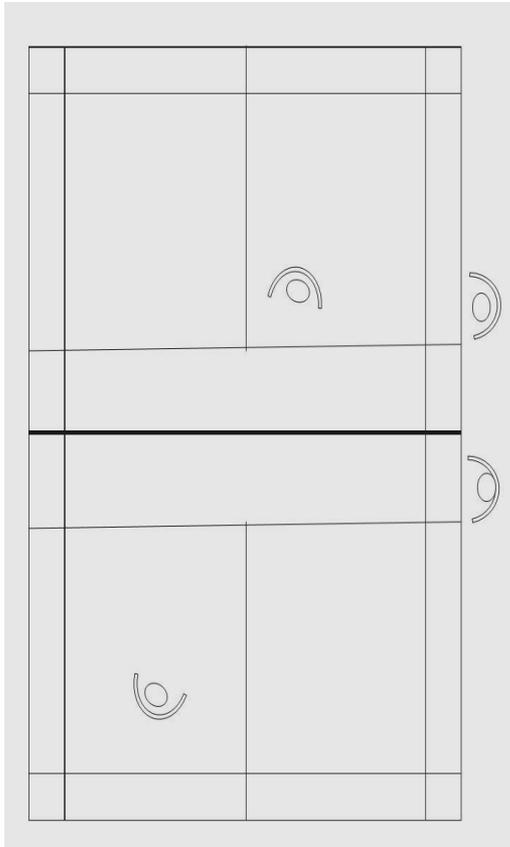
Compétence Attendue de Niveau 3

Pour gagner le match, s'investir et produire volontairement des trajectoires variées en identifiant et en utilisant les espaces libres pour mettre son adversaire en situation défavorable.

Auteur: Clément SERRET

Contact: clement_serret@ac-bordeaux.fr

Dispositif & Organisation:



Mise en place de la situation:

- Rencontres par équipe de 2 sur terrain réglementaire sous la forme d'une montante descendante.
- Chaque Rencontre est composée de 2 matchs en 1 x 1
- Match en **15 POINTS**
- Rencontre en équipe en score cumulé (score partenaire A + score partenaire B)

Comment l'ordre et la nature des confrontations sont ils définis

Les équipes sont homogènes en leur sein :

Lorsqu'une équipe perd une rencontre et descend d'un terrain , on lui donne la possibilité **d'imposer la nature des 2 prochains simples**, à la nouvelle équipe qui lui est opposée.

➡ Choix en analysant les ressources de son équipe et celles de ses adversaires

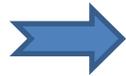
Repère d'acquisition de la Compétence Attendue

Décompte des points et bonifications:

Pour l'inciter à mettre son adversaire en difficulté, des bonifications de point sont apportées :

Construire la mise en situation défavorable de son adversaire et/ou profiter des opportunités de jeu laissées par son adversaire :

POINT GAGNANT
3 pts



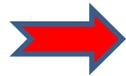
Définition dans le cadre de la SC :

Prise de décision qui pousse son adversaire à la faute.

« **Créer la difficulté** » que l'adversaire touche ou non le volant.

J'ai créé le danger / le déplacement / la faute chez mon adversaire.

FAUTE DIRECTE
1pt



Point Marqué suite à un coup manqué par l'adversaire sans que celui-ci y ait été contraint.

Je n'ai pas créé de danger chez mon adversaire

Le décompte des Fautes Directes et des Points gagnants est à l'appréciation et au jugement des coach-observateurs (qui sont adversaires). Recherche du consensus sur la valeur du point).



Il s'évalue tout au long de la construction de l'échange et non uniquement au moment de la rupture:

« Est-ce que celui qui a gagné le point a créé la mise en difficulté de son adversaire? »



Notion à construire, qui s'affine au fur et à mesure du cycle

Répartition POINTS GAGNANTS / FAUTE DIRECTE

Une fiche d'observation

Une fiche de statut

PG / FD	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
%PG	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
%PG	100	90	83	75	60	47	34	23,5	11	10	9	8	8			
2	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15						
%PG	100	66,667	50	40	33,333	28,571	25	22,222	20	18,182						
3	9	10	11	12	13	14	15									
%PG	100	75	60	50	42,857	37,5	33,333									
4	12	13	14	15												
%PG	100	80	66,667	57,143												
5	15															
%PG	100															

- Joueur Réserve
- Joueur Hésitant
- Joueur Attaquant
- Joueur Puncheur

Fiche de Match

Séance 1		Total	Statut
Match 1	Points Gagnants		
	Fautes Directes		
		Total	Statut
Match 2	Points Gagnants		
	Fautes Directes		
		Total	Statut
Match 3	Points Gagnants		
	Fautes Directes		
		Total	Statut
Match 4	Points Gagnants		
	Fautes Directes		
		Total	Statut
Match 5	Points Gagnants		
	Fautes Directes		
		Total	Statut
Séance 3		Total	Statut
Match 1	Points Gagnants		
	Fautes Directes		
		Total	Statut
Match 2	Points Gagnants		
	Fautes Directes		
		Total	Statut
Match 3	Points Gagnants		
	Fautes Directes		
		Total	Statut
Match 4	Points Gagnants		
	Fautes Directes		
		Total	Statut
Match 5	Points Gagnants		
	Fautes Directes		
		Total	Statut

Prénom:

Séance 2		Total	Statut
Match 1	Points Gagnants		
	Fautes Directes		
		Total	Statut
Match 2	Points Gagnants		
	Fautes Directes		
		Total	Statut
Match 3	Points Gagnants		
	Fautes Directes		
		Total	Statut
Match 4	Points Gagnants		
	Fautes Directes		
		Total	Statut
Match 5	Points Gagnants		
	Fautes Directes		
		Total	Statut
Séance 4		Total	Statut
Match 1	Points Gagnants		
	Fautes Directes		
		Total	Statut
Match 2	Points Gagnants		
	Fautes Directes		
		Total	Statut
Match 3	Points Gagnants		
	Fautes Directes		
		Total	Statut
Match 4	Points Gagnants		
	Fautes Directes		
		Total	Statut
Match 5	Points Gagnants		
	Fautes Directes		
		Total	Statut

Notre **Compétence Attendue...** ... S'appuyant sur ces **Paramètres**



Pôle Moteur

- Recherche d'efficacité motrice: Variation des trajectoires du volant (amplitude, vitesse)
- Choix de stratégies de jeu et Adaptation à l'échange: Visualiser et création des espaces libres pour rompre l'échange

Pôle Méthodologique

Apprendre à apprendre:

- Donner aux élèves *l'envie d'apprendre & d'expérimenter pour changer de statut*
- Traçabilité de chaque rencontre (progrès - être acteur de son apprentissage)
- Etre renseigné et conseillé par son partenaire
- Apprendre en observant son partenaire
- Reconnaître les situations de jeu où le joueur a créé ou non la mise en difficulté de son adversaire

Pôle Social

- Concertation autour du choix des rencontres au sein d'une équipe
- Consensus pour les bonification entre coachs adversaires
- Coopérer à un projet d'équipe et à améliorer son partenaire

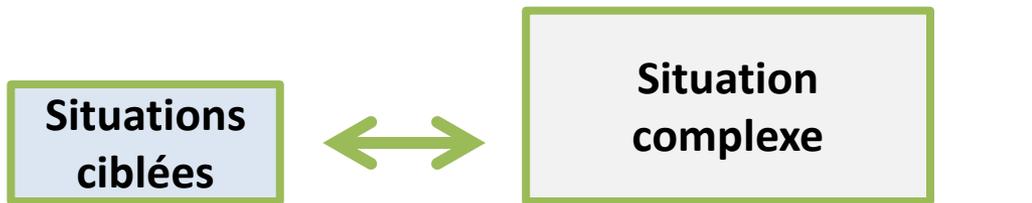
Pôle Langagier

- Communication entre élève autour des notions propres à l'activité: Utilisation d'un vocabulaire spécifique

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 pour marquer des points gagnants.** (paramètre moteur)
- L'élève s'engage dans une **prise d'information** qui lui permet de **prendre la meilleure décision** afin de construire la mise en difficulté chez son adversaire. (paramètre méthodologique)
- Les coachs observateurs, qui sont adversaires, jugent la valeur de chaque échange (point gagnant et faute directe). Ils doivent savoir reconnaître si la difficulté a été créée ou non. (paramètre social et méthodologique)
- **Les élèves se conseillent** mutuellement afin de faire évoluer le score en leur faveur en utilisant un vocabulaire spécifique à l'activité. (paramètre social et langagier)
- Les élèves d'une même équipe **se concertent afin de trouver la meilleure combinaison de matchs** afin de remporter la rencontre. (paramètre méthodologique et social)
- A la fin de chaque match, les **élèves font un bilan** afin de chercher à faire **évoluer leur statut et à remporter la prochaine rencontre.** (Paramètre moteur et méthodologique)

Liens possibles à établir avec les Compétences sociales et Méthodologiques



CMS 1

S'engager lucidement dans la pratique: apprécier les effets de l'activité physique sur soi

CMS 2

Respecter les règles de vie collective et assumer les différents rôles liés à l'activité : juger, arbitrer, aider, parer, observer, apprécier, entraîner

CMS 3

Savoir utiliser différentes démarches pour apprendre à agir efficacement : observer, identifier, analyser, apprécier les effets de l'activité, évaluer la réussite et l'échec, concevoir des projets