



RÉGION ACADEMIQUE
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"

Les Situations Ciblées

Auteur: Clément SERRET

Contact: clement_serret@ac-bordeaux.fr

Présentation de la Situation

Composition Equipe

Comment les équipes sont elles constituées ?

A chaque début de séance, Organisation d'une Montante Descendante Individuelle (MDI) à thèmes:

-  La MDI permet non seulement de travailler des aspects stratégiques en développant l'analyse du jeu et la prise de décision mais également des aspects plus techniques de la pratique.
-  La MDI se joue sur $\frac{1}{2}$ terrain (favoriser un temps de pratique maximum) et permet de **constituer les équipes de 2** en fonction du classement.

Organisation générale des situations ciblées sur la Montante Descendante Individuelle (MDI)

- Soit organiser la MDI de manière homogène (2 à 3 thèmes pour l'ensemble de la classe).
- Soit en fonction de la classe, proposer selon le terrain, des thèmes différents. (ex : T1-2 : Travail sur le service ; T3-4 : Travail sur des coups spécifiques ; T5-6 : bingo)

Présentation de la Situation

Travail du service :

Objectif : Renvoyer à chaque élève l'efficacité de sa mise en jeu afin qu'il puisse l'optimiser.

But : Mettre en difficulté son adversaire dès le service

Orga: Le match s'organise en 2 mi temps en score acquis.

Un Serveur par mi temps quelque soit le résultat de l'échange.

Il a 1' pour être le plus efficace possible (marquer le plus de points, dans le temps imparti grâce à l'impact de son service).

Se rendre compte de l'impact de son service sur les points qu'il gagne. Demandez à la fin de la 1ere mi-temps parmi les serveurs lesquels mènent au score.

Thèmes de la MDI

Liaison Service-Echange

Objectif : Prendre des initiatives dans le jeu

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

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

Pour le serveur, c'est essayer de prendre l'avantage 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.

Présentation de la Situation

Thèmes de la MDI

Point Gagnant / Faute Directe

Objectif : Prendre des initiatives dans le jeu

But : Valoriser la mise en difficulté de son adversaire

Orga:

Point Gagnant (PG) : 3 points

Faute Direct (FD) : 1 point

Maitriser le service qui va lui permettre de prendre l'avantage dans l'échange et de construire la mise en difficulté chez son adversaire. Technique au service de la stratégie

Complexification PG = Seuls les volants qui tombent par terre sans que son adversaire n'ait pu le toucher sont comptés.

Le match en 1 Point

Objectifs : Efficace dans l'échange / prendre des risques

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

Orga:

Donner le service à celui qui est descendu préalablement au cours du match précédemment.

Les élèves n'ont qu'une seule opportunité pour pouvoir remonter l'échange.

Variante: match en 2 points gagnants.

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

Présentation de la Situation

Thème de la MDI

Le BINGO

Objectif : Rendre efficace ses choix de jeu

But : Construire et/ou repérer les situations de jeu favorables. Efficacité technique

Orga: Lorsqu'un joueur reconnaît un volant favorable (**repère une opportunité de jeu OU après avoir construit une situation de jeu qui lui devient favorable**) il dit « BINGO ».

Il a alors 2 touches de volant pour créer la rupture.

- S'il marque le point après avoir dit « BINGO », il marque 3 points.
- S'il rate la rupture OU si son adversaire arrive à lui retourner le volant après les 2 touches, l'échange s'interrompt, son adversaire marque alors 3 points.
- Points gagnés ou perdus sans « BINGO » rapportent 1 point.

Du service (réalisation ou réception) jusqu'à la rupture, analyser le jeu et prendre les meilleures décisions.

Présentation de la Situation

Thème de la MDI

Les Plots

Objectifs : Lecture du jeu / Positionnement de l'adversaire

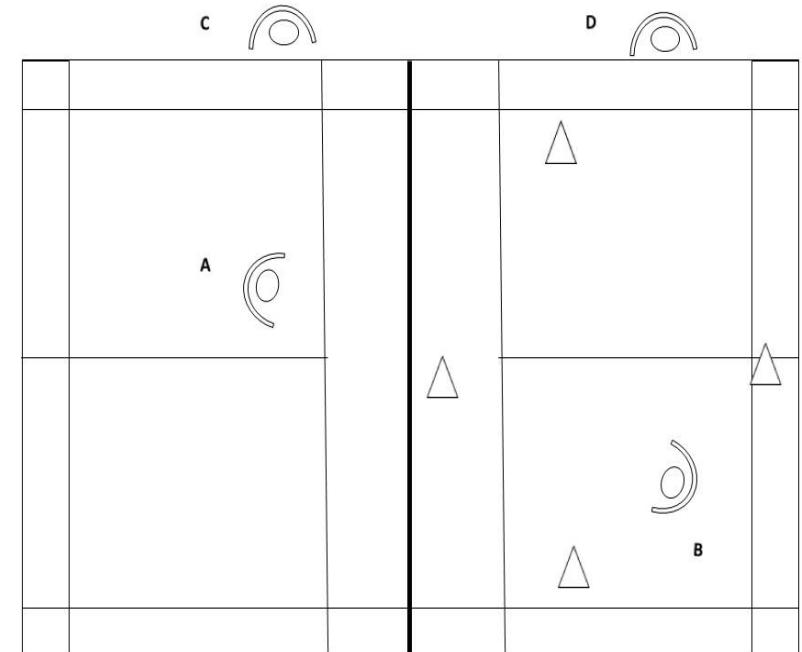
But : Créer et visualiser des espaces libres pour profiter des volants favorables et tenter de rompre l'échange.

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

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

2^{ème} mi-temps : les rôles s'inversent.

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



Présentation de la Situation

Thème de la MDI

Les Coups Spécifiques

Objectif : Donner du sens aux coups spécifiques

But : Favoriser des coups spécifiques et les rendre efficaces

Orga: Au cours des matchs la rupture en réalisant un coup spécifique rapporte 3pts

Favoriser les coups spécifiques au badminton. Expliquer au préalable le sens de chaque coup et dans quel contexte il s'exprime le mieux, du service jusqu'à la rupture.

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

Alternative: Les joueurs choisissent leur coup spécifique.

Défi de jeu

Objectif : Jouer de manière lucide

But : Mettre de la continuité entre la mise en jeu et le déroulement de l'échange.

Orga: Le serveur annonce le nombre de touches maximum que l'adversaire va pouvoir réaliser avant de perdre le point.
Défi à +/- 1 touche.

10 pts si défi réussi

1 pt si point gagné mais défi non réussi

2 pts si adversaire gagne l'échange

Mettre en relation le service et le déroulement de l'échange par un choix de stratégie adapté et une efficacité technique

Présentation de la Situation

Thème de la MDI

Les 2 touches

Objectifs : Rendre la mise en jeu efficace et avoir la meilleure analyse du jeu.

But : Efficacité technique au service de la stratégie

Si le serveur marque le point après 2 touches (sans compter le service) il marque 5 pts, sinon 1 pt