

Situation Complexe en Badminton

Cycle 4 – Classe 3° - Séquence N° 2

Champ d'apprentissage
«Conduire et maîtriser un affrontement individuel »

Pôle Moteur

Réaliser des

en sa

du rapport de force

Pôle
méthodolo

savoir analyser avec objectivité

Pôle social
et
langagier

es et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre

Observer et co-arbitrer

Exemples de
situations ciblées

Coup de
pouce n°1
«**PRÉCIS**»

Phase 1: Match de 5 minutes
Chaque fois qu'un volant tombe directement dans une zone, le joueur gagne les points correspondants à la zone et met un « bouchon » sur la case.
Pour tous les autres scénarios: 1 point gagné seulement.

Objectif: gagner le match

OR

CRITERES DE REUSSITE

Match gagné avec 3 zones atteintes

Match perdu avec 4 zones atteinte

Phase 2: Match retour (5mn): les joueurs ont le choix de répartir la valeur des zones comme ils le souhaitent

5	3	1	2	4	6
6	4	2	1	3	5



Coup de pouce
n°2
« **PUNCHER** »

Match de 5 minutes

Objectif: gagner le match

Point gagné par smash ou rush = **1 bouchon « puncher »** = bonus de 2 points

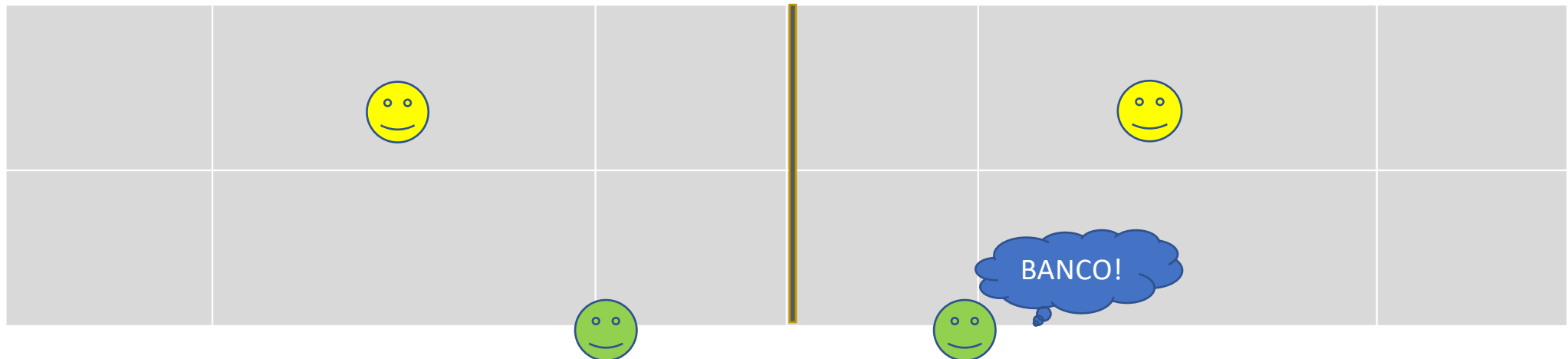
Si le coach dit « Banco » et que son joueur marque sur le coup = **1 bouchon coach** = bonus de 1 point pour le joueur

Chaque fois qu'un coach gagne un « bonus » il choisit une zone qui ne rapporte pas de point pendant 1mn.

OR

CRITERES DE REUSSITE

NON ACQUIS	EN VOIE D'ACQUISITION	ACQUIS
Défaite ou Victoire	Défaite ou Victoire	Victoire
De 0 à 2 bouchons « puncher »	De 3 à 5 bouchons « puncher »	6 bouchons « puncher » ou plus
De 0 à 2 bouchons « coach »	De 3 à 4 bouchons « coach »	5 bouchons « coach » ou plus





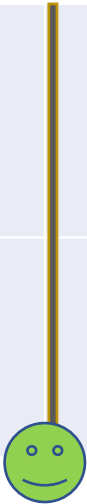
Coup de
pouce n°1
«**PRÉCIS** »

Matches de 3 minutes

Objectif: gagner le match

Chaque fois qu'un volant est frappé par un joueur du double, il doit aller faire le tour du plot le plus proche.

Joueur seul: gagne un bouchon si point gagné en moins de 4 frappes. Dans le cas contraire, c'est le binôme qui gagne le bouchon.

CRITERES DE REUSSITE					
NON ACQUIS		EN VOIE D'ACQUISITION		ACQUIS	
Défaite ou Victoire		Défaite ou Victoire		Victoire	
De 0 à 2 bouchons		De 3 à 4 bouchons		5 bouchons	
					
					

Coup de pouce
n°2
« **PUNCHER** »

Objectif: renforcer son smash

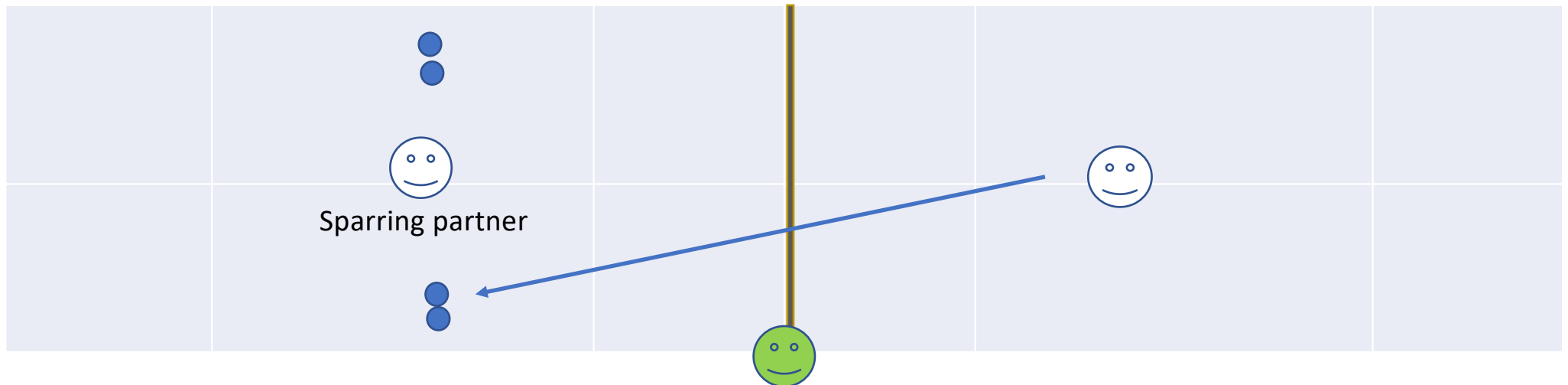
Le joueur doit smasher sur les tubes de volant un maximum de fois que possible en 1'30.

Le sparring-partner enchaîne les relances de volants hauts au centre du terrain.

1 tube volant touché = 1 bouchon

CRITERES DE REUSSITE

NON ACQUIS	EN VOIE D'ACQUISITION	ACQUIS
De 0 à 2 bouchons coach	De 3 à 4 bouchons	5 bouchons





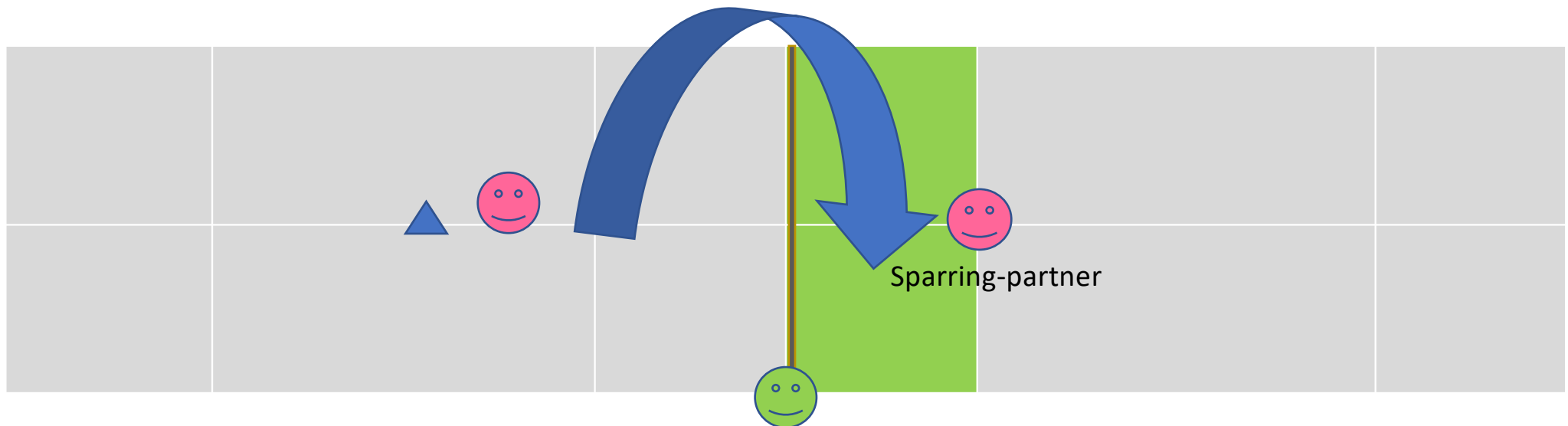
Coup de
pouce n°1
«**PRÉCIS**»

Travail en **partenariat/Séquences ultra répétitives de 2 minutes**

Objectif: renforcer le contre amorti et le rush / STABILISATION DEPLACEMENT - FRAPPE
Chaque fois qu'un joueur **enchaine 3 frappes** associées à un remplacement au centre du terrain = 1
bouchon bonus

CRITERES DE REUSSITE

NON ACQUIS	EN VOIE D'ACQUISITION	ACQUIS
De 0 à 2 bouchons	De 3 à 4 bouchons	6 bouchons ou plus



Coup de pouce
n°2
« Le service »

Objectif: progresser au service (1^{ère} arme)

Les deux joueurs servent simultanément. Chaque joueur annonce le numéro de la zone qu'il vise.

Dès que le joueur réussit, le coach met un « bouchon » sur la zone validée.

Une fois les 6 zones bouchonnées, il faut les débouchonner.

Le premier ayant enlevé tous les bouchons de sa carte a gagné.

CRITERES DE REUSSITE

NON ACQUIS	EN VOIE D'ACQUISITION	ACQUIS
Défaite	Défaite	Victoire ou défaite
De 0 à 3 bouchons	De 5 à 7 bouchons	9 bouchons

5	3 	1	2	4 	6
6	4 	2	1	3 	5