

# Formes de Pratique Scolaire en BADMINTON

## Préambule

Les FPS présentées, du niveau 1 au niveau 5, sont une réflexion pour permettre de choisir des objets d'enseignement pertinents et de cibler les différents apprentissages pour atteindre une compétence en badminton. (éviter de traiter tout le badminton.)

Il n'est pas trop difficile de mettre les élèves en projet en badminton : l'objectif sera toujours de gagner le match, mais pour respecter la logique de l'APSA, il ne sera jamais possible de gagner en marquant moins de points que son adversaire. (exemple avec des zones bonus : il arrive qu'un élève gagne 321 à 10 en marquant 6 pts alors que son adversaire en marque 10 !!!)

Après avoir ciblé un objet d'enseignement, notre démarche est plutôt de remplir un contrat en gagnant ou perdant le match, grâce à des observables et des critères de réussite simples (zones à atteindre, compter les frappes, valider des coups...).

Les moyens ou la stratégie mise en place par l'élève ne pourront pas être identifiées, soit parce qu'il n'y en a pas, soit parce que c'est difficile de deviner une intention. Et même si l'élève a une intention, le point peut s'arrêter avant sa réalisation. Un élève frappe fort et haut sur le côté gauche de l'adversaire qui rate son renvoi : quelle est son intention ?

- utiliser la puissance et pousser au fond ?
- jouer côté revers parce que c'est le point faible de l'adversaire ?
- chercher à le faire reculer parce qu'il se déplace lentement ?
- donner le moins de temps à l'adversaire en jouant « droit » ?
- préparer un contre pieds ? Un débordement ? Enchaîner dégagement / amorti ???

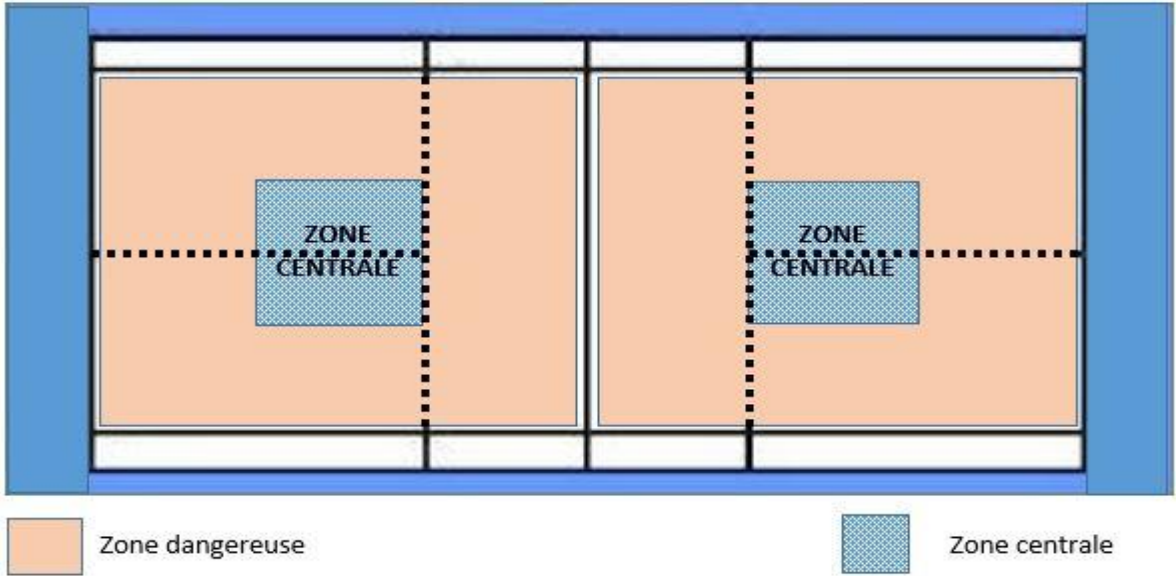
C'est donc l'enseignant qui proposera des situations « stratégiques » pour que l'élève mobilise ses ressources au moment de la FPS pour remplir son contrat.

Le contrat validé ou non permettra à l'élève de se repérer plus facilement dans son apprentissage, dans la régulation de son projet et dans son engagement (CMS).

Les FPS présentent peu de modifications par rapport à une organisation avec des matches sauf qu'une organisation stabilisée permet aussi de gagner du temps pour la régulation.

BATAILLE Sébastien, collège Etenclin, 50250 LA HAYE DU PUIT'S  
LE MENER Erwan, lycée Le Verrier, 50000 SAINT-LO  
THOMAS Ronan, LP Doucet, 50120 EQUEURDREVILLE-HAINNEVILLE

# FPS BADMINTON NIVEAU 1

Compétence	Objet d'étude	Problème posé aux élèves	
<p>En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en choisissant entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture sur des volants favorables par l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur.</p> <p>Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation.</p>	Favoriser les zones dangereuses (ZD)	Différencier jouer avec de jouer contre en identifiant les frappes point qui posent problème à l'adversaire	
SITUATION DE REFERENCE			
But :	Contraintes :	Critères de réussite :	Variables :
<p>Gagner la rencontre en variant ses frappes en longueur et/ou en largeur pour atteindre les zones dangereuses (ZD).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Match en 11 points gagnants (1<sup>er</sup> à 11).(durée : 5' à 6')</li> <li>- poule de 4 joueurs minimum de niveau homogène.</li> <li>- 2 services chacun alternés (Un service à droite et un à gauche)</li> <li>- Une zone centrale 2m X 2m</li> <li>- Fiche d'observation (score + points dans les zones dangereuses (ZD) avec code couleur).</li> <li>- Terrain plus court (le fond de court correspond à la ligne de service en double).</li> <li>- Chaque match gagné ou perdu donne un nombre de points en fonction du nombre de points remportés en zone dangereuse.</li> </ul>	<p>Contrat rempli si 6 pts sur 11 sont marqués en ZD</p> <p>Un point est marqué en ZD si le volant est frappé au dessus de cette zone par l'adversaire et retombe hors limites, ou si le volant tombe directement dans la ZD.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réduire ou agrandir la zone centrale</li> <li>- Adapter le pourcentage au niveau des élèves (zone proximale de développement).</li> </ul>
<p><u>Valeur du match quelque soit le niveau:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-victoire avec CONTRAT rempli : 4 pts</li> <li>-victoire sans CONTRAT: 3pts</li> <li>- Défaite avec CONTRAT rempli : 2pts</li> <li>-Défaite sans CONTRAT et sans abandon: 1pt</li> </ul>		<p><b>DISPOSITIF :</b></p> 	

## Explications

Un observateur par joueur.

Bien définir quand un point est marqué en Zone Dangereuse, cad partout sauf en Zone Centrale.

Un point est marqué en ZD si volant est frappé au dessus de cette zone et retombe hors limites, ou si le volant tombe directement dans la ZD.

## Exemple de fiche d'observation

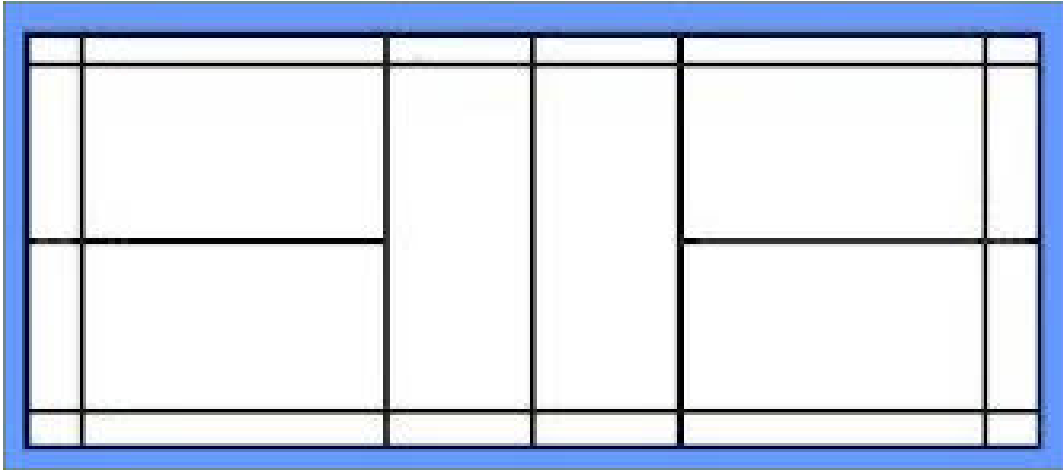
Match contre : .....

Score serveur	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Pts marqués en Zone dangereuse	x	x	x	x	x	x						

Victoire du joueur mais sans contrat rempli !

Valeur du match : 3 pts

## FPS BADMINTON NIVEAU 2

Compétence	Objet d'étude	constat Problème posé aux élèves	
<p>Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu du volant et en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés.</p> <p>Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.</p>	<p>Entrer dans le duel avec une intention dès le service ou le retour de service.</p>	<p>Les échanges longs ne sont pas liés à de bonnes défenses mais à un manque de prise d'initiative.</p> <p>Le service et le retour de service, s'ils sont frappés en situation favorable, proposent les premiers espaces libres mais ne sont pas assez utilisés pour déclencher et produire des trajectoires variées.</p>	
SITUATION DE REFERENCE			
But :	Contraintes :	Critères de réussite :	Variables :
<p>Gagner ses matches en tant que serveur et en tant que relanceur.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Match en 20 services.</li> <li>- 10 services chacun : rôles de serveur et relanceur à suivre.</li> <li>- Comptage du nombre de frappes nécessaires pour gagner l'échange</li> <li>- Tous les points comptent 1pt quelque soit le nombre de frappes</li> <li>- Poule de 4 joueurs minimum de niveau homogène.</li> <li>- Fiche d'observation (score + points avec code couleur).</li> <li>- Dimension du terrain officielle.</li> <li>- Chaque match gagné ou perdu donne un nombre de points en fonction du contrat à remplir.</li> </ul>	<p>Contrat rempli si le serveur et le relanceur marquent 4pts, en 3 frappes ou moins, sur un match en 10 services.</p> <p>En cas d'égalité 5 à 5, le serveur sert une dernière fois.</p>	<p>Quels types de services ?</p> <p>Quels types de retours ?</p> <p>Longs ou courts ?</p>
<p><u>Valeur du match quelque soit le niveau:</u></p> <p>Une victoire en tant que <b>serveur</b> avec le contrat rempli : 4pts            Une victoire en tant que serveur sans le contrat rempli : 3 pts            Une défaite en tant que serveur avec le contrat rempli : 2 pts            Une défaite en tant que serveur sans le contrat rempli : 1 pt</p> <p>Une victoire en tant que <b>relanceur</b> avec le contrat rempli : 4pts            Une victoire en tant que relanceur sans le contrat rempli : 3 pts            Une défaite en tant que relanceur avec le contrat rempli : 2 pts            Une défaite en tant que relanceur sans le contrat rempli : 1 pt</p> <p><u>limites:</u></p> <p>Les maladresses ou les recherches d'exploits "ratés"</p>	<p><b>DISPOSITIF : terrain de taille normale sans aménagement</b></p> 		

## FPS badminton Niv 2

### Explications

Le service et le retour sont identifiés comme les premiers moyens pour jouer sur la rupture.

Le service m'aide -t-il pour construire et gagner le point ? Le retour est-il intentionnel pour chercher la rupture ?

Match en 20 points joués, mais en 2 parties :

10 points avec le même serveur, et le match suivant en changeant le serveur.

Un observateur par joueur.

Observation des points marqués par le joueur en tant que serveur puis en tant que relanceur.

Comptage du nombre de frappes réalisées par chacun des joueurs lorsqu'il gagne le point.

On considère que les points marqués en 3 frappes ou moins témoignent d'une recherche de rupture (excepté les maladroites, fautes directes ...)

#### Exemple 1

Match contre : .....

Score serveur	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pts marqués en 1,2 ou 3 frappes	x	x	x	x	x						

Score receveur	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pts marqués en 1,2 ou 3 frappes	x	x	x	x							

**Exemple 2** : pour enrichir l'observation on peut inscrire le chiffre qui correspond au nombre de frappes dans la bonne ligne. Tous les points marqués seront ainsi visibles.

serveur	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pts marqués en 1,2 ou 3 frappes	x	2	3	1							
Pts marqués en 4 frappes ou +	x	4	8	6	4						

#### Le serveur et le relanceur remplissent-ils leurs contrats ?

Le contrat sera rempli si le **serveur** marque 4 fois ou plus en 1, 2 ou 3 frappes.

Il aura donc atteint la zone verte.

Le contrat sera rempli si le **relanceur** marque 4 fois ou plus en 1, 2 ou 3 frappes.

Il aura donc atteint la zone verte.

# FPS BADMINTON NIVEAU 3

Compétence	Objet d'étude	Problème posé aux élèves
Pour gagner le match, s'investir et produire volontairement des trajectoires variées en identifiant et utilisant les espaces libres pour mettre son adversaire en situation défavorable.	Différencier les frappes et trajectoires pour construire sa cible.	Identifier et produire les frappes qui permettent de se donner du temps ou de neutraliser l'adversaire et les frappes qui permettent d'accélérer pour conclure volontairement dans une zone libérée.

## SITUATION DE REFERENCE

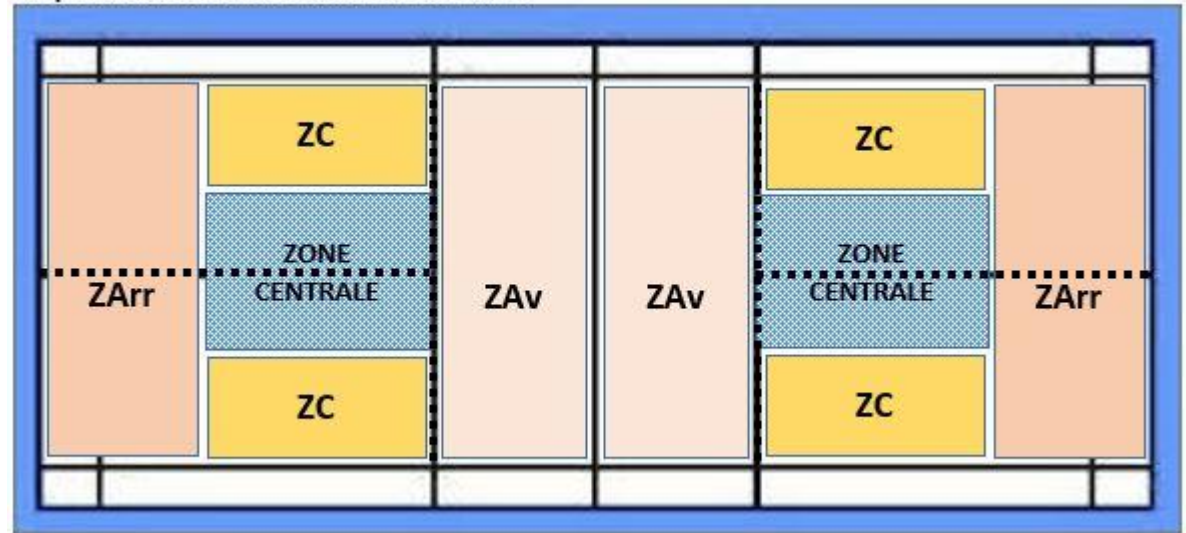
But :	Contraintes :	Critères de réussite :	Variables :
<p>Gagner la rencontre avec des points conclus dans des zones dangereuses (ZD)</p> <p>Un point est marqué en ZD si le volant est frappé au dessus de cette zone par l'adversaire et retombe hors limites, ou si le volant tombe directement dans la ZD.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Match en 11 points (1<sup>er</sup> à 11).</li> <li>- poule de 4 joueurs minimum de niveau homogène.</li> <li>- 2 services chacun alternés (Un service à droite et un à gauche)</li> <li>- Une zone centrale 2m X 3m</li> <li>- Fiche d'observation (score + points dans les zones dangereuses avec code couleur et type de zone).</li> <li>- Dimension du terrain officiel.</li> <li>- Chaque match gagné ou perdu donne un nombre de points en fonction du nombre de points remportés en zone dangereuse et des zones validées.</li> </ul>	<p>Contrat rempli si 6 pts sur 11 sont marqués en ZD avec au moins 1 pt dans chaque zone.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-La Z arrière</li> <li>-La Z Centrale Gche et Dte</li> <li>-La Z Avant</li> </ul>	<p>Le nombre de points dans les différentes zones.</p>

Valeur du match quelque soit le niveau:

- victoire avec CONTRAT rempli : 4 pts
- victoire sans CONTRAT: 3pts
- Défaite avec CONTRAT rempli : 2pts
- Défaite sans CONTRAT et sans abandon: 1pt

## DISPOSITIF :

### Dispositif de la situation de référence :



## Explications

Les niveaux 2 et 3 n'ont pas été créés par les mêmes auteurs mais présentent des similitudes.

Nous partons sur une FPS dans le même esprit que pour le niveau 1 mais plus précise.

## Exemple de fiche d'observation

Match contre : .....

score	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Pts marqués en ZD		ZC g	ZAr	ZAv	ZAr	ZC d	ZAv					
Pts marqués en ZC bleue		x	x	x								

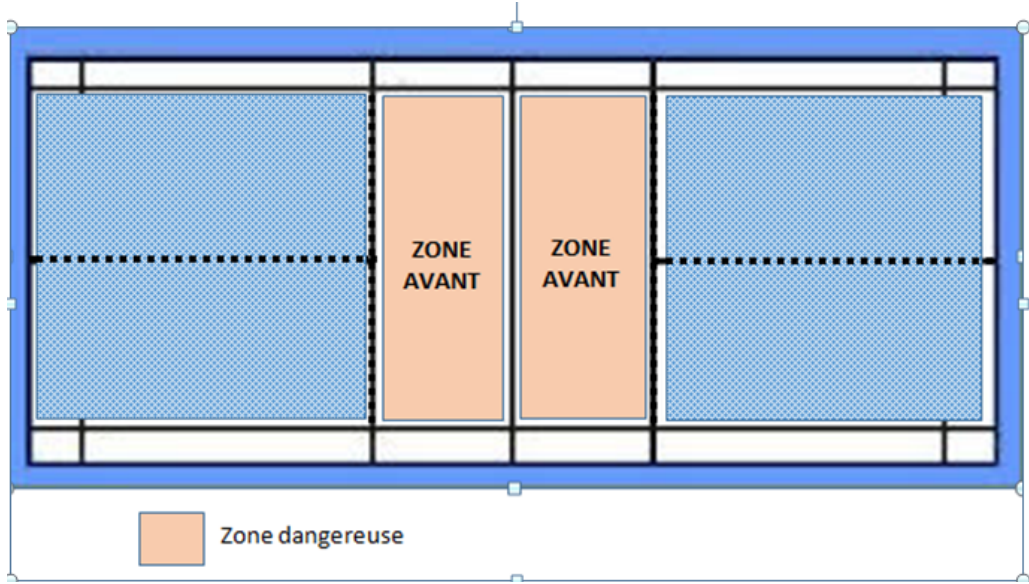
Défaite du joueur 11 à 9 mais le contrat est rempli !

Chaque zone dangereuse est atteinte 1 fois pour un total de 6.

Valeur du match : 2 pts

**Bien distinguer la zone centrale bleue des zones centrales dangereuses en orange, il faut peut être changer le nom des zones pour bien les différencier.**

## FPS BADMINTON NIVEAU 4

Compétence	Objet d'étude	Constat et Problème posé aux élèves	
<p>Pour gagner le match, faire des choix tactiques, et produire des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur.</p>	<p>Attaque de la zone avant en main haute (amorti dès le retour de service haut par exemple)            Attaque de la zone avant en main basse (contre-amorti).            Le travail de l'attaque de la zone du fond est poursuivi puisqu'il contribue à cette stratégie.</p>	<p>Les frappes en main hautes sont majoritaires (entre 70% et 95%) parce que les élèves cherchent à atteindre la zone du fond.            L'espace avant, qui demande du contrôle, n'est pas assez souvent exploité pour créer des espaces libres ou conclure les points.            Pour conclure les points, on attend aussi des frappes descendantes sur des volants favorables (plutôt qu'une nouvelle relance vers le fond)</p>	
But :	Contraintes :	Critères de réussite :	Variables :
<p>Gagner la rencontre avec des points conclus dans la zone avant ou par des trajectoires descendantes sur volant favorable.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Match en 15 points (7 à 10')</li> <li>- poule de 4 joueurs minimum de niveau homogène.</li> <li>- Une zone avant (filet / ligne de service)</li> <li>- Fiche d'observation: avec le score avec les points dans la zone avant en distinguant ceux marqués en Main haute (Mh) ou en Main basse (Mb)</li> <li>avec les points marqués par des trajectoires descendantes.</li> <li>- Dimension du terrain officiel.</li> </ul>	<p>Contrat rempli si :  4 pts marqués en Zone Avant (dont au moins une en mh ou mb) et 3 pts marqués en frappes descendantes</p>	<p>-Le nombre de pts dans le contrat</p>
<p>Valeur du match quelque soit le niveau de la poule :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-victoire avec CONTRAT rempli : 4 pts</li> <li>-victoire sans CONTRAT: 3pts</li> <li>- Défaite avec CONTRAT rempli : 2pts</li> <li>-Défaite sans CONTRAT et sans abandon: 1pt</li> </ul> <p><u>Limites</u></p> <p>Si je veux atteindre des ZA en Mb il faut que l'adversaire tente des amortis ou à moi de déborder l'adversaire pour que son renvoi soit en zone avant pour contre amortir (A en mb)</p>	<p><b>DISPOSITIF :</b></p> 		



# FPS badminton Niv 4

## Explications

Constat sur des matches en première séance : 70 à 95 % des frappes sont en main hautes.

Trop de relances sans contrôle, souvent fortes, et en réaction : la Zone Avant ( ZA n'est pas exploitée)

La fiche présentée peut paraître compliquée mais elle est simple pour des lycéens:

l'observateur doit juste distinguer le type de frappe : elle est exécutée en main haute (mh) ou main basse (mb)

On ne marque rien quand le point n'est pas en ZA ou une frappe forte descendante

## Exemple 1

Match contre .....

score	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Pts en <b>main haute</b> frappe descendante		x	x	x												
Pts en <b>main haute</b> dans ZA (Amorti)		x	x													
Pts en <b>main basse</b> dans ZA (contre amorti)		x	x													

## Exemple 2

Match contre .....

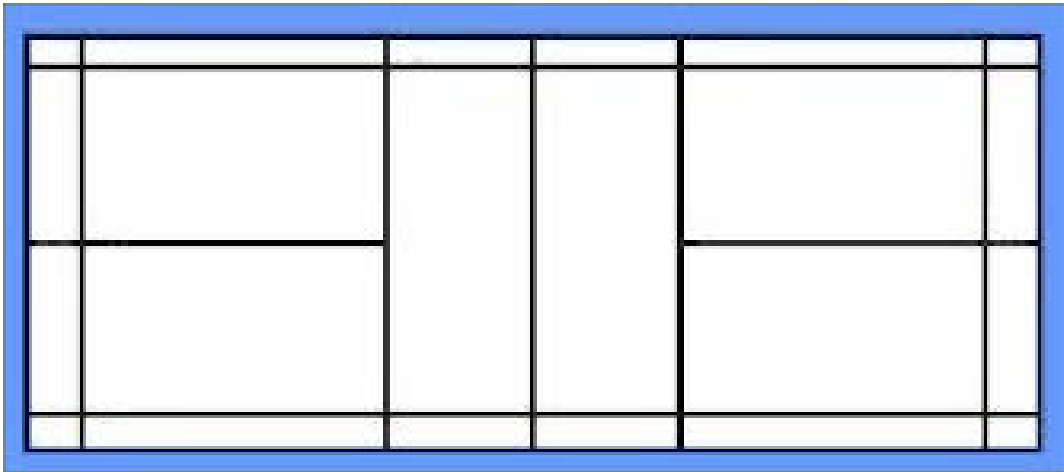
score	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Pts en <b>main haute</b> frappe descendante	x	x	x	x												
Pts dans ZA (mh ou mb)	x	mh	mh	mb	mb											

Dans les 2 cas c'est une défaite du joueur 15 à 10 mais le contrat est rempli !

3 frappes descendantes et 4 ZA atteintes (avec 2 mb et 2 mh).

Valeur du match : 2 pts

## FPS BADMINTON NIVEAU 5

<b>Compétence</b> Pour gagner le match, concevoir et conduire des projets tactiques en enrichissant son jeu (varier le rythme, masquer les coups, ...) face à un adversaire identifié.	<b>Objet d'étude</b> Les moyens stratégiques pour créer des situations défavorables et gagner les points.(côté revers, vitesse, fixation, débordement, contre pieds, espace libre..)	<b>Constat et Problème posé aux élèves</b> La terminologie des frappes est connue, l'objectif est de jouer " partout de partout" et de poser un problème dans chaque frappe et en fonction de l'adversaire.	
<b>But :</b> Gagner le match en utilisant différentes frappes décisives identifiées.	<b>Contraintes :</b> - Match en 21 points (pause à 11). - poule de 4 joueurs minimum de niveau homogène. - Fiche d'observation (score + frappes répertoriées) - Dimension du terrain officiel.	<b>Critères de réussite :</b> Contrat rempli si les 5 frappes décisives sont réalisées au moins 2 fois volontairement: -le kill -le smash -l'amorti -le contre-amorti -frappe en main haute qui lobe l'adversaire	<b>Variables :</b> préciser le jeu droit ou croisé en Amorti (slice) ou en contre amorti
<p><u>Valeur du match quelque soit le niveau de la poule :</u></p> <p>-victoire avec CONTRAT rempli : 4 pts</p> <p>-victoire sans CONTRAT: 3pts</p> <p>- Défaite avec CONTRAT rempli : 2pts</p> <p>-Défaite sans CONTRAT et sans abandon: 1pt</p>		<p><b>DISPOSITIF : terrain de taille normale sans aménagement</b></p> 	

## FPS badminton Niv 5

### Exemple de fiche d'observation.

adversaires	POINTS MARQUES						résultats	Contrat rempli	Valeur du match
	Sur Kill	Sur Amorti	Sur Smash	Sur contre amorti	Sur dégagement	Autres			
Paul	II	II	I	III	I	IIII	D 15/21	NON	1 pt
Julien	III	III	III	II	II	IIIIIII	V 21/12	OUI	4 pts
Camille	II	II	II	II	II	III	D 14/ 21	OUI	2 pts