

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

EN BADMINTON

POUR

UNE APPROCHE TRANSVERSALE

DES SPORTS DE RAQUETTES

Grégory ROUSSEAU

A quoi servent les « Attendus de Fin de Cycle » du Champ d'Apprentissage 4 ?

Ils sont clairement identifiés dans chaque leçon d'EPS comme des éléments transversaux qui contribuent à la cohérence et à la structuration de l'enseignement. C'est ce qui de façon sous-jacente peut émettre des possibles liens entre les APSA d'un même champ, et des possibles « transferts » d'apprentissage, moteurs, sociaux ou méthodologiques.

Les situations d'apprentissage proposées ci-dessous ne sont que des exemples, dans lesquelles sont précisées les attendus de fin de cycle travaillés. Des objectifs et des buts spécifiques d'apprentissage sont émis, en respectant la logique interne de l'activité badminton comme moyen d'atteindre des objectifs d'apprentissage plus larges et transversaux.

Les élèves « acteurs » des situations assurent et s'impliquent dans des rôles distincts et variés (joueur, observateur, arbitre, coach), ils apprennent ainsi à « vivre-ensemble » par la nécessité d'échanger, de s'opposer et de réguler, les comportements de tous les acteurs afin de trouver des solutions pour réussir. Pour ce faire, l'enseignant leur propose :

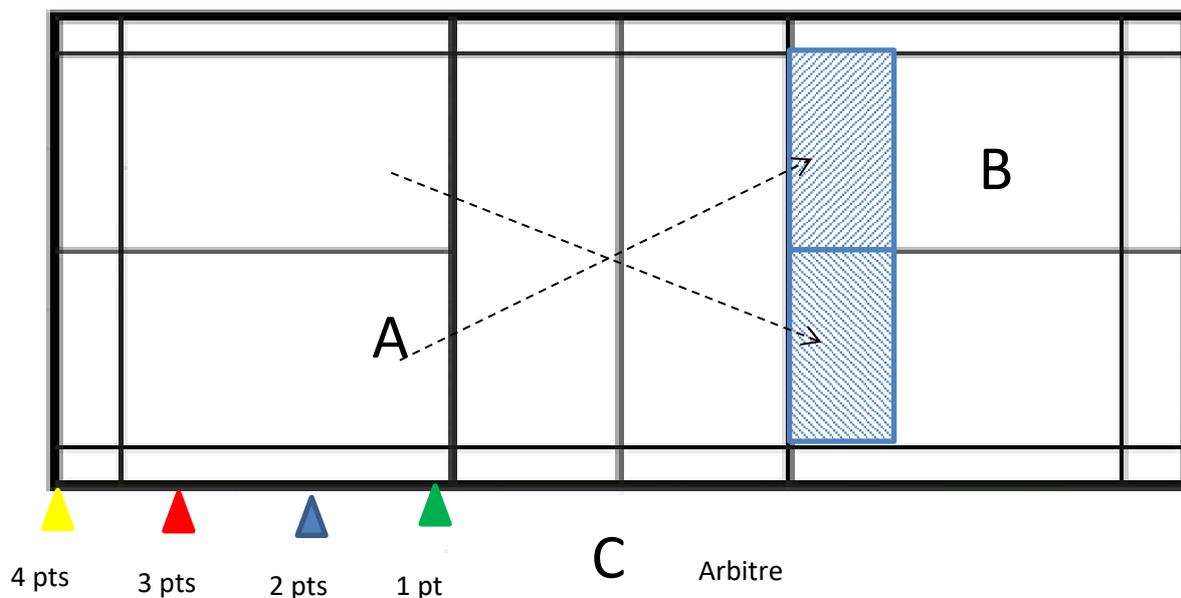
1. De s'éprouver dans différentes formes de « jeux » organisées au sein de la classe (montée/descente, défi, match à thème, tournoi, rencontre par équipe...).
2. De négocier les règles, de les clarifier, de les faire évoluer en fonction de la nature de l'opposition et de l'évolution du rapport de force.
3. Des possibilités d'interaction variées entre élèves (tutorat, mixité, affinité...) favorisant la co-construction des connaissances.
4. La mise en œuvre d'une différenciation pédagogique (action sur le volant différenciée, au service, jonglage possible...) et de l'utilisation des variables didactiques (hauteur du filet, longueur et largeur du terrain, le système de marque...).
5. La permanence du duel (opposition) et/ou du duo (partenariat), à travers l'approche par le « jeu » et un comptage de points systématique pour donner du sens à l'activité motrice (l'apprentissage moteur), perceptive (visuelle) et kinesthésique (appréhender son corps dans l'espace), affective (gérer ses émotions), conative (effort et volonté) et cognitive (mise en place de stratégie de réussite).
6. Des tâches complexes, révélatrices de l'acquisition d'un certain niveau de compétence et d'un niveau d'expertise, pouvant même en fonction des caractéristiques des élèves se traduire par une formalisation à l'écrit, ou se contenter d'échanges verbaux, afin de mieux structurer la pensée abstraite, même succinctes, pour aider les élèves à la co-construction ou à la construction des connaissances, des attitudes et des capacités apparaissent comme des incontournables dans le processus de développement de l'expertise.
7. Une initiation à « une pratique réflexive » favorisant le développement des compétences dites « transversales » ou « méthodologiques » dans le champ d'apprentissage 4, avec l'activité support du badminton.

Attendus de Fin de Cycle 3	Attendus de Fin de Cycle 4
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Etre solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

LES SITUATIONS D'ECHAUFFEMENT

- Activation cardio-pulmonaire avec la corde à sauter pour développer la coordination générale et la qualité de pied ou avec le jeu du miroir pour travailler la prise d'information et le temps de réaction
 - Lancer et réceptionner le volant à la main en effectuant des fentes avant pour développer la prise d'information et la coordination oculo-manuel
 - Lancer le volant à la main et le réceptionner à la main en équilibre sur les 2 pieds (bipodal)
 - Lancer le volant à la main et le réceptionner sur le pied droit ou le gauche (équilibre unipodal)
 - Jongler avec la raquette et le volant (supination, pronation, amortir...)
 - Echanger le volant avec son partenaire (en renvoi direct ou avec un jonglage...)
 - Réaliser tous les coups du badminton avec notamment la « pirouette » pour améliorer la rotation des épaules lors du dégagement.
 - Faire tourner la raquette dans la main après chaque frappe pour favoriser une prise de raquette avec tous les doigts sur la raquette.
 - Regroupement de 2 joueurs avec 1 raquette, avec 2 autres joueurs et 1 raquette, frapper alternativement le volant, puis se déplacer à l'extérieur du terrain (varier les formes de remplacement, course latérale avec des pas chassés, des pas croisés, course avant avec des fentes avant, latérales, obliques, course arrière avec des pas chassés orientés...)
 - Regroupement de 2 joueurs avec 2 raquettes idem.
 - Regroupement hétérogène avec tutorat.
 - Jouer avec 2 volants, en coopération et en opposition
-
- Notion de partenariat pour débiter l'échauffement et s'engager vers la réussite
 - Possibilité d'un travail entraîneur/entraîné et terminer par une opposition pour se rapprocher du jeu et de l'essence des APSA du champ 4
 - Toutes les situations proposées peuvent se faire en coopération et en opposition
 - S'échauffer directement sur le terrain de badminton
 - S'échauffer en zones (échange de volant de badminton à la main avec la raquette, déplacements variés avec éducatifs de course, gainage et renforcement musculaire.

« LE SERVICE COURT »



Objectif : Prendre l'avantage dès le début du point. Créer une trajectoire rasante et courte.

But : Marquer le point par un service dans la zone courte . B se place dans la zone longue à une distance inaccessible de la zone avec sa raquette. Si A sert dans le filet ou hors limite il perd le point. Si A sert trop long et que B peut frapper le volant les 2 joueurs jouent le point.

Organisation : Tournoi à 3 joueurs en intégrant le rôle d'arbitre. Jouer un match contre les 2 adversaires. Temps de jeu est de 3'. Le vainqueur est le joueur ayant accumulé le plus de points, dans tous les rôles. Variante : Montée/ descente. Temps de jeu de 2'. Changement de rôle. Le 1^{er} monte, le 2nd reste et le 3^{ème} descend.

Observables :

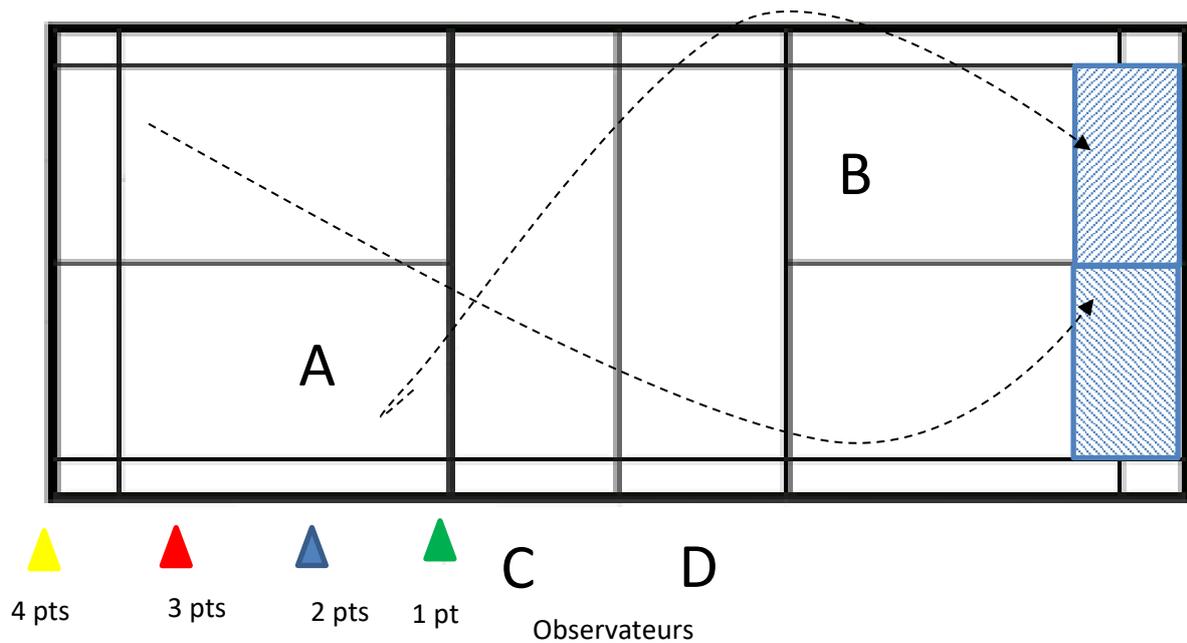
- Aligner ses appuis dans la direction de la frappe.
- Toucher le volant devant soi. Volant qui rase le filet

Variables :

- Longueur de la zone à atteindre plus grande
- Hauteur du filet plus bas
- Intégrer des observateurs
- Servir en CD et/ou en RVS
- Laisser la possibilité au service de marquer (1, 2, 3 ou 4 points) en fonction de son choix de position au service.

Attendus de Fin de Cycle 3	Attendus de Fin de Cycle 4
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Être solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

« LE SERVICE LONG »



Objectif : Prendre l'avantage dès le début du point. Créer une trajectoire haute et longue.

But : Marquer le point par un service dans la zone longue . B se place dans la zone courte avec le bras tendu au-dessus de la tête la raquette la plus haute possible. Si A sert dans le filet ou hors limite il perd le point. Si A sert trop court et que B peut frapper le volant les 2 joueurs jouent le point.

Organisation : Match par équipe avec les rôles de joueur et d'observateur. Jouer un match contre un adversaire de même niveau. 2 temps de jeu de 3' avec match en aller-retour et changement de rôles. L'équipe gagnante est l'équipe qui marque le plus de point sur toute la rencontre.

Observables :

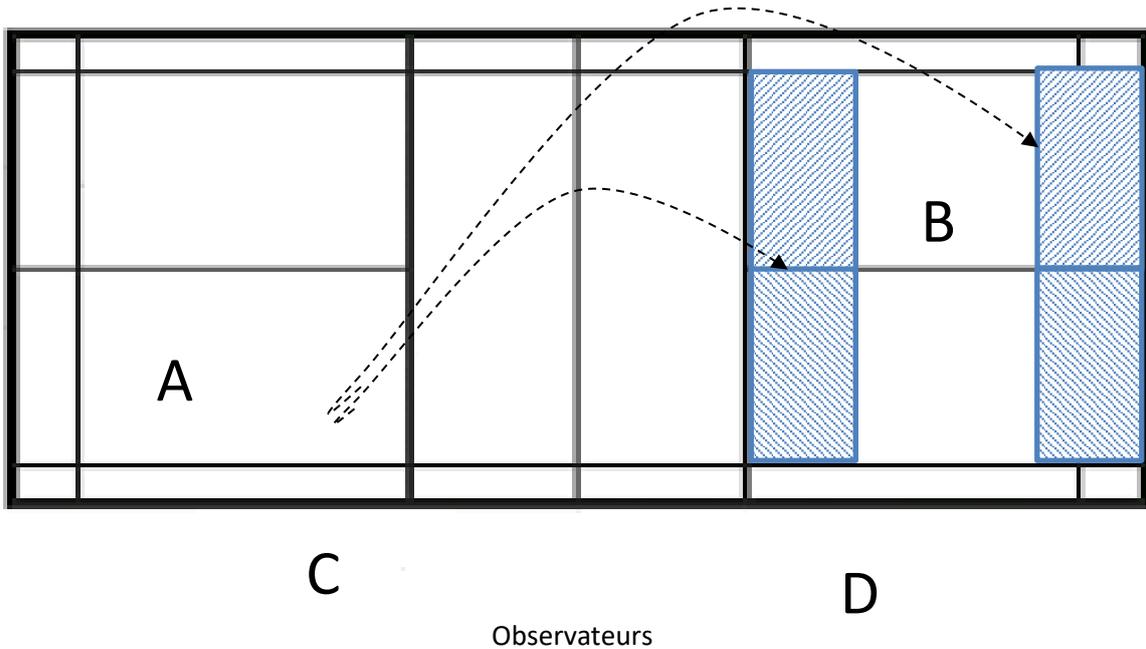
- Aligner ses appuis dans la direction de la frappe.
- Toucher le volant devant soi. Orienter le tamis vers le haut

Variables :

- Longueur de la zone à atteindre plus grande
- Hauteur du filet plus bas
- Servir en CD et/ou en RVS
- Laisser la possibilité au service de marquer (1, 2, 3 ou 4 points) en fonction de son choix de position au service.

Attendus de Fin de Cycle 3	Attendus de Fin de Cycle 4
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Etre solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

« LE SERVICE ALEATOIRE - Créer de l'incertitude »



Objectif : Varier les trajectoires au service.

But : Marquer le point contre un adversaire en annonçant à l'avance la zone de service choisit (court ou long).

Organisation : Les joueurs jouent 11 points. Si l'observateur valide l'annonce (projet = réalité) le serveur marque 1 point. Chaque point joué est attribué. Le serveur peut marquer 2 points par point joué. Les observateurs relèvent la correspondance entre les intentions et la réalisation du serveur (fiche) ou pas.

Observables :

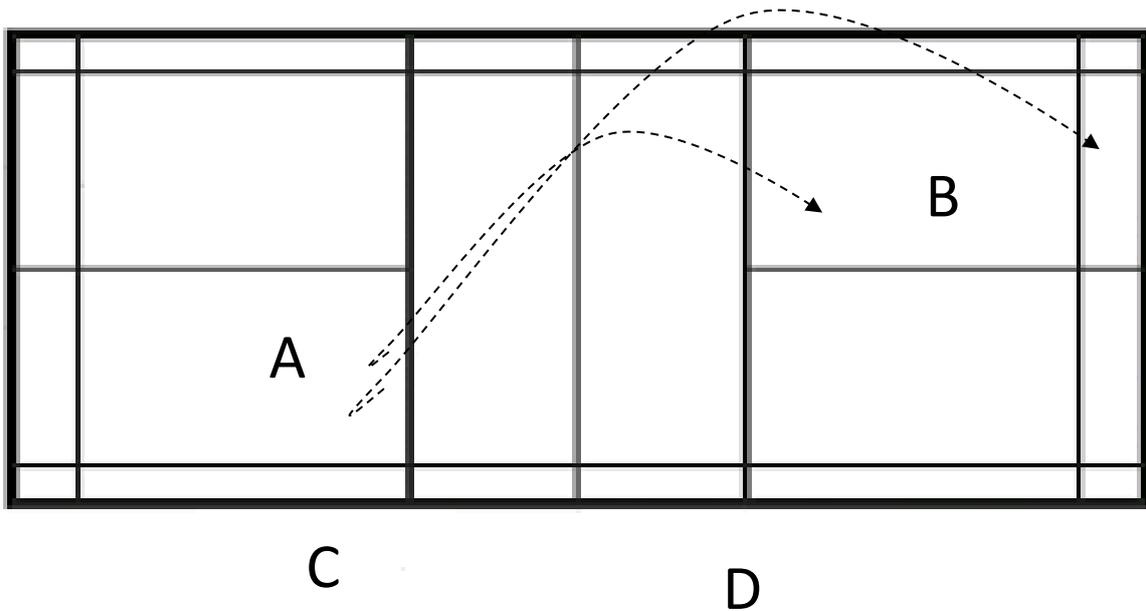
- Aligner ses appuis dans la direction de la frappe. L'observateur repère si le choix de la zone correspond avec la réalisation du serveur
- Varier les trajectoires, hauteur (rasant/ haut et les longueurs au service (court / long) et les types de service (CD/RVS)

Variables :

- Dimension du terrain
- Hauteur du filet plus bas
- Service différencié. Imposer un type de service (CD / RVS). Relanceur se place dos au filet et le serveur annonce « Jeu » au moment de la frappe du volant.

Attendus de Fin de Cycle 3	Attendus de Fin de Cycle 4
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Etre solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

« LE SERVICE AVANTAGE - »



Objectif : Créer de l'incertitude dès le service. Avoir un projet de gain rapide du point après le service.

But : Joueur « serveur » se place derrière la ligne de service et doit gagner le point en utilisant le moins de frappe possible (moins de 3 coups = 3 points, plus de 3 coups = 1 pt, perte du point = 1 point attribué à l'adversaire).

Organisation : Match par équipe avec les rôles de joueur et d'observateur. Jouer un match contre un adversaire de même niveau. 2 temps de jeu de 3' avec match en aller-retour et changement de rôles. L'équipe gagnante est l'équipe qui marque le plus de point sur toute la rencontre.

Observables :

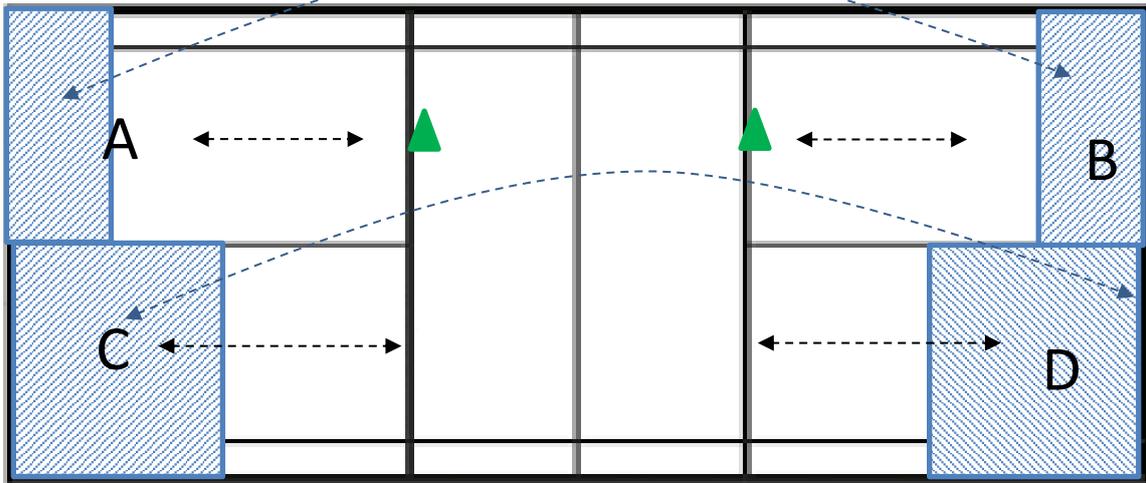
- Aligner ses appuis dans la direction de la frappe. Utiliser des fiches pour repérer les zones de service atteint et leur efficacité
- Varier les trajectoires et les longueurs au service (court / long) et les types de service (CD/RVS)

Variables :

- Dimension du terrain
- Hauteur du filet plus bas
- Mode de service différencié. Imposer un type de service (CD / RVS). Relanceur se place dos au filet et le serveur annonce « Jeu » au moment de la frappe du volant.

Attendus de Fin de Cycle 3	Attendus de Fin de Cycle 4
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Être solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

« LE DEGAGEMENT Bras de fer - main haute - Repousser l'adversaire - jouer haut et long »



Objectif : Créer une trajectoire haute et longue pour repousser l'adversaire

But : S'engager dans un bras de fer et pousser l'adversaire à la faute en jouant « main haute » = dégagement de fond de court.

Organisation : Montée/descente avec arbitre. Si le volant retombe hors zone le point est perdu. Jeu sur ½ terrain dans l'axe.

Observables :

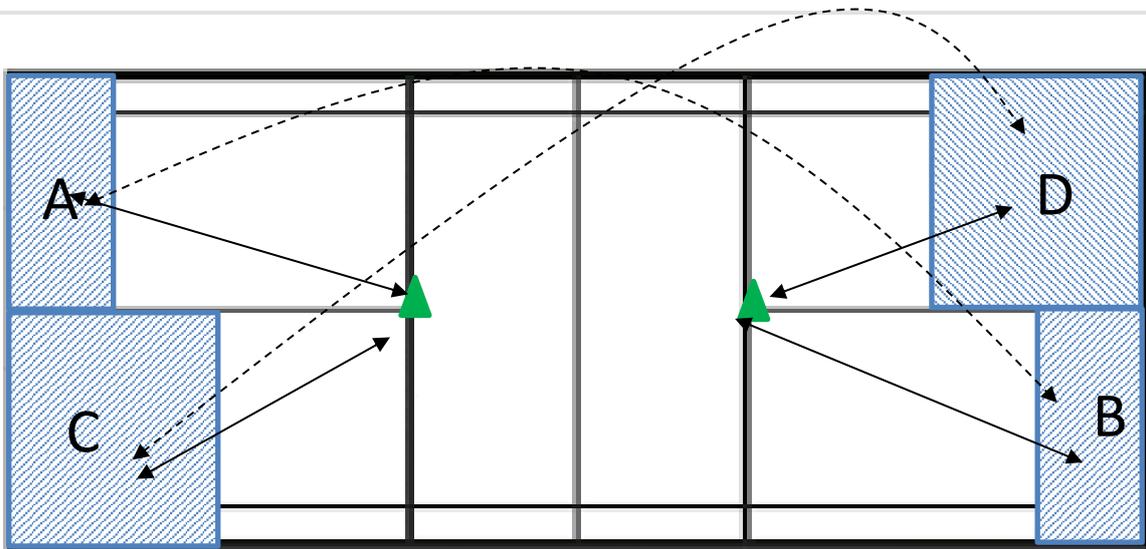
- Se placer de profil, montrer son dos à l'adversaire, montrer son épaule libre à l'adversaire, bras libre vise le volant, orientation du plan de frappe vers le haut, faire chanter la raquette
- Observateur, valide le remplacement touche le plot, la ligne de service avec la raquette, dépasse la ligne avec le pied.

Variables :

- Dimension du terrain. Hauteur du filet
- Dimension de la zone longue
- Mode de service différencié. Possibilité de double touche Imposer un service long comme mise en jeu
- Avec arbitre et/ou observateur
- Jouer dans les diagonales

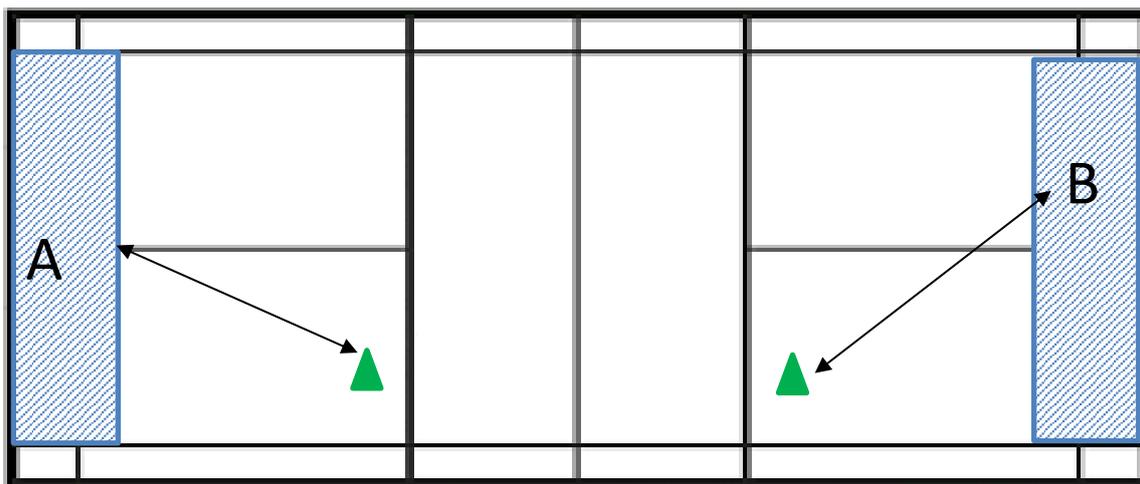
Attendus de Fin de Cycle 3	Attendus de Fin de Cycle 4
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Etre solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

« LE DEGAGEMENT dissocié - main haute »



IDEM « SITUATION BRAS DE FER » MAIS JEU DANS LES DIAGONALES

« LE DEGAGEMENT long - main haute »



Objectif : Créer une trajectoire haute et longue pour repousser l'adversaire

But : S'engager dans un bras de fer et pousser l'adversaire à la faute en jouant « main haute » = dégagement de fond de court.

Organisation : Montée/descente avec arbitre. Rencontre par équipe avec observateur ou coach. Si le volant retombe hors zone le point est perdu. Jeu sur tout le terrain de simple.

Observables :

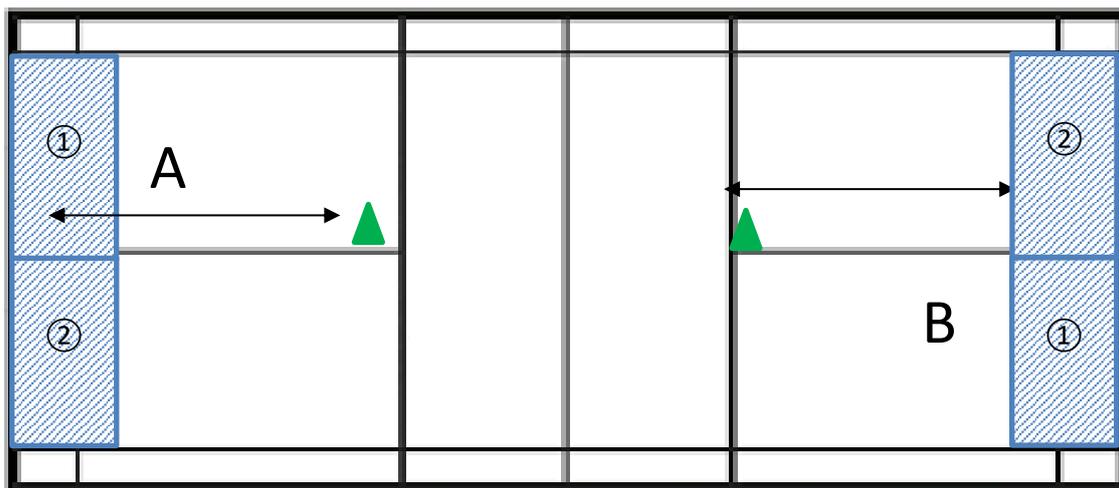
- Orienter rapidement les épaules de profil, montrer son dos à l'adversaire, montrer son épaule libre à l'adversaire, bras libre vise le volant, orientation du plan de frappe vers le haut, faire chanter la raquette, ouvrir ses hanches avec un pas chassé arrière.
- Observateur, valide le remplacement touche le plot, la ligne de service avec la raquette, dépasse la ligne avec le pied.

Variables :

- Dimension du terrain. Hauteur du filet. Dimension de la zone longue.
- Supprimer la zone de remplacement et ouvrir le point à l'annonce « jeu » d'un joueur. Phase 1 : coopération. Phase 2 : opposition. Réaliser chacun 3 dégagements dans la zone longue et ouvrir le point.
- Mode de service différencié. Possibilité de double touche Imposer un service long comme mise en jeu
- La distance du remplacement ▲
- Jeu à thème : on joue le point avec valorisation de la zone ■ = 5 points quand le volant tombe au sol dans cette zone.

Attendus de Fin de Cycle 3	Attendus de Fin de Cycle 4
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Etre solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

« LE DEGAGEMENT long et précis - main haute »



Objectif : Créer une trajectoire haute et longue et précise pour repousser l'adversaire

But : S'engager dans un bras de fer et pousser l'adversaire à la faute en jouant « main haute » = dégagement de fond de court. Jouer au maximum 2 fois de suite dans la même zone.

Organisation : Montée/descente avec arbitre. Rencontre par équipe avec observateur ou coach. Défi 1^{er} à 7 pts. Si le volant retombe hors zone le point est perdu. Jeu sur tout le terrain de simple.

Observables :

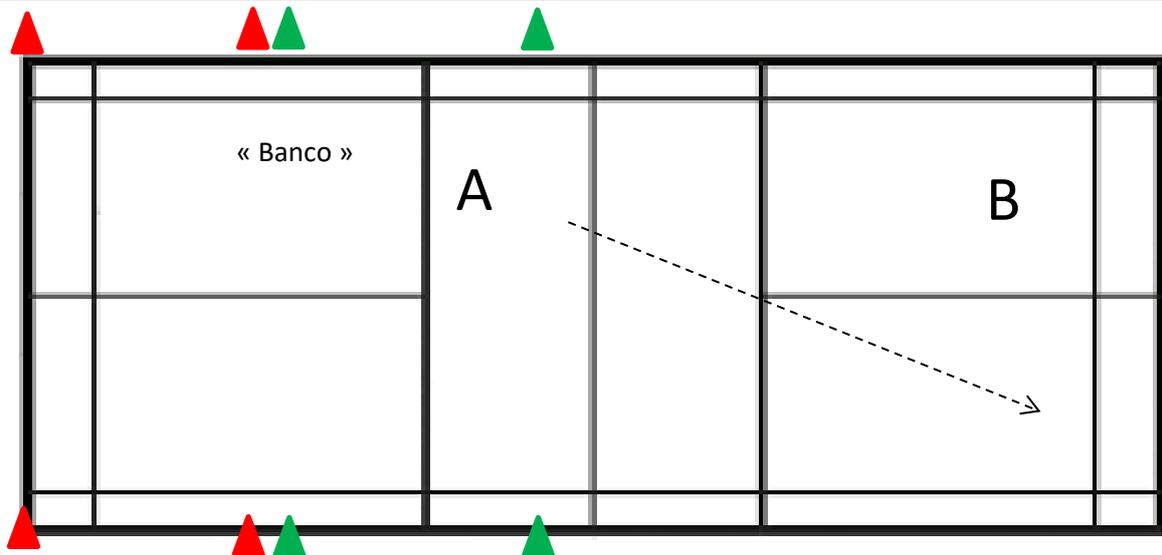
- Orienter rapidement les épaules de profil, montrer son dos à l'adversaire, montrer son épaule libre à l'adversaire, bras libre vise le volant, orientation du plan de frappe vers le haut, faire chanter la raquette, ouvrir ses hanches avec un pas chassé arrière.
- Observateur, valide le remplacement touche le plot, la ligne de service avec la raquette, dépasse la ligne avec le pied.

Variables :

- Dimension du terrain. Hauteur du filet
- Dimension de la zone longue
- Mode de service différencié. Possibilité de double touche Imposer un service long comme mise en jeu
- La distance du remplacement ▲
- **Jeu à thème :** on joue le point avec valorisation de la zone  = 5 points quand le volant tombe au sol dans cette zone.

Attendus de Fin de Cycle 3	Attendus de Fin de Cycle 4
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Etre solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

LE SMASH « Banco »



Objectif : Créer une trajectoire rapide et descendante. S'engager dans une intention de rupture. Apprendre le smash.

But : Les 2 joueurs jouent le point. Quand un des 2 joueurs annoncent « Banco » il annonce son intention de marquer le point sur une situation favorable.

Organisation : Montée/descente avec arbitre. Rencontre par équipe avec observateur ou coach et/ou arbitre. « BANCO Gagnant » = 3 points ou plus, le volant tombe au sol. « BANCO Touché » = - 1 point, le volant est touché, mais pas renvoyé. « BANCO Perdant » = -3 points, le volant est renvoyé et le point se poursuit = défense de « Fer ». Pas d'Annonce « Banco » = 1 point

Observables :

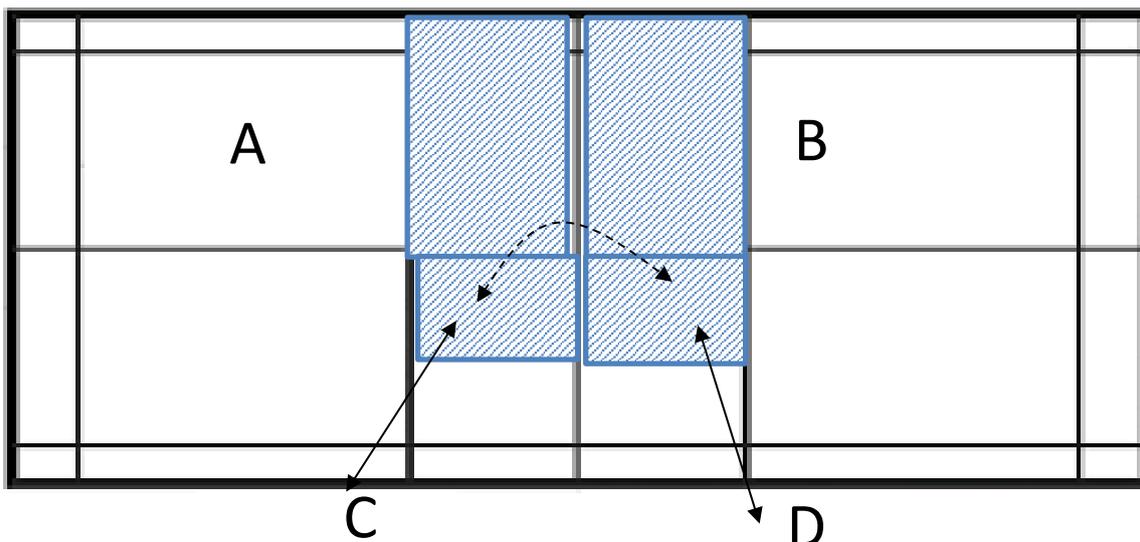
- Orienter rapidement les épaules de profil, montrer son dos à l'adversaire, montrer son épaule libre à l'adversaire, bras libre vise le volant, orientation du plan de frappe vers le haut, faire chanter la raquette, ouvrir ses hanches avec un pas chassé arrière.
- Avec observateur zone favorable de marque entre le filet et les plots ▲ Zone défavorable entre les plots ▲
- Observables : trajectoire lente, haute, proche du filet

Variables :

- Dimension du terrain (simple, ½ terrain, diagonale...). Hauteur du filet. Dimension de la zone favorable ▲
- Mode de service différencié. Possibilité de double touche Imposer un service long comme mise en jeu
- **Jeu à thème :** 1 des 2 joueurs à le droit de dire « Banco ». Match au temps 2' ou Défi en 11 pts. Puis changement de rôle. Les 2 joueurs ont le droit d'annoncer « Banco ». Valoriser l'annonce « Banco » = 5 points. « Banco » perdant pas de malus.

Attendus de Fin de Cycle 3	Attendus de Fin de Cycle 4
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Etre solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

L'AMORTI « main basse »



Objectif : Créer une trajectoire basse, courte et rasante. Apprendre l'amorti.

But : Les 2 joueurs jouent le point en gardant toujours les 2 pieds à l'extérieur de la zone avant après la frappe.

Organisation : Montée/descente avec arbitre. Rencontre par équipe avec observateur ou coach et/ou arbitre. Défi au choix de l'enseignant.

Observables :

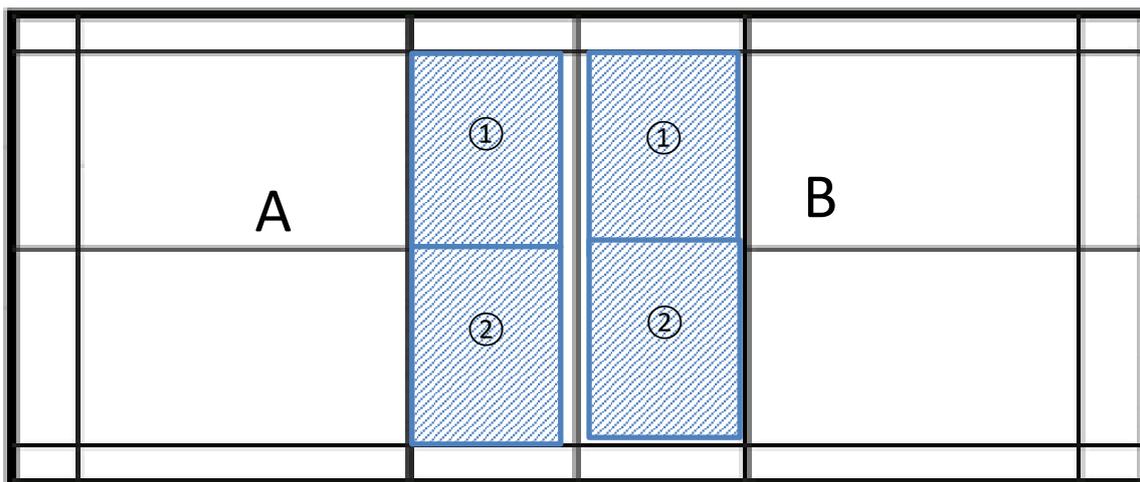
- Orienter le tamis, paume de main vers le ciel pour CD, paume de main vers le sol pour le RVS
- Toucher le volant en-dessous de la taille
- Observables : trajectoire rasante, basse, proche du filet
- Remplacement avec les 2 pieds derrière la ligne ou en dépassant une ligne C et D
- Toucher le volant dans sa phase descendante
- Effectuer des fentes avant, obliques et latérales pour C et D.

Variables :

- Hauteur du filet. Longueur de la zone courte
- Mode de service différencié. Possibilité de double touche Imposer un service long comme mise en jeu

Attendus de Fin de Cycle 3	Attendus de Fin de Cycle 4
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Etre solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

L'AMORTI « aléatoire - main basse »



Objectif : Créer une trajectoire aléatoire, basse, courte, rasante et précise. Améliorer l'amorti et les fentes.

But : Les 2 joueurs jouent le point en gardant toujours un pied à l'extérieur de la zone avant.

Organisation : Montée/descente avec arbitre. Rencontre par équipe avec observateur ou coach et/ou arbitre. Défi au choix de l'enseignant.

Observables :

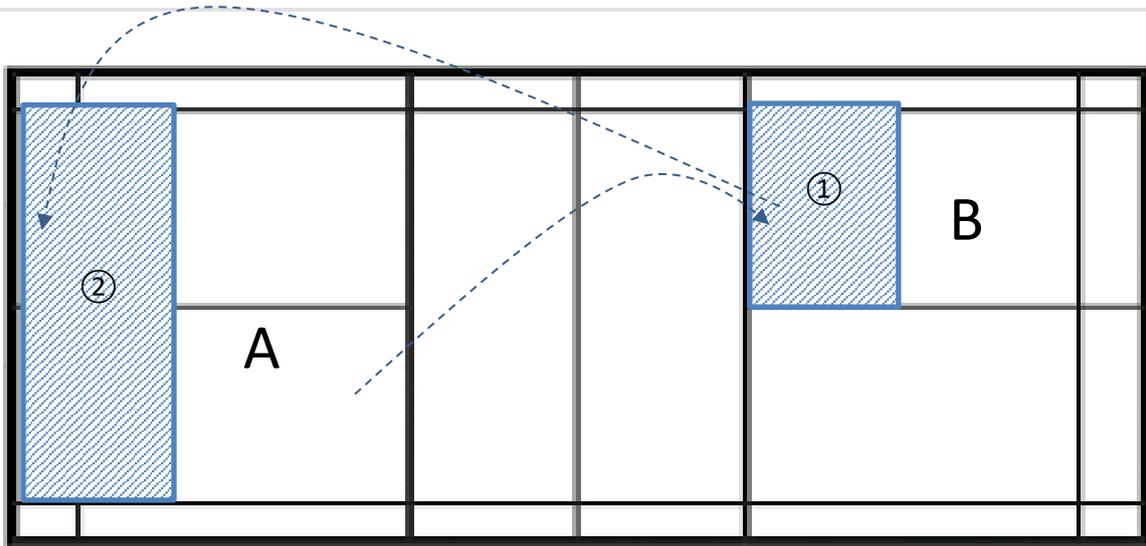
- Orienter le tamis, paume de main vers le ciel pour CD, paume de main vers le sol pour le RVS.
- Toucher le volant en-dessous de la taille ou au niveau du filet.
- Observables : trajectoire rasante, basse, proche du filet
- Remplacement avec les 2 pieds derrière la ligne si possible
- Toucher le volant dans sa phase descendante
- Effectuer des fentes avant, croisées, obliques, latérales

Variables :

- Hauteur du filet. Longueur de la zone courte
- Mode de service différencié. Possibilité de double touche. Imposer un service long comme mise en jeu

Attendus de Fin de Cycle 3	Attendus de Fin de Cycle 4
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Etre solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

LE LOB « gagner du temps »



Objectif : Créer une trajectoire haute et longue en « main basse ». Apprendre le lob.

But : Les 2 joueurs jouent le point. A sert obligatoirement court ① et B joue obligatoirement long ② en lob, puis le point de déroule librement.

Organisation : Montée/descente avec arbitre. Rencontre par équipe avec observateur ou coach et/ou arbitre. Défi au choix de l'enseignant.

Observables :

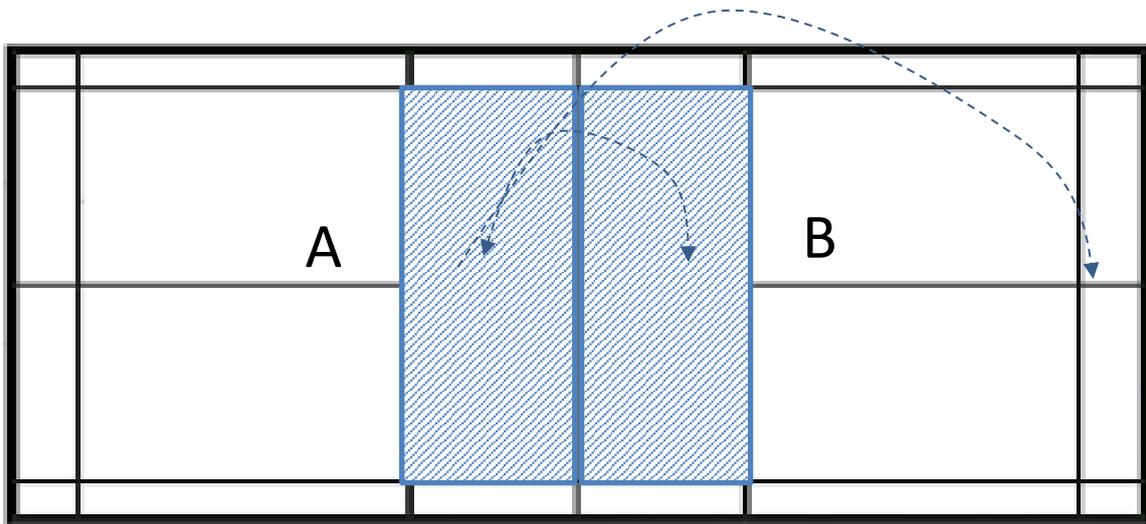
- Orienter le tamis, paume de main vers le ciel pour CD, paume de main vers le sol pour le RVS
- Toucher le volant en-dessous de la taille ou au niveau du filet
- Trajectoire longue et haute

Variables :

- Hauteur du filet. Longueur et largeur de la zone longue
- Mode de service différencié. Possibilité de double touche pour loper.

Attendus de Fin de Cycle 3	Attendus de Fin de Cycle 4
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Être solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

LE LOB « Situation Problème »



Objectif : Créer une trajectoire haute et longue en « main basse ». Améliore le lob et la prise de décision.

But : Les 2 joueurs jouent le point. Phase 1 : coopération jeu court/court. Phase 2 : ouverture du point quand A lob, alors A et B joue le point.

Organisation : Montée/descente avec arbitre. Rencontre par équipe avec observateur ou coach et/ou arbitre. Défi au choix de l'enseignant. A marque 3 points si le lob est gagnant ou sur la frappe qui suit, sinon le joueur qui marque le point gagne 1 point. Si faut avant ouverture du point alors le point est attribué au gagnant du point.

Observables :

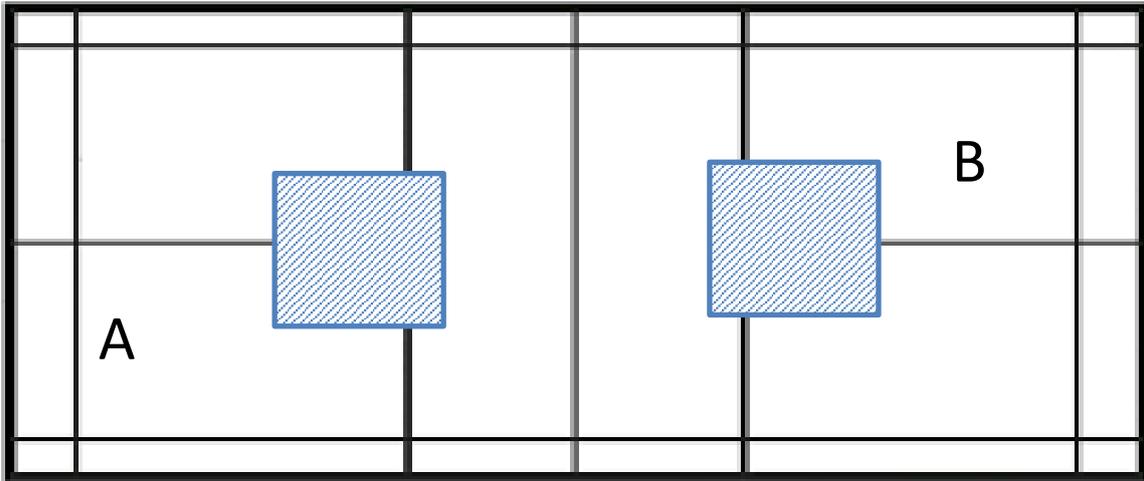
- Utilise le lob rapidement pour ouvrir le point
- Différencie fortement les trajectoires (rasant, basse et courte // haute, haute et longue)
- Trajectoire longue et haute

Variables :

- Hauteur du filet. Longueur et largeur de la zone longue
- Dimension de la zone courte. Dimension de la zone longue. (CD ou uniquement RVS)
- Mode de service différencié. Possibilité de double touche pour loper.

Attendus de Fin de Cycle 3	Attendus de Fin de Cycle 4
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Etre solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

La Zone Interdite « Créer et jouer dans un espace libre» - Situation Complexe



Observateur **A**

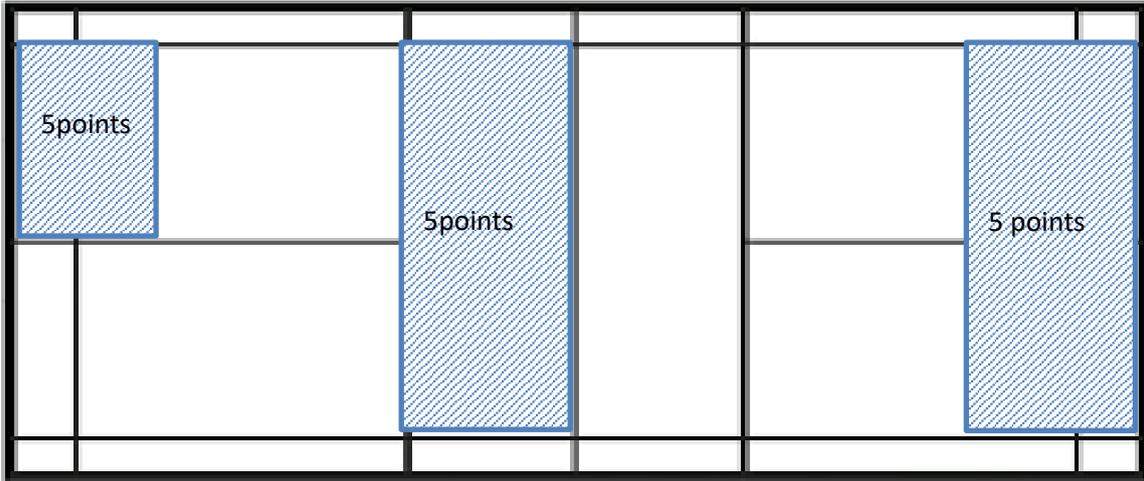
Coach **A**

Coach **B**

Observateur **B**

1. Un duel : montée/descente, tournoi, défi, tâche complexe, rencontre par équipe...avec comptage des points
2. Des rôles : joueurs, arbitres, observateur, coach
3. Des regroupements différenciés : équipes homogènes, hétérogènes, mixtes
4. Des observables : marquer l'endroit sur la fiche terrain où le volant est gagnant, tombe au sol. Les zones gagnantes, les zones favorables de marque, les trajectoires gagnantes, les points forts et faibles adverses, choix l'efficacité d'un coup bonus..
5. Différents temps de jeu : temps 1 jeu libre 4', temps 2 échange après observation 1', temps 3 retour au jeu 4' avec une zone interdite
6. Valorisation des intentions : A et B marque 3 points ou plus si le volant tombe en dehors de la zone . Si les joueurs marquent sur un point fort (5 points) sur le point faible adverse (5 points).
7. Des fiches tournois :

Les Bonus



Le volant tombe dans une zone précise est valoriser d'une large bonification. Volant tombe au sol ...