



# BADMINTON



## Définition de l'APSA :

Le badminton que nous souhaitons développer est un jeu en situation de confrontation en simple, développant des acquisitions techniques et des interactions avec son adversaire. Nous ne mettons pas de

limites à l'utilisation des variables qui permettent une implication et une progression des élèves étapes par étapes.

### ATTENDUS

- Rechercher le gain de l'échange et du match.
- Lire et interpréter de façon autonome le jeu de l'adversaire, exercer son propre pouvoir, pour ne pas jouer au hasard. Prendre des décisions pour obtenir le gain de la rencontre.
- Devenir de plus en plus habile, maîtriser un répertoire de techniques

pour coordonner des actions de déplacements, de frappes et de prises d'informations en temps contraint. Respecter l'adversaire et assurer le bon déroulement des matchs.

# BADMINTON

## SAVOIR

- Prendre des informations de plus en plus tôt pour décider avant de frapper le volant (trajectoire et vitesse du volant, placement et déplacement de l'adversaire).
- Acquérir des techniques de frappe et de déplacement (s'équilibrer, être dynamique avec les jambes, relâché-e avec les bras, la main...).
- Acquérir des principes de jeu, des principes stratégiques.
- Faire des choix tactiques en fonction d'un-e adversaire identifié-e, ses forces et ses faiblesses rapportées aux siennes. Opérer des ajustements en cours de match.
- Gérer la fatigue et l'émotion générées par la rencontre.
- S'entraîner en partenariat avec d'autres élèves : distribution et multi-volants, routines, travail collectif en situation de résolution de problème et alternance pratique (activité réflexive),...
- Avoir des comportements sociaux respectueux et adaptés.
- Tenir les différents rôles permettant l'organisation d'un tournoi.

## VARIABLES

L'évolution des situations de référence peut se bâtir à partir de 4 grandes catégories de variables didactiques :

1. La surface de jeu peut être réduite en longueur et/ou en largeur.
2. La hauteur du filet peut être réduite.
3. Les contraintes règlementaires qui pèsent sur le-la serveur-euse ou les joueur-euses peuvent être adaptées : agrandissement de la surface de réception, mode de frappe toléré, etc...
4. Le système de marque peut être révisé.

La combinaison des variables didactiques pourra être totale pour les élèves qui cherchent à assurer la continuité de l'échange (repère de progressivité puis de plus en plus réduite au fil de l'évolution des compétences des élèves).

### Les principaux observables en jeu :

- Les trajectoires du volant (hauteur, longueur, direction et vitesse).
- Les zones visées.
- Les placements et les déplacements des joueur-euses et leur exploitation.
- L'utilisation de scénarios de l'échange.
- Les changements de jeu en cours de match.
- Le contrôle émotionnel.

## Repères de progressivité

*(les étapes correspondent au niveau des élèves et non au découpage des cycles)*

Les repères de progressivité permettent de savoir quel est le stade de développement de l'élève opposé-e à un-e élève de même niveau, confronté-es aux contraintes de l'activité.

- **Étape 1 :** gagner l'échange en assurant et en maintenant la continuité du point. C'est l'anticipation coïncidence, la protection de sa cible et l'évitement du filet qui organisent l'activité du-de la joueur-euse. L'élève agit en réaction aux volants qui arrivent de façon hasardeuse puisque son adversaire a les mêmes problématiques.
- **Étape 2 :** explorer et utiliser des modalités de rupture de l'échange : trouver le ou les modes de rupture adaptés à ses ressources. La variable spatiale est majoritairement utilisée. Les élèves sont capables d'alterner des frappes hautes et de plus en plus longues, ou un jeu court de façon pertinente pour gagner. Il-elle perçoit ses points forts et les points faibles de son adversaire.
- **Étape 3 :** construire de façon différée la rupture de l'échange, combiner 2 modes de rupture. Établir une relation de causalité entre le gain ou la perte de l'échange avec le coup qui a précédé (par exemple : jouer loin pour jouer court ensuite, ou inversement). Cette étape est majoritairement marquée par l'utilisation de l'espace et de l'adversaire perçu-e comme un mobile sur lequel nous avons un pouvoir. Une fois qu'il-elle a frappé, le-la joueur-euse se remet au centre du jeu pour défendre à son tour sa propre cible.
- **Étape 4 :** combiner et organiser des modes de rupture différents en jouant sur les 3 dimensions de l'espace et la vitesse, impliquant de nouvelles trajectoires du volant. L'élève organise son jeu et s'appuie sur un plan général de match pertinent et évolutif par rapport à l'adversaire et au rapport de force. Les capacités des joueur-euses à défendre de plus en plus de surface de la cible, obligent les adversaires à une activité de prise de décision et de production de trajectoires plus élaborées. La perception de l'adversaire de son placement, et surtout de ses déplacements (avance, retard, sens du déplacement), organisent l'activité du joueur-euse.