

| BADMINTON | | COMPÉTENCES ATTENDUES | | CYCLE TERMINAL : NIVEAU 1 | |
|---|--|--|---|---------------------------|--|
| <p>Proposer et mener à leur terme ou adapter en cours de match des projets tactiques pour obtenir le gain de rencontres face à des adversaires identifiés et de niveau proche. Utiliser la production de frappes variées en direction, en longueur et en hauteur pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.</p> | | | | | |
| <p>CONNAISSANCES: informations</p> | | | | | |
| <p>Sur le pratiquant dans l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> Trajectoires, direction et théorie des angles : <ul style="list-style-type: none"> les trajectoires qui restent dans l'axe central du terrain ne donnent pas d'angle à l'adversaire mais ne le font pas courir latéralement les trajectoires croisées peuvent faire courir mais exposent à des retours rapides le longs des lignes jouer au centre ne donne pas « d'angle » Vitesse : les trajectoires tendues et rapides peuvent prendre l'adversaire de vitesse mais si on est soi-même un peu en retard, on peut être surpris par un retour rapide | <p>Techniques et tactiques</p> <p>Sait se mettre en activité tactique :</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifie dans l'échange le retard de l'adversaire sur le volant Attire l'adversaire dans une zone du terrain pour le fixer Combine les trajectoires: jouer haut et long pour repousser l'adversaire ou le maintenir en fond de court Se donne du temps avec des trajectoires hautes et longues, ou en prend à l'adversaire avec des trajectoires tendues : <ul style="list-style-type: none"> repousse pour jouer court alterne gauche droite en trajectoires hautes au fond pour conclure par une trajectoire tendue joue les quatre coins Donne du sens à son activité technique : <ul style="list-style-type: none"> Intègre les postures particulières : <ul style="list-style-type: none"> au service (en lien avec les exigences réglementaires (deux pieds au sol au moment de la frappe par exemple) en réception, pieds décalés pour partir vite en avant ou en arrière rester avec une raquette haute pour faciliter les interceptions Se trouve le plus souvent pieds décalés en fond de court et produit une action de frappe puissante (rotation centrale) | <p>Connaissances de soi</p> <ul style="list-style-type: none"> Sait s'échauffer de manière spécifique Repère les conditions de forte variation de la performance <p>Maîtrise de soi :</p> <ul style="list-style-type: none"> Maintient la tactique prévue un certain temps avant d'en changer En fin de match (au service) : souffle, se relâche, ne prend pas de risque inutile. Se concentre sur l'action à venir <p>Recherche de sensations :</p> <ul style="list-style-type: none"> Sent que l'on peut accélérer ses actions de frappe en se relâchant Sent qu'il est possible de frapper en se replaçant à condition d'être placé « en avance » pour frapper Maintient la tactique prévue un certain temps avant d'en changer | <p>Savoir-faire sociaux</p> <p>Dans la relation duelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> Modifie son jeu selon la modalité d'opposition proposée <p>Dans la relation d'aide :</p> <ul style="list-style-type: none"> Accepte de jouer le jeu de l'opposition conciliante quand c'est nécessaire. <p>Dans la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> Arbitre ou observe en prenant en compte les critères particuliers de la tâche (jeu normal ou avec consignes) | | |
| <p>CONNAISSANCES: informations</p> | | | | | |
| <p>Sur l'activité comme pratique sociale :</p> <ul style="list-style-type: none"> Règlement au service (les deux pieds au sol au moment de l'impact...) | <p>SITUATION PROPOSÉE</p> <p>L'élève dispute 4 matches au moins en simple dont 2 à son niveau. Chaque match se dispute en 2 sets gagnants de 9 points (ou au moins un set de 15 points avec changement de côté à 8). Prolongation possible. Cette modalité doit être fatigante et importante du point de vue de l'enjeu. Avant chaque match, l'élève annonce un ou plusieurs projets tactiques pour obtenir le gain d'échanges face à son adversaire. Ce ou ces projets sont comparés, au changement de côté et en fin de match, avec ce qu'il a réalisé.</p> | | | | |

| BADMINTON | | COMPÉTENCES ATTENDUES | | CYCLE TERMINAL : NIVEAU 2 | |
|---|--|--|--|--|--|
| <p>Proposer et mener à leur terme ou adapter en cours de match des projets tactiques pour obtenir le gain de rencontres face à des adversaires identifiés et de niveau proche. Utiliser la précision et la puissance des frappes ainsi que les variations de rythme et la désinformation dans la production des trajectoires pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.</p> | | | | | |
| <p>CONNAISSANCES: informations</p> | | <p>CONNAISSANCES: procédures</p> | | <p>CONNAISSANCES: savoir-faire sociaux</p> | |
| <p>Sur l'activité comme pratique sociale :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le matériel : les raquettes légères (graphite...) et les volants « plume » utilisés en compétition Les différentes possibilités locales pour continuer une pratique de loisir ou de compétition après le lycée | <p>Techniques et tactiques</p> <p>Sait se mettre en activité tactique :</p> <ul style="list-style-type: none"> Adapte ses projets tactiques en fonction de l'évolution du score (accélère le jeu dès que possible ; joue sur les feintes) Fait des hypothèses à partir de ses propres frappes pour anticiper sur les réactions de l'adversaire Utilise ses propres points forts et/ou joue sur les points faibles de l'adversaire Réalise et alterne des schémas tactiques à partir du service, qui obligent l'adversaire à des changements de direction entre son remplacement et son déplacement (fixer au fond côté revers pour amortir ensuite du même côté) <p>Donne du sens à son activité technique :</p> <ul style="list-style-type: none"> Se replace au centre du jeu Sait préparer ses actions de frappe pour gêner, retarder ou falsifier les prises d'information de l'adversaire Sait passer d'une prise universelle à une prise revers en fonction de l'action de frappe Contrôle des déplacements explosifs (vers l'avant par exemple) et une prise de raquette relâchée pour contre-amortir Utilise la rotation de l'avant-bras | <p>Connaissance de soi</p> <ul style="list-style-type: none"> Admet que l'on peut être le meilleur dans la classe mais avoir encore des points faibles Admet ses points faibles pour accepter de les travailler en particulier Connait ses points forts, par exemple pour savoir si l'on a intérêt à faire durer ou à écourter les échanges <p>Maîtrise de soi :</p> <ul style="list-style-type: none"> S'éprouve pour connaître ses limites (résistance à l'effort par exemple), pour savoir à quel moment il est utile de ralentir le rythme du jeu S'échauffe en fonction du rapport de force prévu pour le match à venir <p>Recherche de sensations :</p> <ul style="list-style-type: none"> Connait son temps d'échauffement personnel pour retrouver de bonnes sensations et éviter de se blesser Se prépare mentalement pour affronter un adversaire en particulier | <p>Dans la relation duelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> S'investit, ne laisse pas filer la rencontre : est persuadé qu'un match n'est jamais gagné ou perdu d'avance Admet que le duel cesse avec le dernier point du match Assume les moments où l'on est dominé en renvoyant pour obliger l'adversaire à prendre plus de risques <p>Dans la relation d'aide :</p> <ul style="list-style-type: none"> Met en relation le projet d'un joueur et l'observation concrète d'une période de jeu pour donner un conseil utile à ce joueur au moment du changement de côté <p>Dans la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> Prend en charge une partie de l'organisation d'une compétition | | |
| <p>SITUATION PROPOSÉE</p> <p>L'élève dispute quatre matches au moins en simple dont deux à son niveau . Chaque match se dispute en deux sets gagnants de 9 points (ou au moins un set de 15 points avec changement de côté à 8) et prolongation possible. Cette modalité doit être fatigante et importante du point de vue de l'enjeu . Avant chaque match, l'élève annonce un ou plusieurs projets tactiques pour obtenir le gain d'échanges face à son adversaire. Ce ou ces projets sont comparés, au changement de côté et en fin de match, avec ce qu'il a réalisé.</p> | | | | | |