

## BADMINTON

### SITUATIONS PEDAGOGIQUES : DU NIVEAU 1 VERS LE NIVEAU 2

#### 1) SERVICE

un serveur qui tente de faire passer son service au dessus de l'adversaire bras tendu (pas d'échanges).

#### 2) TRAJECTOIRES PRODUITES

<b>Jonglages</b>	Jonglages en variant hauteurs d'envoi et types de frappe (hautes et basses). Au signal, arrêter le volant dans sa raquette.
<b>Echanges</b>	Au signal, recevoir le volant sur la tête ou dans la main libre bras tendu.
<b>Echanges et duel</b>	Dans un terrain (de plus en plus) éloigné du filet (zone avant interdite).
<b>Echanges</b>	Entre chaque frappe, tourner la raquette dans sa main, regarder le sol entre chaque frappe, tourner sur soi-même, toucher une ligne ou un plot, annoncer le nombre de doigts lu sur la main d'un joueur en attente au filet.
<b>Echanges</b>	Un joueur annonce (en frappant le volant) à son adversaire la trajectoire que celui-ci doit réaliser (court ou long

#### 3) JEU DE JAMBES

<b>Echanges</b>	Se déplacer parallèlement au filet sur la largeur du terrain en échangeant. Faire un aller-retour en ayant frappé 12 fois le volant (à 2), puis 10, puis 8 et 6 fois (accélération du jeu de jambes).
<b>Echanges et duel</b>	Tournante dans son propre terrain.
<b>Echanges</b>	½ terrain avec couloir contre tout le terrain. : faire l'adversaire se déplacer pour frapper. Attention, on est <u>partenaire</u> , on fait travailler l'autre...

#### : 4) TACTIQUE : LES JEUX A THEMES

<b>Duel</b> <b>L'handicap</b>	« l'handicap » : ½ terrain (avec couloir) contre tout le terrain (on est adversaire !).
<b>Duel</b> <b>La rivière</b>	« la rivière » : zone au centre (en largeur) interdite : si le volant y tombe, il est out.
<b>Duel</b> <b>Le résister</b>	« le résister » : un joueur contre 3 ou 4 autres. Ceux-ci jouent un point complet à tour de rôle. Leur but est de faire faire le plus de fautes à celui qui est seul (qui doit donc résister) pendant 2 minutes et le plus rapidement possible. <u>On ne compte que les points perdus par celui qui est seul.</u>
<b>Duel</b> <b>Le résister</b>	« le résister » variante les 3 ou 4 joueurs frappent le volant à tour de rôle.
<b>Duel</b> <b>Les 100 points</b>	« les 100 points » : Sur ½ terrain ou terrain complet en 1/1 : si le volant tombe chez l'adversaire sans que celui-ci ne le touche = 100 points.
<b>« Qui perd sort » organisation</b>	<u>Situation intéressante si on a insisté sur l'importance du service :</u> 2 joueurs jouent le point et 2 joueurs près du filet. Le point est joué, celui des 2 joueurs qui le gagne reste sur le terrain, et le perdant se fait remplacer par le premier des 2 joueurs qui était en attente. Chacun compte ses points individuellement.

NB : Le « qui perd sort », comme la montante-descendante sont des organisations utilisables sur de nombreux jeux à thèmes, et non des situations pédagogiques. A 4 joueurs, on peut aussi utiliser l'organisation 3 c 1 : 1<sup>er</sup> à 3 points pour remplacer celui qui est seul.

## BADMINTON

### SITUATIONS PEDAGOGIQUES DU NIVEAU 2 VERS LE NIVEAU 3

#### 1) SERVICE :

Un serveur qui tente de faire passer son service au dessus de l'adversaire bras tendu (au fond).

#### 2) TRAJECTOIRES PRODUITES :

<b>Jonglages</b>	Jonglages en courant, en reculant. Au signal, s'arrêter et bloquer le volant dans sa raquette.
<b>Echanges</b>	Contrôle pour soi-même et renvoi.
	A 4, 2 au filet qui échangent, 2 au fond qui échangent au dessus d'eux.
<b>Echanges ou duel</b>	Dégagé sur dégagé, faire sortir son adversaire du terrain.
<b>Echanges</b>	Entre chaque frappe, tourner la raquette dans sa main et retrouver la bonne prise.
<b>Echanges</b>	« Miroir » : Faire la même trajectoire que l'adversaire.
<b>Echanges</b>	A 4, jeu sur ½ terrain face à face, au signal, 2 échangent les positions. Idem en diagonale.
<b>Echanges</b>	Echanges rapides à 2 ou 3 m du filet.
<b>Echanges</b>	Engager 2 volants simultanément et les jouer. Si l'un tombe, on continue avec l'autre et on essaye de ramasser le 1 <sup>er</sup> et l'engager au bon moment sans s'arrêter
<b>Echanges</b>	L'un des 2 joueurs joue haut et montre par un geste le coup que l'autre doit réaliser.
<b>Echanges</b>	A et B sont ensembles et fixes (1 à droite, 1 à gauche), C et D en face sont mobiles. A envoie sur C, C sur B, B sur D et D sur A. C et D se déplacent quand ils ont frappé. A et B doivent voir où ils se situent avant de renvoyer.

### 3) JEU DE JAMBES

<b>Echanges</b>	Deux (1 à droite, 1 à gauche) contre un : les 2 joueurs croisent, l'autre joue lg de ligne (faire un 8).
<b>Echanges</b>	¼ de terrain contre tout le terrain.
<b>Duel</b>	Faire partir l'adversaire avec un décalage : pied sur la ligne opposée (ou d'un plot).

### 4) TACTIQUE : LES JEUX A THEMES

<b>Duel</b> <b>L'handicap de terrain</b>	« l'handicap de terrain » : ¼ de terrain avec couloir contre tout le terrain. Cette fois, on est adversaire.
<b>Duel</b> <b>La rivière</b>	« la rivière » : zone de formes variées décidées par l'enseignant. Si le volant y tombe, il est out. Possibilité de laisser à chacun des 2 joueurs, le choix d'une zone interdite pour l'autre.
<b>Duel</b>	« le résister » ou les « 100 points » du niveau 1 : ça fonctionne à tous les niveaux !
<b>Duel</b>	L'un des 2 joueurs accélère tout, l'autre ralentit.
<b>Duel</b> <b>Les portes</b>	Jeu « des portes » : 1 contre 3. Celui qui est seul place une porte <u>du côté adverse</u> par laquelle les 3 doivent passer pour entrer sur le terrain avant de frapper à tour de rôle.
<b>Duel</b> <b>Revers gagnant</b>	« Revers gagnant » : si le joueur joue sur le revers adverse et gagne le point directement ou sur le coup suivant, il gagne 100 points.
<b>Duel</b> <b>L'handicap de coup</b>	« L'handicap de coup » : Amorti ou smash ou dégagement interdits.
<b>Duel</b> <b>Les zones</b>	« Les zones » : 1 zone (au choix ou imposée) vaut 3 ou 100 points, ou interdit d'envoyer 2 fois de suite dans la même zone. Possibilité de faire 2 ou 3 zones.

