

*Document FPC EPS badminton*  
*« Le projet tactique en lycée et/ou au niveau 2 collège »*



**Sommaire :**

Page 1 :	Problématique du document ou objectifs poursuivis.
Page 2 et 3 :	I] Introduction : rappel du contexte
Page 4, 5, et 6 :	II] Un exemple de contenus pour le niveau 2 collège : 6 situations.
Page 7, 8, 9 et 10 :	III] Un exemple de contenus pour le niveau 1 baccalauréat : 6 situations.
Page 11, 12, 13 et 14 :	IV] Un exemple de contenus pour le niveau 2 baccalauréat : 6 situations
Page 15, 16 et 17 :	V] Un exemple de contenus pour le double mixte.
Page 18 :	VI] Modélisation des niveaux tactiques en Badminton rencontrés au niveau collaire
Page 19 et 20 :	VII] Conclusions

## Badminton :

« *Le projet tactique sur les 2 dernières étapes scolaires.* »

# Problématique

**« Il s'agit de fournir à un enseignant des situations en badminton pour travailler des contenus sur le projet tactique du joueur sur les 2 à 3 meilleurs niveaux scolaires (niveau 2 collège et le niveau 1 et 2 du baccalauréat). Ces situations s'inscrivent dans une démarche plus large de formation du joueur selon trois axes de travail, déjà vus dans les stages de formations antérieurs. »**



## I] *Introduction :*

Dans le cadre des documents déjà fournis sur le site académique de Bordeaux, chacun pourra s'alimenter en échauffements divers et resituer notre démarche dans les 3 étapes déjà décrites.

Il s'agit ici d'illustrer des **contenus tactiques** à travers des situations pédagogiques « ambitieuses » que vivent tous les stagiaires pour en sentir les fondements stratégiques et les implications techniques qu'ils présupposent.

La réunion des propositions des 4 formateurs nommés ci-dessus (en en-tête) a permis d'enrichir leurs positionnements respectifs et donner au stagiaire **une diversité** d'approches et parfois de conceptions, orientée vers un enrichissement premier de l'élève.

Chaque situation est présentée sous forme de tableau où compétences, contenus, tâches, consignes, situation, critère de réalisation, et de réussite, ainsi que simplification e/ou complexification seront proposés.

Nous avons voulu conclure sur une approche tactique du double mixte. Elle permettra à ceux qui ne sont pas dans des classes d'évaluation nationale de programmer un cycle ou au moins des leçons sur cet axe, si riche, d'éducation.

Au-delà de répondre à une commande académique, l'ambition est, à travers un vécu, de donner des armes technico-tactiques aux enseignants pour les différents niveaux d'enseignement.

Chaque niveau de pratique sur une demi-journée est précédé d'échauffements qui peuvent être les suivants :

**Niveau 2 collègue** : montante descendante à thèmes : travail en opposition du huit, en routines latérales, (un joue LL et l'autre croise), avec des trajectoires tendues : **les drives**, idem avec amorti-dégagé en laissant du temps (LLLCC

ou CCCLL) ou en accélérant (LLcLLcLLc ou ccLccLccL), jeu en opposition sur l'espace arrière ou sur l'espace avant.

**Niveau 1 lycée** : Sur  $\frac{1}{2}$  terrain, l'un reste au fond et balade l'autre avt-arr. (travail au temps) en cherchant à gagner (en 7 points), par équipes : entrée sur porte latérale côté coup droit sous forme comptée.

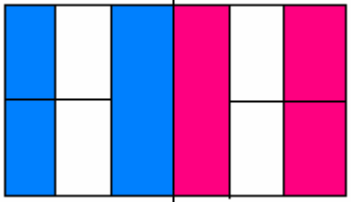
**Niveau 2 lycée** : tenir l'échange en diminuant le temps pour l'exécution (s'asseoir, s'allonger, tourner, ...), par équipes jeu avec thème (le jeu au filet, l'interception, etc...) pour chaque équipe les entrées sont variées selon ce que l'on veut travailler .

**Le jeu de double et de double mixte** : échauffement en 1c1 en faisant le 8 au filet, puis en 2c2c le 8 avec un volant puis 2 volants. Approche stratégique du jeu en double, 4 par terrain, on joue chacun pour soi avec un capital de X point à chaque fois que l'on perd un point, on perd un point de capital. On termine en 1c1. Ensuite on ajoute un volant au sol qui implique une perte de point supplémentaire à celui qui l'a sur son demi terrain au moment de la perte du point on peut perdre d'un coup deux points (le score + celui du volant qui brûle). On joue les points en ne défendant que son demi terrain.

Après ces échauffements sous formes de routines, le plus souvent joués, la proposition de 6 situations par niveau (et par demi-journée) a représenté l'objectif organisateur de notre démarche.

## II] Le niveau 2 collège :

### Le devant-derrrière (Courbès C.)

Compétence à acquérir	Créer un espace libre sur le terrain adverse
Contenus d'enseignement	Pour marquer un bonus dans une cible je dois d'abord en éloigner mon adversaire.
Tâche	Match à thème où l'impact direct en zone bonus vaut 3 points
Consignes	Eloigner son adversaire plusieurs fois de la zone visée
But pour l'élève	Gagner le match en 11 points le plus vite possible
Situation	
Critère de réussite	Marquer un maximum de bonus
Critère de réalisation	Dosage des frappes ; pertinence des choix
Simplification	Agrandir les zones
Complexification	Obtenir le bonus uniquement dans la zone préalablement annoncée

### Le gagne terrain : (A. Coupeau)



#### Gagne terrain

##### **But :**

Frapper fort le volant pour faire reculer l'adversaire derrière la ligne matérialisée par un trait ou un plot. Le remplacement avant est matérialisé par une ligne (rouge)

**Organisation :** 1 contre 1 sur ½ terrain. Plot à 1.50m du fond. 5 services consécutifs (2 fois chacun)

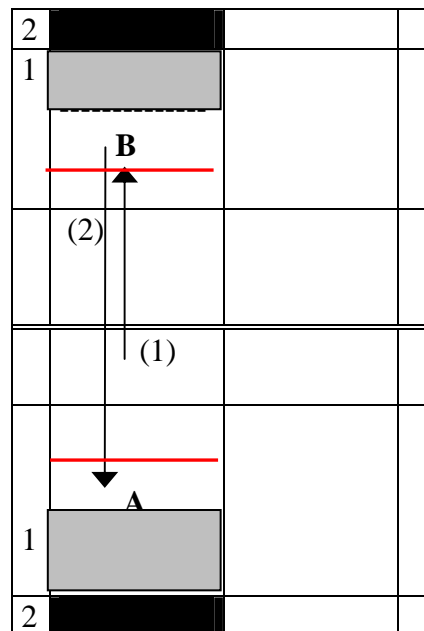
**Score :** 1 point si adversaire passe la ligne ; 2 points si adversaire est dans le couloir du fond

**Consignes :** préparer coude haut, tamis de raquette dans le dos. Lancer la raquette sur le volant (point haut) ; effectuer une rotation interne de l'avant-bras

Avancer la jambe arrière (ciseau de jambe), geste de frappe sec et court et court en accompagnement.

**CR :** marquer au moins 5 points

**Complexification et Simplification:** jouer sur le handicap de remplacement pour un joueur (ex : de toucher la ligne avant de service avec le pied entre chaque frappe à placer la ligne de remplacement à 2m du fond). Cette contrainte est réglable et permet des oppositions hétérogènes.



**Le long chemin : (A. Coupeau)****But :**

imposer à l'adversaire le plus grand déplacement possible.  
Donner au relanceur une solution pour reprendre le service

**Organisation :**

Tâche semi-libre avec une première partie imposée + libre

A et B réalisent 2 manches de 9 points (jeu décisif)

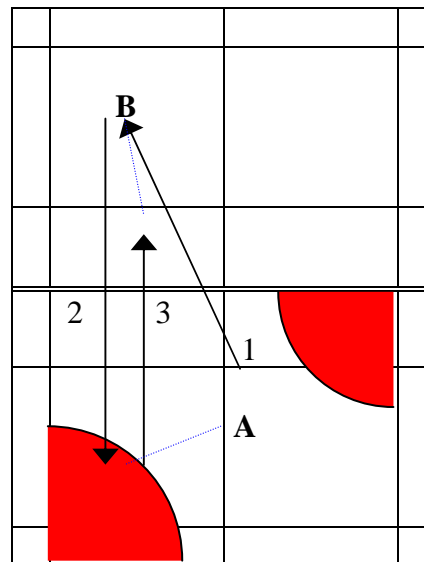
A sert pendant toute la 1<sup>ère</sup> manche ; B à la 2<sup>ème</sup>

**Consignes :**

(1) service haut ; (2) dégagement droit devant ; (3) amorti et ensuite jeu libre

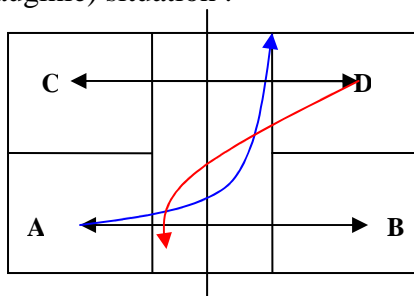
Pour B, les points dans Zone rouge comptent double

**CR** : au moins 3 points doubles pour le relanceur

**Le bon serveur (C. Courbès)**

Compétence à acquérir	Servir en fonction de l'adversaire (Se mettre en projet dès la première frappe sur deux coups). En fonction de l'extrémité que je joue au service (court avant droit ou long profond droit), je joue le coin opposé libéré au second coup long à gauche ou court devant)
Contenus d'enseignement	Je cherche à pousser mon adversaire au fond du court dès le service, puis je rejoue court. Si mon adversaire anticipe une attente de service au fond alors je sers court et je rejouerais long sur ma 2 <sup>ème</sup> frappe.
Tâche	Match en 11 points où le si le serveur gagne à sa 2 <sup>ème</sup> frappe il prend un bonus de +3
Consignes	Se concentrer pour servir
But pour l'élève	Gagner le match avec la plus grande différence de points
Situation	Match à thème sur 1/2 terrain avec les couloirs de double.
Critère de réussite	Marquer au moins un bonus par match.
Critère de réalisation	Le serveur sert rationnellement selon la position du receveur et fait courir son adversaire à sa 2 <sup>ème</sup> frappe.
Simplification	Donner un handicap de position au receveur (ex : pied sur la ligne avant)
Complexification	

**Le slice ou le reverse (d'abord travail d'un seul coup à la fois) pour exploiter un espace libéré :** (P. Lauginie) situation :

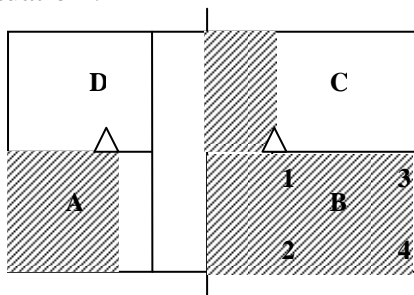


A et B échangent en dégagé main haute et A place un slice gagnant à B lorsqu'il le pense possible. Si 2 par terrain et si B le rattrape on se place sur l'autre LL et c'est au tour de B de déclencher le slice. Si 4/terrain et que B rattrape il renvoie sur le même LL et on répète A comptabilise ses points gagnés par slice.

Le même exercice peut servir de base pour que B dans la même situation de départ travaille le reverse slice

Compétence à acquérir	Exploiter un espace libre sur le terrain adverse grâce à un coup spécifique de ce niveau
Contenus d'enseignement	Pour marquer je dois placer mon coup spécifique en le masquant et au moment le plus opportun (adversaire loin et fixé).
Tâche	Match à thème où l'on ne gagne que par un slice (ou un reverse slice gagnant).
Consignes	Eloigner son adversaire de la zone visée par le slice et masquer son coup (même préparation que pour le dégagé et orientation tardive du tamis vers la gauche)
But pour l'élève	Gagner le match en 11 points en concédant le moins de points.
Critère de réussite	Réussir les slice dès leur première tentative (atteste de la justesse du choix)
Critère de réalisation	Masquage des frappes ; pertinence du choix
Simplification	On déclenche à un moment prévu sans jouer le point, en coopération
Complexification	Les 2 coups peuvent être tentés (slice ou reverse)

**Variation ses trajectoires pour gagner rapidement en situation de déséquilibre spatial :** (P. Lauginie) situation :



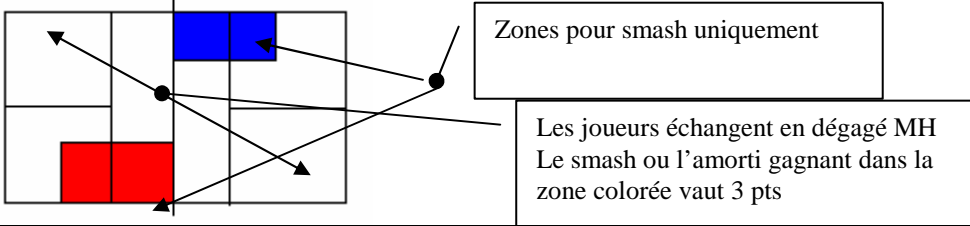
Après un service LL, A ne défend que la zone hachurée en touchant délicatement un plot posé à l'angle de sa zone entre chaque frappe et B défend sa zone hachurée en replaçant un pied entre chaque frappe dans la zone non hachurée.

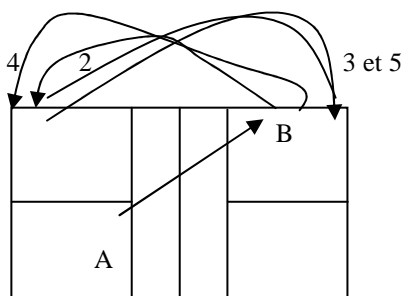
A doit Utiliser l'arsenal technique (amorti, dégagé, drive, slice, smash) qu'il a appris pour s'imposer au plus vite. C et D idem

Compétence à acquérir	Exploiter en frappe main haute les espaces libres sur le terrain adverse grâce à un des coups spécifiques de ce niveau
Contenus d'enseignement	Pour marquer je dois exploiter les déséquilibres spatiaux de mon adversaire pour m'imposer au plus vite (lecture des déséquilibres spatiaux associée à des coups).
Tâche	Match à thème où le joueur avantagé doit s'imposer avec le moins de coups possibles (en 2cps=3pts, en 3=2pts, en 4=1pt, en 5=1pt adversaire, en 6=2pts adversaire, etc.) feuille de match adaptée.
Consignes	Utiliser l'arsenal technique (amorti, dégagé, drive, slice, smash) qu'il a appris pour s'imposer au plus vite
But pour l'élève	Gagner le match en 11 points en concédant le moins de points.
Critère de réussite	Réussir les slice dès leur première tentative (atteste de la justesse du choix)
Critère de réalisation	Masquage des frappes ; pertinence du choix
Simplification	A ne doit pas toucher le plot entre les frappes.
Complexification	B n'est pas obligé de repasser un pied en zone non hachurée ou encore varie ses positions de receveur (pied avant en 1 ou 2 ou pied arrière en 3 ou 4)

### III] Le niveau 1 de Lycée :

#### Le Revers au Fond pour libérer l'espace avant coup droit (C. Courbès) :

Compétence à acquérir	Créer un espace libre en sollicitant une zone défavorable chez mon adversaire.
Contenus d'enseignement	En fixant mon adversaire sur son revers en fond de court, je me libère son angle avant côté CD pour y conclure par un amorti ou un smash croisé court.
Tâche	Match en 11 points ou un Impact Direct dans l'angle avant CD vaut 3 points.
Consignes	Fixe ton adverse en zone arrière revers avant de tenter le bonus.
But pour l'élève	Gagner le match le plus vite (chronométrer, nombre de frappes ...)
Situation	 <p>Zones pour smash uniquement</p> <p>Les joueurs échangent en dégagé MH Le smash ou l'amorti gagnant dans la zone colorée vaut 3 pts</p>
Critère de réussite	Nombre de bonus durant le match.
Critère de réalisation	L'attaque est tentée sur un retard (temps ou espace) adverse
Simplification	Réduire en longueur le terrain à défendre pour un joueur
Complexification	ID hors angle avant CD = 2 points Placer les zones sur l'angle revers au fond, avec fixation préalable avant CD.



#### Le LongDroitDroit (C. Courbès)

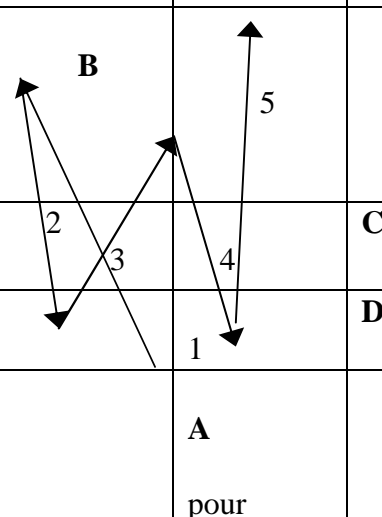
Compétence à acquérir	Principe du « fixer pour déborder »
Contenus d'enseignement	Sur le retour, je cherche à dégager décroisé au plus près de l'angle de fond. Si mon adverse dégage correctement, j'insiste (fixation), si son dégagement est trop court, j'attaque court croisé (débordement).
Tâche	Match en 11 points avec service uniquement côté pair (pour un serveur droitier). Trois premiers coups imposés : Service long, retour dégagé droit, 3 <sup>ème</sup> frappe dégagée droit puis libre.
Consignes	Viser les angles
But pour l'élève	Gagner
Situation	Terrain normal de simple
Critère de réussite	Nombre d'attaques gagnées sur nombre d'attaques tentées.
Critère de réalisation	Le joueur adapte ses choix à la situation que connaît son adversaire
Simplification	Le receveur peut jouer dans les couloirs de double de son adversaire.
Complexification	Le service est libre, ou 4 dégagements droits minimum.

**Compréhension et lecture du rapport de force (P. Lauginie et P. Limouzin)**

Compétence à acquérir	Prendre conscience de ses propres faiblesses et des forces adverses
Contenus d'enseignement	Je dispose d'un <b>joueur joker</b> auquel je dois toucher la main entre chaque frappe. Si le duel est homogène <b>chacun place son joker</b> ; dès qu'il y a 2 points d'écart, celui qui perd replace <b>le joker</b> de celui qui gagne où il le désire (pour revenir au score)
Tâche	Match en 1 set gagnant de 15 points. Tous les 3 points les jokers entrent match en score cumulé (score acquis) et placent où se voit imposer le placement du joker (selon score)
Consignes	Identifier les placements des jokers efficaces pour gagner (= lieu pour fixer). Les jokers ont le pied extérieur sur la ligne de double et peuvent entrer en fente dans le terrain pour simplifier la tâche de leur partenaire
But pour l'élève	Gagner en mettant hors de portée le joueur adverse.
Situation	
Critère de réussite	Ne pas se faire distancer au score.
Critère de réalisation	Le choix du joueur est adapté au rapport de force.
Simplification	Entrer plus les jokers dans le terrain (pied sur ligne latérale de simple)
Complexification	Les deux jokers sont placés par les adversaires.

**Gestion du rapport de force (P. Limouzin P. Lauginie) :**

<b>S</b>	<u>Gestion du rapport de force (A. Pizzinato)</u>			
<b>3</b>				
<b>But :</b> Eviter de prendre des risques trop tôt dans l'échange tout en saisissant les opportunités de gagner vite. Même dominé faire durer l'échange dans l'espoir de renvoyer une fois de plus que l'autre le volant.				
<b>Organisation :</b> Match en 11 points avec bonification pour le défenseur si le point s'est déroulé en plus de 5 touches. 3pts pour les pts gagnés en moins de 5 touches. Puis deux points pour l'attaquant et 1 pour le défenseur au-delà de 5 touches.				<b>C</b>
<b>Consignes :</b> Quand je suis en grande difficulté je défends haut et long de ligne (replacement simplifié) ou par un amorti				<b>D</b>
<b>CR :</b> je gagne essentiellement des 3pts et des 1 point quand je perds				

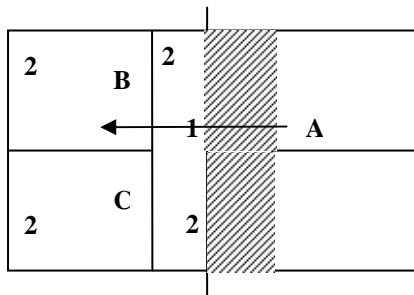


**Feuille de match**

Noms	pts	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

**Gagner au filet en interceptant, en smash en amortissant ou en contre amortissant : (P. Lauginie)**

situation :



Après un service entre les deux joueurs B et C, A cherche à gagner par un smash, un dégagé gagnant, un amorti ou un contre amorti sachant que B et C alternent la zone arrière et la zone avant ou ne peuvent jouer que la zone avant de A (si l'on veut travailler le rush en priorité).

A doit replacer 1 pied à l'extérieur de la zone hachurée entre chaque frappe (interdit d'y camper) Utiliser l'arsenal technique (amorti, dégagé, drive, slice, smash) qu'il a appris pour s'imposer au plus vite. Masquer ses coups pour tromper les défenseurs (aller au volant sans préparation)

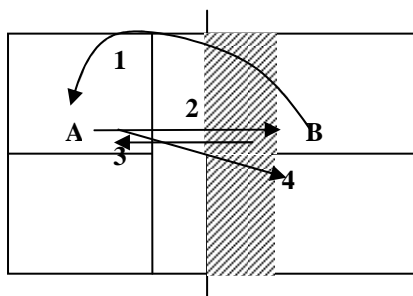
Compétence à acquérir	Exploiter en frappe main haute l'espace avant sur le terrain adverse grâce à une dynamique corporelle vers l'avant
Contenus d'enseignement	Pour marquer je dois exploiter la lecture anticipée des trajectoires adverses.
Tâche	Match à thème où le joueur avantagé doit s'imposer avec le moins de coups possibles (en 2cps=3pts, en 3=2pts, en 4=1pt, en 5=1pt adverse, en 6=2pts adverse, etc.) feuille de match adaptée.
Consignes	Jouer les 4 cibles avec la même préparation : 1 en interception en smash, 2 en dégagé ou en amorti. 3 matches en 7 points.
But pour l'élève	Gagner le match en 7 points le plus vite possible et en concédant le moins de points possibles.
Critère de réussite	Réussir des interceptions ou coups gagnants au plus vite
Critère de réalisation	Masquage des frappes ; pertinence du choix selon placements adverses
Simplification	Les joueurs B et C ne jouent que les zones en face d'eux (en LL)
Complexification	Accentuer le remplacement de A (doit passer le pied derrière une ligne au sol ou un tapis plus ou moins reculé derrière lui)

**MATCH 1**

Points \ coups	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
2 (3pts)													
3 (2)													
4 (1)													
5 (1adv)													
6(2adv)													
7 et + (3adv)													

**MATCH 2**

Points \ coups	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
2 (3pts)													
3 (2)													
4 (1)													
5 (1adv)													
6(2adv)													
7 et + (3adv)													

**Gagner au filet en rushant, en smash claquant le volant MH** : (P. Lauginie) situation :**D'une routine fermée vers une plus ouverte pour découvrir et utiliser le rush ou l'amorti :**

**a)** B engage haut en face, A smashe en (2) sur demi-terrain, B bloque droit devant en amorti (3) et J dégage puis B smashe, A bloque et B dégage sur l'amorti, etc. (Veiller à la mise en place de motricités adaptées après le smash jambe arrière qui passe en avant et y reste jusqu'à l'amorti, aller à

**b)** B engage haut en face, A smashe en (2) sur demi terrain, B renvoie bloque droit devant en amorti (3) et J termine en (4) claqué gagnant. Si B renvoie en 5 on joue le point librement.

La situation peut se jouer sur demi terrain, puis sur grand terrain

Compétence à acquérir	Enchaîner derrière un smash en exploitant si possible en frappe main haute l'espace avant grâce à une dynamique corporelle vers l'avant
Contenus d'enseignement	Pour marquer je dois exploiter la trajectoire « anticipable » adverse en : - me replaçant sur l'avant des pieds dès la fin du smash - restant main haute après mon smash - me propulsant sur l'avant à la frappe adverse
Tâche	Enchaîner 3 coups sous forme de routine pour amener un 4 <sup>ème</sup> sur l'avant
Consignes	Retourner réflexe au centre et amorti le 3 <sup>ème</sup> coup, l'attaquant se porte MH pour exploiter cet amorti agressivement par un coup claqué si possible.
But pour l'élève	Sur 7 engagements adverses gagner le plus grand nombre de points sur le 4 <sup>ème</sup> coup
Critère de réussite	Réussir les rushes et/ou les interceptions
Critère de réalisation	Pour B : Bloquer le smash, raquette devant mi-haute. Pour A : Garder la raquette main haute après le smash et se porter vers l'avant au plus vite
Simplification	A n'appuie pas le smash pour faciliter la tâche de B.
Complexification	B n'est pas obligé de retourner amorti, il peut aussi dégager.

## IV] *Le niveau 2 de Lycée :*

### Le défenseur stratège : (C. Courbès)

Compétence à acquérir	Automatiser dans une situation défensive la recherche de déborder l'adversaire par une trajectoire rapide non couverte.
Contenus d'enseignement	Automatisme de trajectoires sous-tendues par le plus grand déplacement de mon adversaire. Sur mon service long : - Si mon adversaire smash droit : j'amortis croisé - Si mon adversaire smash croisé : j'amortis droit - Si mon adversaire amortit droit : je contre-amortis croisé - Si mon adversaire amortit croisé : je contre-amortis droit
Tâche	Match en 11 ou : Sur le smash, imposer : Service long/dégagé droit/smash droit Sur l'amorti, imposer : Service long/amorti droit
Consignes	Remettre le service si les imposés ne sont pas respectés.
But pour l'élève	Gagner
Situation	Terrain de simple Variante : intégration des feintes = préparation identique et trajectoire en contre-pied (ex : sur l'amorti croisé laisser croire au contre amorti droit pour lifter croisé .Attention à la préparation illisible du coup).
Critère de réussite	Le joueur adapte toujours la direction de sa défense au smash ou à l'amorti produit par l'adversaire.
Critère de réalisation	Précision du placement et du coup (exactitude technique).
Simplification	S'arrêter au coup suivant les imposés pour corriger puis répéter (routines).
Complexification	Laisser libre la direction du dernier coup imposé, puis du suivant... Mise en projet : après un premier set libre, réfléchir aux coups pertinents à faire après le dernier imposé et ses conséquences tactiques) pour surprendre au 2 <sup>ème</sup> set.

### L'attaquant stratège (C. Courbès)

Compétence à acquérir	Dans une situation offensive, déborder l'adversaire par une trajectoire rapide mal couverte.
Contenus d'enseignement	Dès que l'adversaire prend le risque de produire un dégagement croisé, j'attaque par une trajectoire courte droite (smash ou amorti).
Tâche	Service long/retour dégagé droit/enchaînements dégagés droit/le partenaire dégage croisé/j'attaque droit court. On ressert...
Consignes	Exigences des longueurs de dégagés
But pour l'élève	Attaquer convenablement dès l'opportunité.
Situation	Routine en partenariat sur terrain de simple
Critère de réussite	Le joueur parvient à attaquer chaque dégagé croisé.
Critère de réalisation	Vitesse et précision de l'attaque
Simplification	La situation est plus facile quand le dégagé croisé arrive du côté de mon CD.
Complexification	Les deux joueurs peuvent choisir le dégagé croisé qui lance l'attaque. Duel : Le point est libre dès le dégagé croisé effectué.

**L'amorti croisé offensif** (C. Courbès)

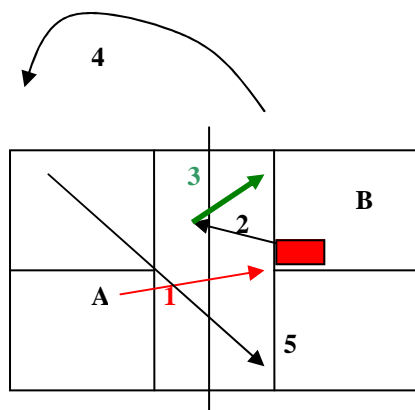
Compétence à acquérir	Utilisation rationnelle de l'amorti croisé comme coup offensif.
Contenus d'enseignement	J'utilise une trajectoire croisée seulement quand je lis mon adversaire en retard (dans son remplacement) ou lorsqu'il a produit un dégagé trop court.
Tâche	Service long/série de dégagés droits/amorti croisé déclenché à volonté par le joueur choisi au départ.
Consignes	Le partenaire produit consciemment un dégagé trop court, ou ne se replace pas bien.
But pour l'élève	Que l'amorti croisé donne le point ou une situation favorable à la rupture.
Situation	Routine en partenariat.
Critère de réussite	Le partenaire soit ne touche pas le volant soit le joue en défense (bas de filet)
Critère de réalisation	Masquer son coup par une préparation et un engagement identiques entre son dégagé et son amorti. La trajectoire de l'amorti est descendante courte.
Simplification	
Complexification	Choisir entre un amorti ou un smash croisé.

**Faire évoluer le schéma stratégique :** (P Lauginie)

Compétence à acquérir	Faire évoluer la stratégie en fonction d'un constat en jeu. (attaquer croiser et défendre droit) Apprendre à projeter une stratégie par écrit (bac).
Contenus d'enseignement	D'une stratégie imposée je passe à une stratégie éclairée par le jeu. Formuler par écrit une stratégie
Tâche	2 Matches en 7 points : sur le premier les attaquants ont une consigne ex : Service long et décentré suivi d'un amorti croisé à l'opposé / Les défenseurs dégagent systématiquement long de ligne en attendant la faute de l'attaquant. (cf fiche ci-jointe). A l'issue de ce premier set les deux joueurs reformulent un schéma en fonction de leur analyse
Consignes	Respecter la consigne au premier set, appliquer sa stratégie tout au long du second
But pour l'élève	Se replacer correctement après son amorti de fond.
Situation	Routine semi-ouverte.
Critère de réussite	Jouer son contre amorti en haut du filet
Critère de réalisation	Le joueur se replace plus vite s'il joue croisé
Simplification	
Complexification	

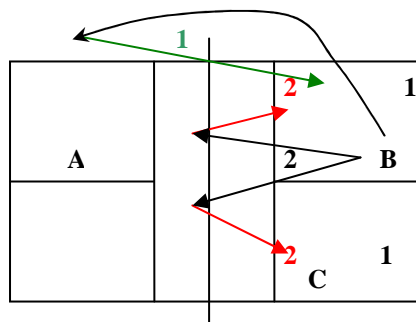
**Fiche d'analyse de match Attaquant****Fiche d'analyse de match défenseur**

NOM : Prénom :	Adversaire :	NOM : Prénom :	Adversaire :
<b>Score du 1<sup>er</sup> set : /</b> Tu sers excentré et profond puis tu joues amorti à l'opposé et ce jusqu'à gagner (entoure ton score)		<b>Score du 1<sup>er</sup> set : /</b> Je repousse au fond et droit mon adversaire en attendant la faute (entoure ton score)	
<u>Analyse :</u>		<u>Analyse :</u>	
<u>Stratégie proposée pour le second set :</u>		<u>Stratégie proposée pour le second set :</u>	
<b>Score du 2<sup>ème</sup> set : /</b> (entoure ton score)		<b>Score du 2<sup>ème</sup> set : /</b> (entoure ton score)	
Opinion de l'arbitre :		Opinion de l'arbitre :	

**Le contre amorti, volant tournoyant, et le reverse slice :** (P. Lauginie) Situation :

**Routine puis libre vers la finition :** Les deux Joueurs s'affrontent en 11 points. A partir d'une routine de départ A doit finir. A sert court et tendu en (1). B qui attend raquette haute vient jouer un revers bas amorti en (2). A doit remettre un volant difficile en (3) : « tournoyant ». B dégage profond sur revers en (4) et A cherche à finir en (5) en reverse slice (avec une position haute de raquette et ouverture tardive du tamis pour masquer le coup pour A). Pour A utilisation d'effets tournoyant en (3) et rush derrière le reverse slice (5).

Compétence à acquérir	Réalisation de 2 coups spécifiques de niveau.
Contenus d'enseignement	Réaliser deux coups spécifiques dans des conditions simplifiées (routines) : <ul style="list-style-type: none"> <li>- pour le contre amorti tournoyant le tamis frotte le volant latéralement de l'intérieur vers l'extérieur (lift) pour déstabiliser sa trajectoire</li> <li>- pour le reverse slice le joueur se place comme pour un smash droit et ouvre le tamis au dernier moment (frotte de droite à gauche).</li> </ul>
Tâche	<b>Routine puis libre vers la finition :</b> Les deux Joueurs s'affrontent en 11 points. A partir d'une routine de départ le serveur (A) doit finir. A sert court en (1). B remet court en (2). A doit remettre un volant difficile en (3) « tournoyant ». B renvoie profond côté revers en (4) et A cherche à finir en (5) (avec une position haute de raquette et ouverture au dernier moment du tamis pour A). utilisation d'effets tournoyant en (3) et rush après le (5).
Consignes	Le joueur serveur s'applique sur la réalisation de 3 et 5
But pour l'élève	Gagner sur le reverse
Situation	Routine semi-ouverte.
Critère de réussite	Jouer son contre amorti en haut du filet
Critère de réalisation	Le joueur se replace plus vite s'il joue croisé
Simplification	B peut être placé plus ou moins reculé en position d'attente du service, B peut-être contraint à attendre derrière la ligne de service après son (2) pour le mettre en retard sur le 4 et identifier la qualité du tournant de A
Complexification	La routine devient semi-ouverte à partir du (4)

**Le rush en multi volants** : (P. Lauginie) Situation :

**Multi-volants** : B dispose de 10 volants et les distribue par séries de 2 volants un long un court.

A répond aux traj. longues et hautes par **des smashes long de ligne (1)** ou **drive** et aux courtes par **des rushes (2)** avec un volant d'attaque descendant en 2 sur une cible ou plus librement dans 1 couloir latéral. C ramasse les 10 volants puis il lance à B, tandis qu'A ramasse, etc.

Le choix de travailler en multi volants pour développer des comportements tactiques justes et agressifs chez nos élèves n'est pas à exclure. Il peut se faire sous forme d'ateliers (exemple sur deux terrains) tandis que d'autres terrains travaillent sur d'autres thèmes et sous d'autres formes de travail moins consommatrices de volants

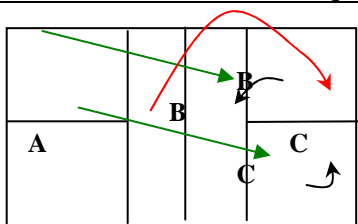
Compétence à acquérir	Enchaîner 2 actions spécifiques de niveau (un smash LL suivi d'un rush).
Contenus d'enseignement	Faire tout descendre par deux coups spécifiques dans des conditions simplifiées (routines) : <ul style="list-style-type: none"> <li>- pour le smash atteindre la zone du couloir latéral</li> <li>- Pour le rush, le joueur ne laisse pas descendre sa raquette après le smash pour avancer rapidement vers l'avant, raquette haute.</li> </ul>
Tâche	B dispose de 10 volants et les distribue par séries de 2 volants un long haut et un court. A répond au long par un smash long de ligne et au court par un rush avec un volant d'attaque descendant en 2 sur une cible ou plus librement. Sur le dernier lancé le joueur B cherche à faire jouer un coup claqué pour terminer le point.
Consignes	intercepter les trajectoires de smash pour arriver à frapper fort en laissant le volant dans les limites (sauter pour accroître l'angle vertical) Bloquer la descente de la raquette au niveau de l'épaule à la fin du smash, passer la jambe arrière pour enchaîner sur l'avant. Claquer le volant d'un coup sec la raquette se bloque immédiatement après la frappe (ne pas toucher le filet)
But pour l'élève	Réussir les 2 coups avec les exigences attendues en précision
Situation	Routine fermée.
Critère de réussite	Réussir 6/10
Critère de réalisation	Applique les consignes en cherchant à respecter les contenus attendus
Simplification	B peut raccourcir le dégagé.
Complexification	A part en position plus ou moins avancée (pied avant derrière la ligne de service)

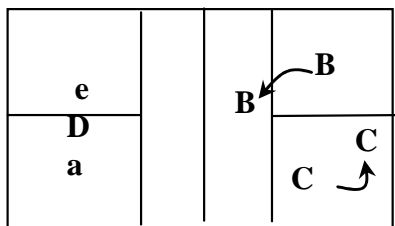
## VI Le double et le double mixte et stratégie (positionnements et rôles)

Le traitement du double se fera en 2 Parties. Une où le double est envisagé sous sa forme la plus générale avec une volonté de compréhension de la logique du jeu dans les trajectoires produites et dans les déplacements/replacements des joueurs. L'autre dans laquelle les propositions s'organisent autour du présupposé qu'on associe une fille et un garçon de niveaux homogènes opposés à des adversaires de même niveau (c'est-à-dire que le garçon a des qualités physiques supérieures qui lui permettent de couvrir tout le terrain de double). Si ce n'est pas le cas le double peut s'organiser de manière inverse, voir à rôles équivalents comme dans la partie une.

**1°) la construction du double :** après un échauffement en 1c1 en faisant le 8 au filet, puis en 2c2 avec le 8 d'abord avec un volant puis avec 2, l'approche stratégique du jeu en double se fera à 4 par terrain. On joue chacun pour soi avec un capital de X point à chaque fois que l'on perd un point, on perd un point de capital. On termine en 1c1. Ensuite on ajoute un volant au sol qui implique une perte de point supplémentaire à celui qui l'a sur son demi terrain au moment de la perte du point on peut perdre d'un coup deux points (le score + celui du volant qui brûle). On joue les points en ne défendant que son demi terrain. Puis la stratégie intervient et on amorce le même exercice à 2 c 2.

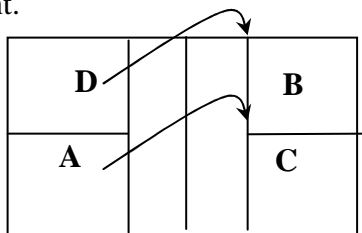
Compétence à acquérir	Les placements spécifiques de chaque partenaire en double.
Contenus d'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La position des 2 joueurs en défense</li> <li>- La position des 2 joueurs en attaque</li> <li>- Alternance des 2 positions</li> </ul>
Tâche	<p><b>En 1 c 2</b></p> <p>Le 1 distribue des volants d'attaque (<b>descendant</b>) les 2 en position parallèle renvoient en remontant puis ils obligent A à <b>dégager</b> par un amorti, ils se placent alors en attaque un accélère du fond, l'autre couvre l'avant (comme les pieds d'un géant qui attaquerait)</p>
Consignes	Les 2 joueurs s'organisent en fonction des volants distribués par le joueur seul soit de côte à côte (défense) soit l'un devant l'autre (attaque).
But pour l'élève	Après 2 rotations organisées par le joueur seul le double cherche à gagner en respectant les consignes. Communiquer
Situation	En partenariat puis jouée
Critère de réussite	Pour les 2 se compléter dans les choix et communiquer
Critère de réalisation	Réponses judicieuses en placement par rapport aux trajectoires proposées par le J seul
Simplification	C'est le joueur seul qui décide de tout en alternant des volants d'attaque et de défense.
Complexification	Le joueur seul cherche à conserver l'attaque, les deux cherchent à la reprendre.





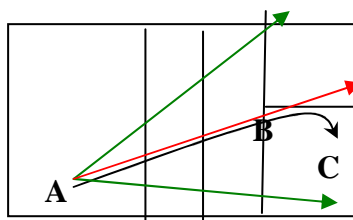
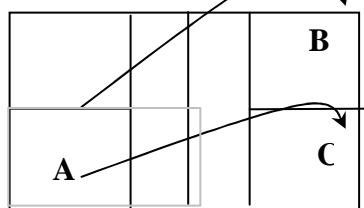
Compétence à acquérir	S'organiser pour descendre tous les volants.
Contenus d'enseignement	En partant d'une position d'attaque (avant- arrière) chercher à descendre tous les volants.
Tâche	<b>Un distributeur (D) 2 ramasseurs alimenteurs (a et e) 2 joueurs de double</b> Le D distribue 10 volants en essayant d'obliger les 2 attaquants à remonter les trajectoires, les 2 attaquants en position d'attaque cherchent à toutes les descendre
Consignes	Les 2 joueurs s'organisent en fonction des volants distribués par D à descendre les volants soit de l'avant soit de l'arrière. L'avant position d'attente haute intercepte les volants courts, l'arrière en smash ou au pire en drive
But pour l'élève	Descendre tous les volants dans le camp adverse.
Situation	En multi volants
Critère de réussite	Pour les 2 descendre 8/10 volants
Critère de réalisation	Raquette haute pour les deux joueurs, en fente pour l'avant et appuis ouverts pour l'arrière
Simplification	D ne distribue que des volants montants qui laissent le temps de s'organiser à B et C.
Complexification	D distribue des volants courts à l'opposé de B (avant) pour les mettre en difficulté pour rabattre la trajectoire.

A l'issue de cette situation, le joueur avant soit est trop près du filet pour rabattre soit sa raquette n'est pas assez haute pour attendre la trajectoire. Il s'agira de proposer un travail spécifique de l'avant.



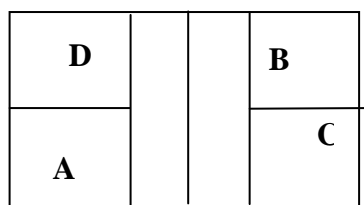
Compétence à acquérir	Utilisation rationnelle de l'espace avant par un coup offensif.
Contenus d'enseignement	L'intervention du joueur avant pour claquer toutes les trajectoires courtes.
Tâche	A et D (à 4m) montent par-dessous des volants courts à B et C (à 3m).
Consignes	l'attitude d'attention raquette haute
But pour l'élève	Descendre tous les volants.
Situation	Multi volants et/ou routine en continu.
Critère de réussite	Tous les volants descendent
Critère de réalisation	Raquette haute, déplacement en fente avant et pas chassés geste sec et bloqué (ne pas toucher le filet).
Simplification	Rapprocher B et C et reculer D et A
Complexification	Rapprocher D et A et reculer B et C

A l'issue de cette situation, on reprend la situation de 1 c 2 dans laquelle on va insister sur les placements des 2 joueurs en attaque.

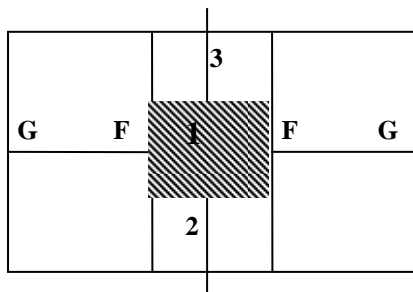


Compétence à acquérir	Conserver l'attaque par des coups offensifs.
Contenus d'enseignement	S'organiser à 2 pour couvrir toutes les trajectoires courtes et longues de l'adversaire et conserver le rapport de force en sa faveur.
Tâche	A (à 4-5m) monte les volants et, s'il le peut, fait basculer le rapport de force. B et C cherchent à conserver le rapport de domination en leur faveur.
Consignes	l'attitude d'attention raquette haute pour B (ou joueur avant) qui bouche l'angle si son partenaire prend au fond (ex 2 : <b>angle ouvert</b> à A et B sur <b>la bissectrice</b> )
But pour l'élève	Conserver le rapport favorable en sa faveur et descendre tous les volants.
Situation	Match en 7 points, en continu au départ A engage haut et au fond indifféremment à droite ou à gauche B et C ne jouent que sur le demi-terrain de A.
Critère de réussite	Gagner en moins de 6 touches et tous les volants descendent. B et C l'emportent
Critère de réalisation	Raquette haute, déplacement en fente avant et pas chassés geste sec et bloqué (ne pas toucher le filet) <b>pour le joueur avant</b> et utilisation des smashes, drives, amortis, slices et reverses <b>pour l'arrière</b> .
Simplification	Fixer A
Complexification	Permettre à A de changer de demi-terrain en cours de jeu (juste après sa frappe)

A l'issue de cette situation, on reprend la situation de 2 c 2 dans laquelle on va insister sur l'aspect offensif du double.



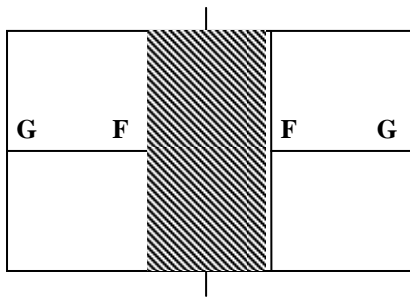
Compétence à acquérir	Chercher à prendre l'attaque par des coups offensifs dès le retour.
Contenus d'enseignement	S'organiser à 2 pour couvrir toutes les trajectoires courtes et longues de l'adversaire et conserver le rapport de force en sa faveur. Prendre tous les volants <b>sur la table</b> (notion de P. Lauginie qui figure le plan horizontal de la taille du terrain au sol et qui passe par le filet).
Tâche	Rempoter le double en ne prenant aucun volant sous le niveau de la table.
Consignes	l'attitude d'attention raquette haute pour receveur et les placements complémentaires des 2 joueurs
But pour l'élève	Conserver le rapport favorable en sa faveur et descendre tous les volants.
Situation	Match en 7 points, en continu, règles normales + point perdu si frappé sous la table.
Critère de réussite	Gagner le match
Critère de réalisation	Complémentarité des déplacements <b>pour les joueurs avant et arrière pour prendre sur la table</b> .
Simplification	Une équipe peut prendre sous la table et est mise en défense dès le départ.
Complexification	

**2°) Les enjeux spécifiques dans le double mixte :** (P. lauginie, P. Limouzin)**Les rôles spécifiques à priori dans le double Mixte**

**Match à thème en 2X (1 c 1) sur tout le terrain :** Les deux G jouent en évitant la zone de travail des Filles. L'exercice les oblige à utiliser le grand terrain en évitant un adversaire central potentiel attaquant en zone avant.

Les filles travaillent dans la zone avant, l'une descend les volants que l'autre remonte jusqu'à terminer le point. Le travail s'approche alors du rôle futur attendu et tenu par la fille dans le double.

Compétence à acquérir	Les jeux spécifiques de chaque partenaire.
Contenus d'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le jeu au filet de la fille</li> <li>- Le jeu en couverture à l'arrière du garçon (éviter les avants)</li> </ul>
Tâche	<b>2 matchs parallèles</b> A la fin on cumule les 2 scores pour savoir qui a gagné.
Consignes	Les 2 matchs se font en parallèle, dans leurs temps d'arrêt, les filles peuvent intercepter les volants pour aider leur partenaire garçon à gagner. Les garçons apprennent à s'opposer en évitant la zone centrale.
But pour l'élève	Gagner en respectant les consignes. Trouver des solutions
Situation	jouée
Critère de réussite	Pour G gagner en évitant la zone avant centrale, Pour F utiliser des
Critère de réalisation	Gagner le match par équipe
Simplification	Réduire les zones avant ou fixer les filles sur zone décentrée à gauche ou à droite
Complexification	Les zones des filles peuvent se déplacer au bon vouloir de celle qui engage (1,2 ou 3), les garçons doivent s'adapter et l'éviter. Entre deux points ou lorsque les filles ont fini elles peuvent intercepter des volants des garçons.

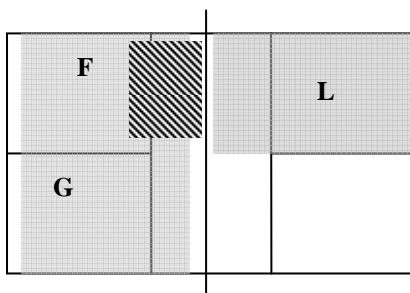
**Les placements déplacements spécifiques dans le double M :** (P. Lauginie, P. Limouzin)

**Jeu à thème : 2 équipes s'affrontent en 9 points** Les deux filles jouent dans la zone grisée. Les deux garçons couvrent la zone arrière. Pour gagner le point il s'agit d'obliger le garçon à jouer en zone avant ou la fille en zone arrière ou d'impacter directement le volant au sol

Compétence à acquérir	Les placements et déplacements spécifiques de chaque partenaire.
Contenus d'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le déplacement et placement au filet de la fille (qui bouche les trajectoires droites)</li> <li>- Le déplacement et placement à l'arrière du garçon (qui couvre le fond et la zone avant croisée)</li> </ul>
Tâche	La fille ou le garçon engage et la fille se porte devant en « bouchant » toutes les trajectoires droites.
Consignes	En jeu les garçons cherchent à éviter les drives droits ou amorti droits Les filles recherchent l'interception.
But pour l'élève	Communiquer (fille garçon d'une même équipe pour tenter quelques interceptions)
Situation	jouée
Critère de réussite	Ne jamais encaisser de points sur une trajectoire LL
Critère de réalisation	Gagner le match par équipe
Simplification	Les filles restent sur les trajectoires LL sans jamais tenter l'interception sur les croisées
Complexification	

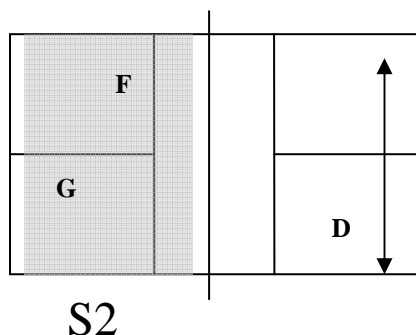
Dans l'objectif de travailler les mêmes contenus le travail peut se faire **en 2 contre 1** ou en **multi-volants** :  
Cf situations suivantes :

**S1** : A priori, la fille reste tout le point sur le même demi-terrain puisque les trajectoires ne viendront que d'un demi-terrain, mais elle peut si elle veut intercepter une trajectoire croisée qu'elle devra mettre croisée (pour rester dans le 1/2 terrain autorisé)



**S1**

**Jeu à thème : défendre et attaquer sur un demi-terrain adverse.**  
**1 c 2 s'affrontent en 9 points** Le lanceur L défend que sur le demi terrain où il engage, la fille défend LL sur la zone hachurée. Le garçon couvre la zone arrière et avant croisée. Pour gagner le point il s'agit de gagner le point à L pour l'équipe de deux. L change de demi-terrain (soit tous les 5 pts, soit tous les pts, soit quand il veut) et F s'adapte. Elle peut intercepter quand elle veut sur une trajectoire croisée le point se continue alors, L gardant le même espace à couvrir.

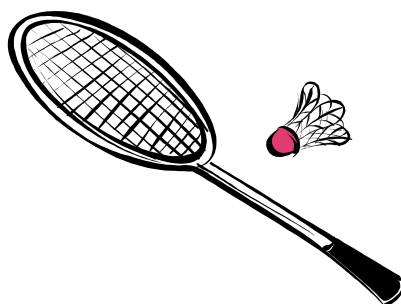


### En multi volants :

#### Jouer en avançant et en faisant descendre le volant

D distribue des séries de 10 volants dans toute la zone adverse. D se place de façon fixe (au fond à gauche dans l'exemple (fixe) ou alors il se déplace quand il lance selon l'axe de la double flèche). F et G s'arrangent à descendre tous les volants si possible à l'opposé de D.

Le badminton est avant tout un jeu, **le double mixte** lui donne une dimension supplémentaire dans une coopération fille garçon difficilement retrouvable dans d'autres activités (autre que raquettes). Dans les danses à deux, dites de salon, une fille et un garçon coopèrent pour « faire du beau », dans les raquettes une fille et un garçon coopèrent pour « gagner ». Le double mixte mérite certainement plus de vigilance pour apparaître dans nos programmations eu égard à sa richesse éducative.



## VI] Modélisation du niveau tactique

(Grille réalisée en croisant les travaux de P. Lauginie et C. Courbès)

Aide pour relativiser la valeur d'un élève

Comportement minimum	tactique	Niveau	1 <sup>er</sup> cycle	2 <sup>ème</sup> cycle	3 <sup>ème</sup> cycle	Vitesse d'échange
Créer des espaces libres, les exploiter en variant le rythme (interceptions) Cible mixte		1			18 à 20	Garçons > 330 Filles > 310
Jouer sur tout le terrain, loin de l'adversaire cible horizontale		2		17 à 20	15 à 17	Garçons < 330 Filles < 310
Varié ses réponses en situation favorable (service, retour, volant haut) Cible horizontale		3		13 à 17	12 à 14	Garçons < 300 Filles < 280
Long-court, parfois en largeur (revers adverse) Cible horizontale		4	15 à 20	9 à 12	9 à 11	Garçons < 265 Filles < 245
Repousser au fond par-dessus Quelques ruptures courtes Cible verticale		5	10 à 15	6 à 8	5 à 8	Garçons < 230 Filles < 210
Jouer dans l'axe souvent à plat Gagne en force Cible verticale		6	5 à 10	3 à 5	1 à 4	Garçons < 200 Filles < 180
Renvoyer faiblement et aléatoirement		7	1 à 5	1 à 2		

## VII] *Conclusions :*

Au terme de ces propositions chaque enseignant repart enrichi d'un vécu très divers sur deux jours (vécu de 24 situations illustrant autant de contenus).

Parfois ambitieuses, elles sont sensées placer chaque enseignant devant un défi, celui de la complexité du jeu. Ce défi a été voulu tant sur le plan **tactique** où des enchaînements de coups s'imposent dans la logique des placements respectifs que sur le plan **technique** où le badminton a sa logique propre (sans préparation, coude dégagé du corps et en tout en contre informations).

La très large commande s'est soldée par un échange tout aussi riche de propositions dans lesquelles chacun aura fait « son marché » par rapport à ses besoins et surtout à ceux de ses élèves pour lesquels il ne sera jamais trop connaisseur.

Nous avons fait l'effort de toujours resituer ces propositions dans un cadre plus large de formation de l'élève-joueur, dans lequel évidemment les coups spécifiques à chaque niveau (technique personnelle) et les tactiques envisageables (stratégies élaborées en cours de jeu selon les moments et les placements particuliers ou stratégies à plus ou moins long terme selon les forces en présence) ont été liées. Un des obstacles connu à cette liaison est parfois un transfert du vécu de nombreux enseignants du tennis vers le badminton, dans lequel les stratégies angulaires et les formes gestuelles sont totalement opposées.

Dans l'espoir d'avoir contenté le plus grand nombre ce travail écrit permettra à chacun d'y retrouver la trace de la longue concertation préalable à sa rédaction. Pourquoi parler du « reverse slice » si tôt, pourquoi automatiser des comportements tactiques, pourquoi choisir telle trajectoire plutôt que telle autre, pourquoi inciter les élèves à utiliser plus agressivement l'espace avant, pourquoi réduire leurs préparations, pourquoi les orienter sur une logique de la diminution du temps laissé à l'adversaire, pourquoi les orienter vers la production de trajectoires « facilitantes » pour soi complexes pour l'adversaire,...

Autant de questions qui auront pris sens dans la pratique et qui prendront corps dans l'enseignement et la formation des élèves.