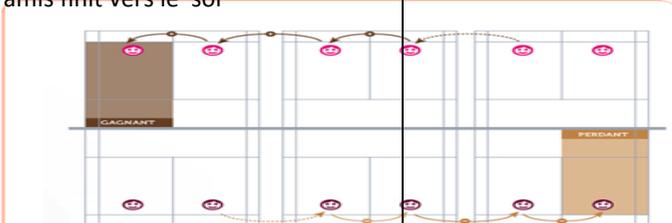


Objectif leçon : Présentation différents axes et moyens d'apprentissage

Adultes niveau hétérogène

Situation	Objectif	Consigne	Organisation	CR°	CR	Variables
<p>Volants brûlants</p> <p>Ludique</p>	<p>Réveil CV</p> <p>Principes d'eff dégaé coup droit</p>	<p>Au signal renvoyer le max de volants de l'autre coté du filet dans les limites du terrain adv</p> <p>Un volant à la fois !</p> 	<p>5-8' de jeu</p> <p>15-20 volants/terrain</p> <p>Outre l'aspect ludique, la technique bras cassé est similaire au mouvement utilisé par l'élève lors du renvoi dégaé (transfert compétence)</p>	<p>Coude haut en arrière, lancer le volant en tournant les épaules + ext° avt-bras</p> <p>Manipulation de la raquette/ contrôle/ mise à distance</p> <p>Toutes les formes de jeux doivent être exploitées (parcours, jongle, défi...) avec ou sans filet</p>	<p>Volants sur le terrain.</p> <p>Volants longs zone arrière du terrain.</p> <p>Avoir le moins de volants à la fin du temps dans son terrain</p>	<p>++ Frapper le volant main basse avec la raquette pour le renvoyer</p>
<p>Maîtriser le renvoi Multivolants</p> <p>Routine (cible horizontale, hauteur du filet modulable)</p>	<p>Renvoi main basse/haute</p>	<p>1-2 joueurs serveurs/relanceurs engagent sur 2 adv qui cherchent à effectuer un renvoi main basse ou haute à tour de rôle</p> <p>Changer de relanceur après 12 volants ou 1'</p> <p>Profs=> Travailler avec bras faible (permet de percevoir l'intérêt péda de la situation)</p>	<p>10'-12'</p> <p>Attention l'élève doit être sur le terrain au moment de la relance.</p> <p>Débutants : le fond de court est déjà leur milieu de terrain</p> <p>Construction progressive avec de + en + de contraintes</p> <p>Ce travail peut tb se faire sans filet</p> <p>Relanceur peut lancer bras cassé à la main si le sv le met en difficulté</p>	<p><u>Main basse</u> : Position pied raquette « escrimeur »</p> <p><u>Main haute</u> : position jb, armé bras lors dpct</p> <p><u>Service</u> : je tiens le volant bouchon en bas, je lâche d'abord le volant avant d'avancer bras-raquette</p>	<p>Renvoi réussis 2/3 sur le terrain.</p> <p>Renvoi dans la zone fon du terrain</p>	<p>Le relanceur doit viser une zone (avant/arrière) De préférence la zone dans laquelle se situe le 2^{ème} joueur part.</p> <p>Avant (filet et sv) Arrière (zone mi court) -- travail en gardien de but qui chercher à arrêter les volants/boulette de papier avec sa raquette</p>
<p>Tournante</p> <p>Echange et rupture</p>	<p>Frappes suite à un déplacement, Réactivité</p>	<p>Match par équipe, chaque joueur frappe à tour de rôle le volant en passant entre les plots afin d'entrer sur le terrain</p> 	<p>8'échange-12'-15' rupture</p> <p>2c2 sur ½ terrain</p> <p>Les premiers échangent se font en coopération puis on passe rapidement à l'opposition.</p> <p>Aménager le nb de joueur, la position des plots pour réduire la quantité déplacement selon le niveau des élèves.</p> <p>Une utilisation de cette situation est possible pour divers aspects techniques (amorti VS lifts)</p>	<p>Déplacement puis frappe à l'arrêt</p> <p>Position départ ; jb écartées, ½ fléchies, poids vers l'avant, pointe de pied.</p> <p>Frappe du volant en rotation + ext° avt bras.</p>	<p>Volants renvoyés vite/loin du joueur adv</p> <p>Echange rompue rapidement</p>	<p>Nombre de joueur, zone d'entrée, déplacements (diagonale, latéral, d'un coté à l'autre du filet)</p>

<p>Les portes</p> <p>Rupture</p>	<p>Schéma tactique</p>	<p>1 joueur doit placer 2 plots matérialisant l'entrée des joueurs adv. (1c3) Déplacer à votre guise cette « porte » ++</p>	<p>15-20' en montante descendante Les 2 meilleurs scores peuvent monter d'un terrain les 2 autres descendent. En cas d'égalité,</p>	<p>Jeu sur l'orientation du tamis droite/gauche Ou la force de frappe court/long Questionner l'élève à ce moment peut être intéressant pour visualiser son projet stratégique</p>	<p>Recherche de rupture de l'échange le plus rapidement possible. jeu à l'opposé des portes ou contrepied.</p>	
<p>1c1 Montante-Descendante</p> <p>Echange et rupture</p>	<p>Dégagé Coup droit</p>	<p>Echange sur petit terrain (milieu de terrain max), volant haut un joueur retourne dans la zone arrière Situation d'échange similaire au smash Idem mais lorsque le serveur dégage fond de terrain => jeu libre Match à thème Bonus zone avant/arrière Banco annoncé avant une frappe = 10 points</p>	<p>20' 1c1 sur ½ terrain Zone arrière matérialisée avec lattes Match au temps (30'' – 2'30) Montante-descendante Mettre en place des feuilles au filet pour matérialiser les numéros de terrains Temps de jeu variable afin de maintenir un degré d'engagement 40'' à 1'10.</p>	<p>Dégagé : Coude haut vers l'arrière, bras fléchi, frapper le volant devant soi, bras tendu, tamis vers le haut et l'avant. Smash : bras libre viseur, frapper le volant devant soi, puissante accélération, Tamis finit vers le sol</p> 	<p>Dégagé : 3/5 volants en fond de terrain Smash : volants rapide et descendants</p>	<p>Banco smash ++ (Attention on ne peut pas réutiliser son banco si son adv ne l'a pas lui-même utilisé)</p>
<p>Match Défi classement</p> <p>Situation globale</p>	<p>Situation globale</p>	<p>Défier au moins 3 joueurs différents dans un match de 11 points. Impossible de refuser un défi sauf si l'on vient d'être défié 3 fois.</p>	<p>15'' Les élèves viennent entrer dans un tableau sur l'ordinateur les résultats de leur match défi. Basculer sur une situation globale en retirant les contraintes/handicaps. Recherche d'un réinvestissement des acquis. Utilisation carte handicap ou aide</p>	<p>Service à alterner long/court Viser le coté revers de l'adv Regard sur la position de l'adv pour frapper le volant le plus loin possible.</p>	<p>Défis réalisés Recherche d'une rupture de l'échange le plus vite possible (jeu court/long, droite/gauche, accélération du volant...)</p>	<p>Score Matches sans reclassement Interdiction de défier des joueurs avec plus de 4 rangs de différence. => VERS COUPE DAVIS en utilisant le classement ATP</p>

BILAN : Garder en tête la progressivité et l'évolution des situations d'apprentissage.
Du confort aux contraintes, du gentil au méchant, du multivolant/échange à la rupture.
Brasser lors des situations compétitives afin d'éviter que certains joueurs terminent trop souvent dernier au classement ATP ou sur le dernier terrain.

Références :

Le guide du Badminton [H. Rolan, S. Geay]

Le badminton en Situation [C. Leveau]

Pepsteam.com => <http://www.pepsteam.com/viewforum.php?f=14&sid=27df1ec39cb2783451ae51b9219dc633>

(attention profil à créer afin de pouvoir télécharger les documents)

Mobilesport => <http://www.mobilesport.ch/?spv=195&lang=fr>