

La Situation Complexe en Badminton :

Compétence Propre 4 :

Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif



Compétence Attendue en badminton N3 :

Pour gagner le match, s'investir et produire volontairement des trajectoires variées en identifiant et en utilisant les espaces libres pour mettre son adversaire en situation défavorable.

ENTRE CREATION ET ADAPTATION

Situation Complexe en Badminton

Compétence attendue Niveau 3

Gagner un match = **Mettre son adversaire en situation défavorable**

=

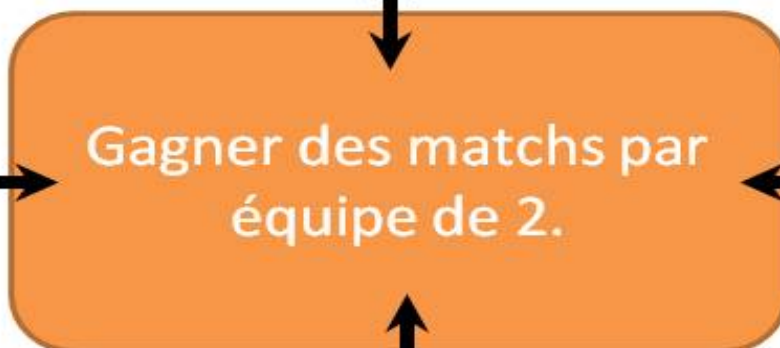
Produire des trajectoires variées + Identifier et utiliser les espaces libres

Les CMS à mobiliser dans l'action :

-S'engager **lucidement** dans l'activité (CMS1)

-Assurer **différents rôles**: Juger, aider, observer, apprécier (CMS2)

-Utiliser **différentes démarches pour apprendre** (CMS3).



Les Compétences Transversales:
Des items significatifs

Compétences liées au langage et à la communication	Communiquer entre élèves, verbaliser une analyse pour aider / pour apprendre
Compétence à émettre un raisonnement scientifique	Emettre une hypothèse; Recueillir et interpréter des informations afin de développer une analyse critique; Proposer un raisonnement; Expliquer un fonctionnement, comprendre une organisation ; Faire preuve d'abstraction
Compétences sociales et civiques	S'intégrer et coopérer dans un projet collectif, assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions pour aider / pour apprendre
Autonomie et initiative	Autonomie dans sa mise en projet.

Le Parti Pris dans le traitement de l'Activité

Le Parti Pris dans le traitement de l'Activité

POINT GAGNANT



Définition institutionnelle



Rompt l'échange sans que son adversaire ne parvienne à toucher le volant avec sa raquette après avoir été mis en difficulté.

Dans le cadre de la SC :

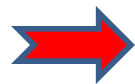


Prise de décision qui pousse son adversaire à la faute.

« **Créer la difficulté** » que l'adversaire touche ou non le volant.

Je suis à l'origine du point que je viens de marquer. Je crée le danger / le déplacement / la faute chez mon adversaire.

FAUTE DIRECTE



Point Marqué suite à un coup manqué par l'adversaire sans que celui-ci y ait été contraint.

Je ne suis pas responsable du point que je viens de marquer. Je n'ai pas créé de danger chez mon adversaire

Le Parti Pris dans le traitement de l'Activité

Le décompte des Fautes Directes et des Points gagnants est à l'appréciation et au jugement d'un observateur.

Il s'évalue tout au long de la construction de l'échange et non uniquement au moment de la rupture:

« Qu'est ce qui a amené la rupture de l'échange? »

Notion à construire, qui s'affine au fur et à mesure du cycle

Présentation de la Situation

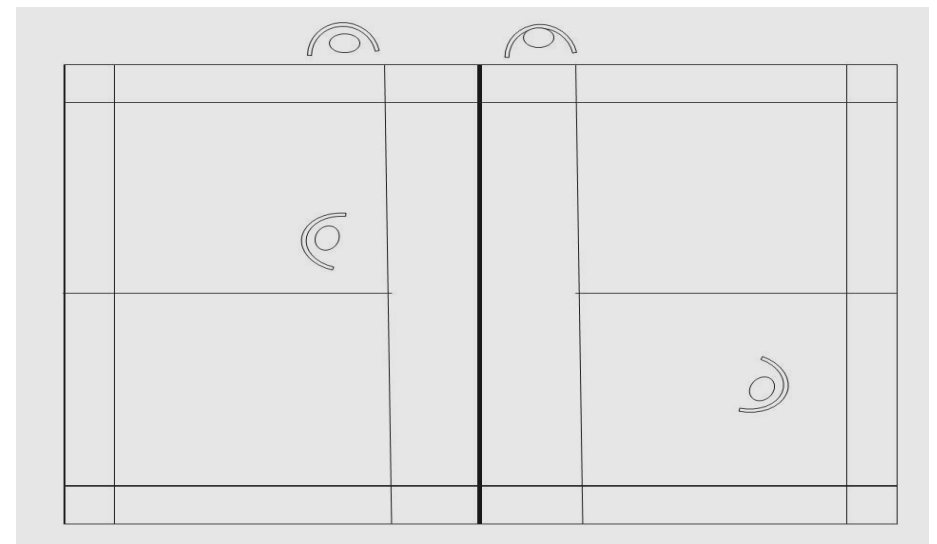
Mise en place de la situation:

- Rencontres de proche niveau par équipe de 2 sur terrain réglementaire sous la forme d'une montante descendante.
- Chaque Rencontre est composé de 2 matchs en 1 x 1
- Match en 15 POINTS
- Rencontre en équipe en score cumulé (score partenaire A + score partenaire B)

Coach / Observateur / Partenaire

QUI JOUE CONTRE QUI?

L'ordre des matchs et le choix des adversaires sont définis par les élèves.



Situation Complexe en Badminton N3

Présentation de la Situation

Comment l'ordre et la nature des confrontations sont ils définis

Les équipes sont homogènes en leur sein :

Lorsqu'une équipe perd une rencontre et descend, on lui donne la possibilité d'imposer la nature des 2 prochains simples, à la nouvelle équipe qui lui est opposée.



En analysant les ressources de sa propre équipe et celles de ses adversaires, les joueurs de la même équipe, en se concertant, déterminent les 2 rencontres les plus adéquates.

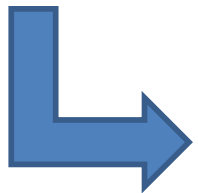
Présentation de la Situation

Décompte des points et bonifications:

Pour l'inciter à mettre son adversaire en difficulté, des bonifications de point seront apportées aux échanges : *construire la mise en situation défavorable de son adversaire et/ou profiter des opportunités de jeu laissées par son adversaire :*

Fautes Directes : 1 point

Points Gagnants : 3 points



Un compromis doit être trouvé entre les coach-observateurs de chaque équipe sur la valeur du point.

Présentation de la Situation

Une fiche d'Observation....

Fiche de Match

Séance 1

		Total	Statut
<i>Match 1</i>	Points Gagnants		
	Fautes Directes		

Total Statut

<i>Match 2</i>	Points Gagnants		
	Fautes Directes		

Total Statut

<i>Match 3</i>	Points Gagnants		
	Fautes Directes		

Total Statut

<i>Match 4</i>	Points Gagnants		
	Fautes Directes		

Total Statut

<i>Match 5</i>	Points Gagnants		
	Fautes Directes		

Séance 3

<i>Match 1</i>	Points Gagnants		
	Fautes Directes		

Total Statut

<i>Match 2</i>	Points Gagnants		
	Fautes Directes		

Total Statut

<i>Match 3</i>	Points Gagnants		
	Fautes Directes		

Total Statut

<i>Match 4</i>	Points Gagnants		
	Fautes Directes		

Total Statut

<i>Match 5</i>	Points Gagnants		
	Fautes Directes		

Prénom:

Séance 2

		Total	Statut
<i>Match 1</i>	Points Gagnants		
	Fautes Directes		

Total Statut

<i>Match 2</i>	Points Gagnants		
	Fautes Directes		

Total Statut

<i>Match 3</i>	Points Gagnants		
	Fautes Directes		

Total Statut

<i>Match 4</i>	Points Gagnants		
	Fautes Directes		

Total Statut

<i>Match 5</i>	Points Gagnants		
	Fautes Directes		

Séance 4

<i>Match 1</i>	Points Gagnants		
	Fautes Directes		

Total Statut

<i>Match 2</i>	Points Gagnants		
	Fautes Directes		

Total Statut

<i>Match 3</i>	Points Gagnants		
	Fautes Directes		

Total Statut

<i>Match 4</i>	Points Gagnants		
	Fautes Directes		

Total Statut

<i>Match 5</i>	Points Gagnants		
	Fautes Directes		

Répartition POINTS GAGNANTS / FAUTE DIRECTE

PG / FD	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
%PG	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
%PG	100	50	33	25	20	17	14	12,5	11	10	9	8	8			
2	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15						
%PG	100	66,667	50	40	33,333	28,571	25	22,222	20	18,182						
3	9	10	11	12	13	14	15									
%PG	100	75	60	50	42,857	37,5	33,333									
4	12	13	14	15												
%PG	100	80	66,667	57,143												
5	15															
%PG	100															

Joueur Réserve

Joueur Hésitant

Joueur Attaquant

Joueur Puncheur

Présentation de la Situation

Bonification des Points: PG/FD

Rôles du partenaire:

Recueille et traite les informations lors de chaque échange: Reconnaissance des PG/ FD.



**Renseigne la Fiche Individuelle :
inscrire les Bonifications / Statut du joueur**



Statut caractérise:

Un des Indicateurs du Niveau d'Acquisition de la compétence visée.



Analyse et Conseille son partenaire entre chaque échange et/ou entre chaque rencontre afin de que son partenaire soit le plus performant.

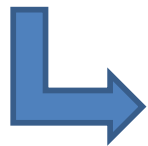
Présentation de la Situation

Éléments qui motivent la recherche de rupture dans la lecture du jeu:

Efficacité technique au service de la stratégie : marquer un maximum de Points Gagnants et atteindre le meilleur statut possible que l'on gagne ou que l'on perde

Match où chaque joueur doit être le plus efficace pour son équipe : marquer un maximum de points (somme des points entre les coéquipiers)

Recherche de la meilleure combinaison possible de rencontres (concertation entre joueurs de la même équipe).



Quelle combinaison de rencontres pour espérer remporter le match ?

Quel partenaire pour quel adversaire ?

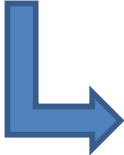
S'adapter le mieux possible aux points forts / faibles de chacun de mes adversaires

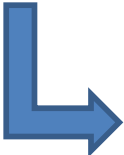
Présentation de la Situation

Composition Equipe

Comment les équipes sont elles constituées ?

A chaque début de séance, Organisation d'une Montante Descendante Individuelle (MDI) à thèmes:

 La MDI permet non seulement de travailler des aspects stratégiques en développant l'analyse du jeu et la prise de décision mais également des aspects plus techniques de la pratique.

 La MDI se joue sur $\frac{1}{2}$ terrain (favoriser un temps de pratique maximum) et permet de **constituer les équipes de 2** en fonction du classement.

Présentation de la Situation

Thèmes de la MDI

Travail du service :

Objectif : Renvoyer à chaque élève l'efficacité de sa mise en jeu afin qu'il puisse l'optimiser.

But : Mettre en difficulté son adversaire dès le service

Orga: Le match s'organise en 2 mi temps en score acquis.

Un Serveur par mi temps quelque soit le résultat de l'échange.

Il a 1' pour être le plus efficace possible (marquer le plus de points, dans le temps imparti grâce à l'impact de son service).

Se rendre compte de l'impact de son service sur les points qu'il gagne. Demandez à la fin de la 1ere mi-temps parmi les serveurs lesquels mènent au score.

Liaison Service-Echange

Objectif : Prendre des initiatives dans le jeu

But : Efficacité du service dans la prise d'initiative au cours de l'échange / Faire basculer l'échange à son avantage:

Orga: Chaque point gagné sur le service adverse rapporte 3 points. Point gagné par le serveur = 1pt

Pour le serveur, c'est essayer de prendre l'avantage jusqu'à sa rupture (et éviter de perdre 3pts).

Pour le receveur, c'est l'inciter à prendre des risques en tentant de mettre en difficulté son adversaire malgré un contexte de jeu qui lui est initialement défavorable.

Présentation de la Situation

Thèmes de la MDI

Point Gagnant / Faute Directe

Objectif : Prendre des initiatives dans le jeu

But : Valoriser la mise en difficulté de son adversaire

Orga:

Point Gagnant (PG) : 3 points

Faute Direct (FD) : 1 point

Maitriser le service qui va lui permettre de prendre l'avantage dans l'échange et de construire la mise en difficulté chez son adversaire. Technique au service de la stratégie

Complexification PG = Seuls les volants qui tombent par terre sans que son adversaire n'ait pu le toucher sont comptés.

Le match en 1 Point

Objectifs : Efficace dans l'échange / prendre des risques

But : Rompre l'échange le plus rapidement possible et saisir/constituer les opportunités de jeu.

Orga:

Donner le service à celui qui est descendu préalablement au cours du match précédemment.

Les élèves n'ont qu'une seule opportunité pour pouvoir remonter l'échange.

Variante: match en 2 points gagnants.

Etre décisif, mener l'échange, avoir la meilleure lecture du jeu et saisir les opportunités de jeu, efficacité technique.

Situation Complexe en Badminton N3

Présentation de la Situation

Thème de la MDI

Le BINGO

Objectif : Rendre efficace ses choix de jeu

But : Construire et/ou repérer les situations de jeu favorables. Efficacité technique

Orga: Lorsqu'un joueur reconnaît un volant favorable (**repère une opportunité de jeu OU après avoir construit une situation de jeu qui lui devient favorable**) il dit « BINGO ».

Il a alors 2 touches de volant pour créer la rupture.

- S'il marque le point après avoir dit « BINGO », il marque 3 points.
- S'il rate la rupture OU si son adversaire arrive à lui retourner le volant après les 2 touches, l'échange s'interrompt, son adversaire marque alors 3 points.
- Points gagnés ou perdus sans « BINGO » rapportent 1 point.

Du service (réalisation ou réception) jusqu'à la rupture, analyser le jeu et prendre les meilleures décisions.

Présentation de la Situation

Thème de la MDI

Les Plots

Objectifs : Lecture du jeu / Positionnement de l'adversaire

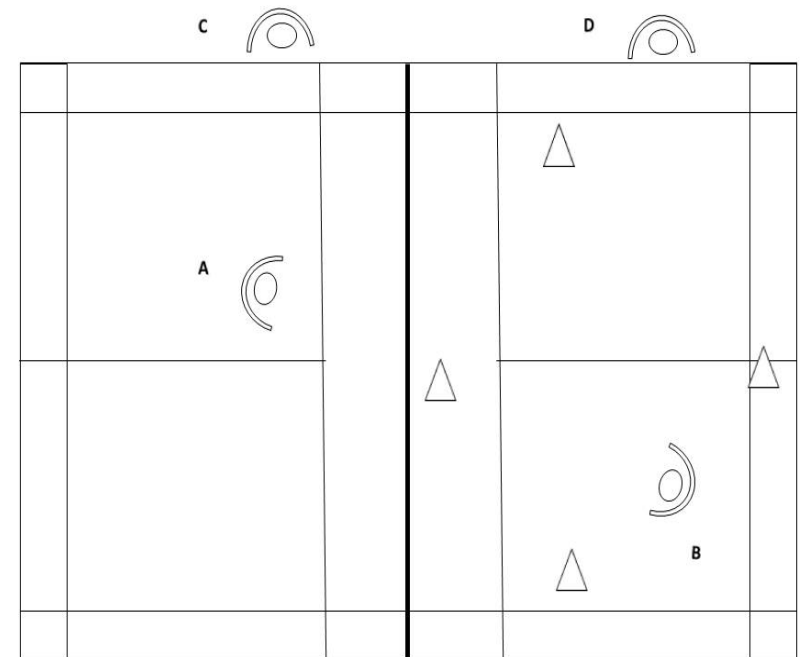
But : Créer et visualiser des espaces libres pour profiter des volants favorables et tenter de rompre l'échange.

Orga: Sur grand terrain, les adversaires se rencontrent en 2 mi temps en score acquis.

1^{ère} mi-temps : Le joueur B doit toucher 1 plot (celui qui l'handicape le moins) entre chacune de ces frappes.

2^{ème} mi-temps : les rôles s'inversent.

Les joueurs C et D enchainent en suivant la même organisation.



Situation Complexe en Badminton N3

Présentation de la Situation

Thème de la MDI

Les Coups Spécifiques

Objectif : Donner du sens aux coups spécifiques

But : Favoriser des coups spécifiques et les rendre efficaces

Orga: Au cours des matchs la rupture en réalisant un coup spécifique rapporte 3pts

Favoriser les coups spécifiques au badminton. Expliquer au préalable le sens de chaque coup et dans quel contexte il s'exprime le mieux, du service jusqu'à la rupture.

Ex: Gagner le point en amorti rapporte 3 points. Jouer en amorti après avoir fait reculer son adversaire.

Alternative: Les joueurs choisissent leur coup spécifique.

Défi de jeu

Objectif : Jouer de manière lucide

But : Mettre de la continuité entre la mise en jeu et le déroulement de l'échange.

Orga: Le serveur annonce le nombre de touches maximum que l'adversaire va pouvoir réaliser avant de perdre le point. Défi à +/- 1 touche.

10 pts si défi réussi

1 pt si point gagné mais défi non réussi

2 pts si adversaire gagne l'échange

Mettre en relation le service et le déroulement de l'échange par un choix de stratégie adapté et une efficacité technique

Présentation de la Situation

Thème de la MDI

Les 2 touches

Objectifs : Rendre la mise en jeu efficace et avoir la meilleure analyse du jeu.

But : Efficacité technique au service de la stratégie

Si le serveur marque le point après 2 touches (sans compter le service) il marque 5 pts, sinon 1 pt

Organisation générale

- Soit organiser la MDI de manière homogène (un thème pour l'ensemble de la classe).

- Soit en fonction de la classe, proposer selon le terrain des thèmes différents. (ex : T1-2 : Travail sur le service ; T3-4 : Travail sur des coups spécifiques ; T5-6 : bingo)

Présentation de la Situation

L'Evaluation

Proposer le même contexte d'évaluation que celui proposé lors du vécu de la Situation Complexe.

Montante Descendante de classement sans thème

Match par équipe de 2

Bonification de Points sur Points Gagnants et Fautes Directes

Equipe Homogène et rencontres de proche niveau

Ordre des Confrontations définies par les élèves

Prénom

Prénom

Match 1		TERRAIN		Total	STATUT	Résultat Match V/D
Prénom 1	Points gagnés	Points Gagnants				
		Fautes Directes				
Prénom 2	Points gagnés	Points Gagnants				
		Fautes Directes				

Match 2		TERRAIN		Total	STATUT	Résultat Match V/D
Prénom 1	Points gagnés	Points Gagnants				
		Fautes Directes				
Prénom 2	Points gagnés	Points Gagnants				
		Fautes Directes				

Match 3		TERRAIN		Total	STATUT	Résultat Match V/D
Prénom 1	Points gagnés	Points Gagnants 3pts				
		Fautes Directes 1 pt				
Prénom 2	Points gagnés	Points Gagnants 3pts				
		Fautes Directes 1 pt				

Match 4		TERRAIN		Total	STATUT	Résultat Match V/D
Prénom 1	Points gagnés	Points Gagnants 3pts				
		Fautes Directes 1 pt				
Prénom 2	Points gagnés	Points Gagnants 3pts				
		Fautes Directes 1 pt				

Match 5		TERRAIN		Total	STATUT	Résultat Match V/D
Prénom 1	Points gagnés	Points Gagnants 3pts				
		Fautes Directes 1 pt				
Prénom 2	Points gagnés	Points Gagnants 3pts				
		Fautes Directes 1 pt				

Match 6		TERRAIN		Total	STATUT	Résultat Match V/D
Prénom 1	Points gagnés	Points Gagnants 3pts				
		Fautes Directes 1 pt				
Prénom 2	Points gagnés	Points Gagnants 3pts				
		Fautes Directes 1 pt				

Prénoms des élèves dans l'ordre des confrontation

Score de chaque simple / Statut de chaque joueur

Victoire ou défaite INDIVIDUELLE

Fiche d'EQUIPE

Prénom Anthony Bil

Prénom Fammy Deepch

Match 1		TERRAIN	1		Total	STATUT	Résultat
						Match V/D	
Prénom 1	Fanny	Points gagnés	Points Gagnants		1	Réserve	D
			Fautes Directes	0			
Prénom 2	Anthony	Points gagnés	Points Gagnants		15	Attaquant	V.
			Fautes Directes				

Match 2		TERRAIN	1		Total	STATUT	Résultat
						Match V/D	
Prénom 1	Anthony	Points gagnés	Points Gagnants		14	hésitant	V.
			Fautes Directes				
Prénom 2	Fanny	Points gagnés	Points Gagnants	0	9	Réserve	D
			Fautes Directes	000000			

Match 3		TERRAIN	1		Total	STATUT	Résultat
						Match V/D	
Prénom 1	Fammy	Points gagnés	Points Gagnants 3pts	000	16	Réserve	V
			Fautes Directes 1 pt	0000000			
Prénom 2	Anthony	Points gagnés	Points Gagnants 3pts	1	9	Réserve	D
			Fautes Directes 1 pt				

Match 4		TERRAIN	1		Total	STATUT	Résultat
						Match V/D	
Prénom 1	Fanny	Points gagnés	Points Gagnants 3pts	00	6	Hésitant	D
			Fautes Directes 1 pt				
Prénom 2	Anthony	Points gagnés	Points Gagnants 3pts		15	Puncheur	V.
			Fautes Directes 1 pt				

Match 5		TERRAIN	1		Total	STATUT	Résultat
						Match V/D	
Prénom 1	Fanny	Points gagnés	Points Gagnants 3pts	0	4	Réserve	D
			Fautes Directes 1 pt	0			
Prénom 2	Anthony	Points gagnés	Points Gagnants 3pts		15	Puncheur	V.
			Fautes Directes 1 pt				

Match 6		TERRAIN	1		Total	STATUT	Résultat
						Match V/D	
Prénom 1	Anthony	Points gagnés	Points Gagnants 3pts		15	Puncheur	V.
			Fautes Directes 1 pt	1			
Prénom 2	Fammy	Points gagnés	Points Gagnants 3pts	0	6	Réserve	D
			Fautes Directes 1 pt	000			

Présentation de la Situation

L'Evaluation

Evaluer par Compétence et éviter une succession d'items comme repère d'évaluation.

Evaluation en lien avec la Compétence Attendue sur le principe du CURSEUR

Le STATUT comme indice supplémentaire au regard de l'enseignant (permet de nuancer ou d'accentuer le regard de l'enseignant):

- L'adaptation du joueur à son adversaire
- La qualité de sa lecture du jeu dans la recherche de la mise en danger jusqu'à la rupture.
- L'efficacité technique au service de sa stratégie.

EVALUATION BADMINTON 2nd /1ere

	COULEUR	Met en Diff. et varie son service selon position adverseaire.			Ne saisit pas les opportunités ou tardif / Joue principalement au centre, Peu de construction et de variation de trajectoires Efficacité & Régul -			Volonté de CONSTRUIRE situation de rupture / Capable de jouer sur traject.- Vitesse / Jeu pas tjs adapté et qd favorable Efficacité & Régul + ou -			Volonté de RUPTURE systématique / Jeu CONSTRUIT et adapté - Variation trajectoire vitesse / Renverse échange Efficacité & Régul +++			Déplacement - remplacement: tardif / uniqt vers l'avant / rapide et adapté		
		0	1,5	3	0	1,5	3	4,5	6	7,5	9	0	1,5	3		
TERRAIN 1																
TERRAIN 2																
TERRAIN 3																
TERRAIN 4																

Le service comme un élément de maitrise et d'efficacité dans la construction de la mise en difficulté, indépendant de l'adversaire.

Repère de l'acquisition de la Compétence Attendue, de son adaptation au jeu et de la mise en difficulté au cours de l'échange.

Critère présent dans l'évaluation au Bac révélant l'investissement de l'élève à la fois dans les phases d'attaque et de défense

Evaluation Finale...une note sur 20

- Lecture du Jeu et Technique au service de la stratégie: /15
- Performance:
 - 3pts : Classement par sexe au sein de la classe.
 - 2 pts : Classement Finale de l'équipe au sein de la classe.

Retour sur les Partis Pris:

La situation complexe

Pédagogie active d'appropriation de connaissances (PG/FD) en tant qu'activité culturellement encrée (on fait du bad !!!!)

Pédagogie active (non prescriptive) d'appropriation de compétences en mobilisant ses ressources liée à la lecture du jeu et ses capacités

d'adaptation



Dimension sociale:

- Concertation autour du choix des rencontres
- Consensus pour les bonifications entre adversaires
- Coopérer à un projet d'équipe et à améliorer son partenaire

Apprendre à apprendre:

- Donner aux élèves *l'envie d'apprendre & d'expérimenter pour changer de statut*
- Traçabilité de chaque rencontre (progrès - être acteur de son apprentissage)
- Etre renseigné et conseillé par son partenaire
- Apprendre en observant .

Dimension Langagière:

- Communication entre élève autour des notions propres à l'activité

Retour sur les Partis Pris

Élément isolé de l'Activité

Acquisition de la Compétence Attendue

Pertinence et Efficacité des choix de jeu:
**Création / Perception / Utilisation des espaces
libres**

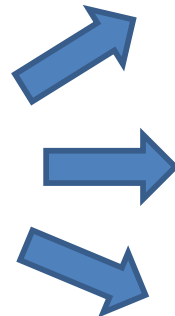
Perception des points faibles de son adversaire

Variation et Efficacité des trajectoires du volant

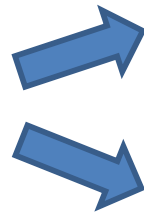
Combinaison des rencontres (analyse des
ressources propres et adverses)

Qualité de communication au sein du groupe
(conseils donnés, relevés d'information, prises de
décision collectives).

Les *PG / FD* révèlent
les stratégies



L'efficacité de
l'équipe



Séance 1

- Présentation activité & Objectifs du Cycle: des Points
- Présentation des Fautes Gagnants et des Directes
- Match par équipe sans Statut de joueur.

Séance 2, 3, 4, 5

- Montante Descendante Individuelle de classement à thèmes.
- Montante Descendante par équipe de 2 avec PG/FD et Statut du joueur

Séances 6

- Pré-Evaluation

Séance 7

EVALUATION

La situation Complexe en Badminton :

Compétence Propre 4 :

Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif



Compétence Attendue en badminton N4 :

Pour gagner le match, faire des choix tactiques, et produire des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur.

ENTRE ANTICIPATION ET ADAPTATION

Compétence attendue Niveau 4

Gagner un match = Faire évoluer le rapport de force en sa faveur

=

Des Choix Tactiques + Produire des frappes variées en direction, longueur et hauteur



Compétences liées au langage et à la communication

Communiquer entre élèves, verbaliser une analyse.

Compétence à émettre un raisonnement scientifique

Emettre une hypothèse; Recueillir et interpréter des informations afin de développer une analyse critique; Proposer un raisonnement; Expliquer un fonctionnement, comprendre une organisation ; Faire preuve d'abstraction

Compétences sociales et civiques

S'intégrer et coopérer dans un projet collectif, assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions.

Autonomie et initiative

Autonomie dans sa mise en projet.

Présentation de la Situation

Mise en place de la situation:

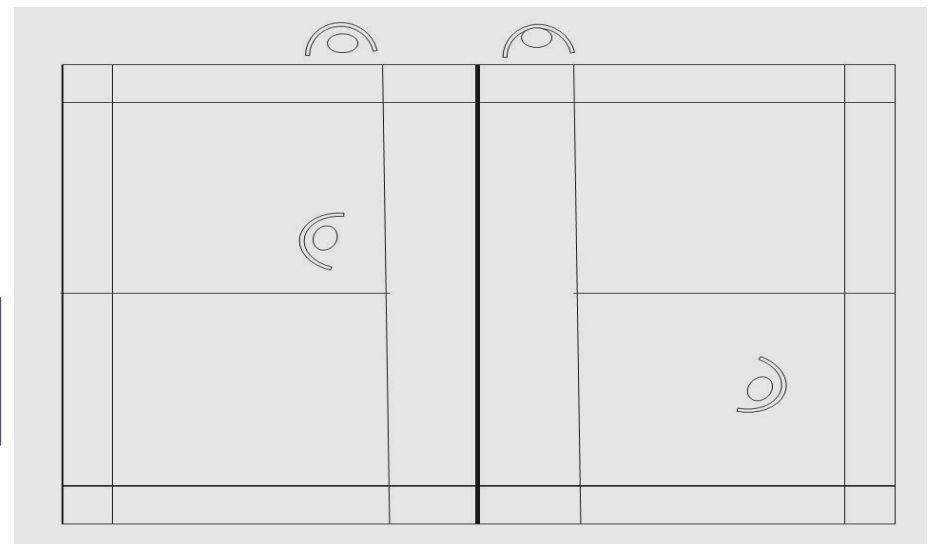
- Rencontres de proche niveau par équipe de 2 sur terrain réglementaire sous la forme d'une montante descendante.
- Chaque match est composé de 2 oppositions en 1 x 1
- Match en 15 POINTS
- Match en équipe en score cumulé (score partenaire A + score partenaire B)

QUI JOUE CONTRE QUI?

L'ordre des matchs et le choix des adversaires sont définis par les élèves selon la même organisation que lors du N3

Composition des équipes:
Même Organisation que le N3

Coach / Observateur / Partenaire



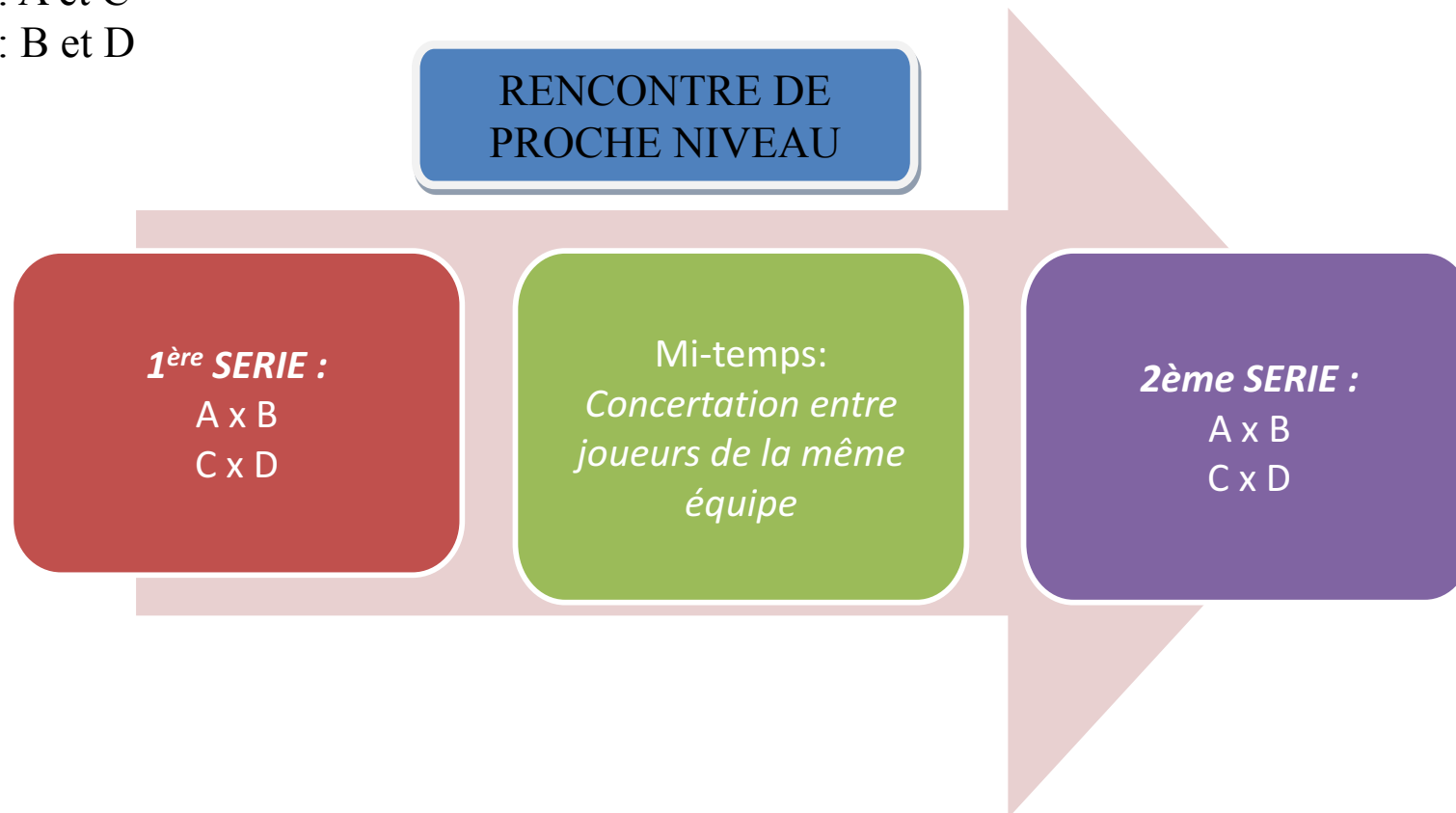
Situation Complexe en Badminton N3

Présentation de la Situation

ORGANISATION GENERALE

Les rencontres entre 2 équipes sont constituées de 2 séries de 2 matchs, identiques et séparées par une mi-temps de concertation:

Equipe 1 : A et C
Equipe 2 : B et D



Présentation de la Situation

1^{ère} SERIE :

A x B
C x D

Mi-temps:
*Concertation entre
joueurs de la même
équipe*

2^{ème} SERIE :

A x B
C x D

PG / FD sur les mêmes Bonifications
du N3

Statut du Joueur

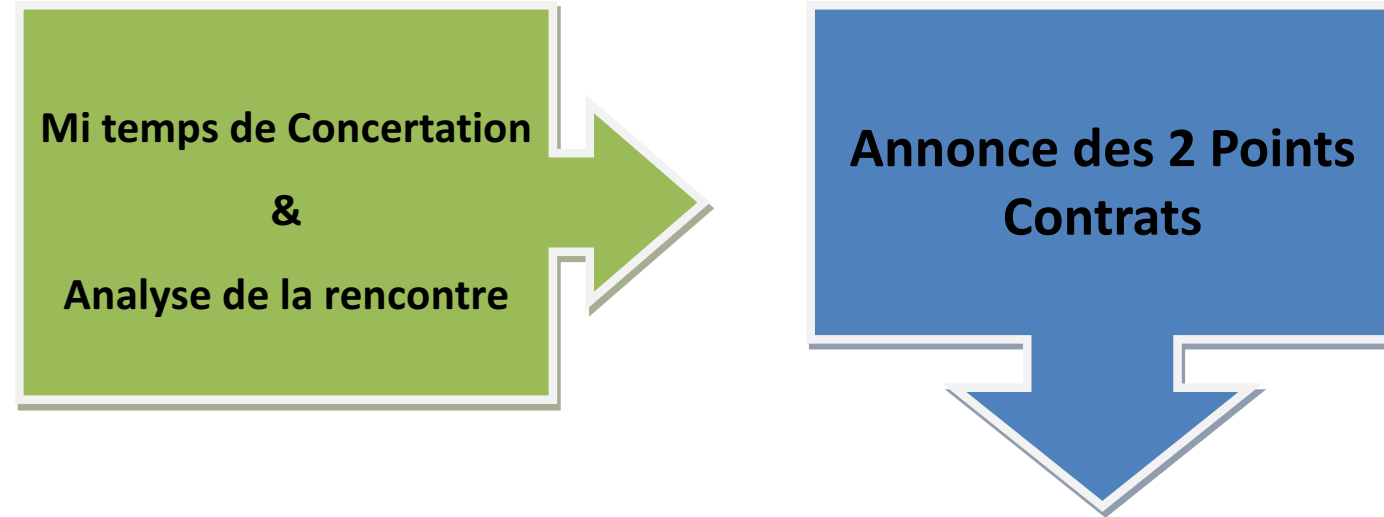
Qualifier les PG

Mise en place de stratégies avec
les Points Contrat (PC)

Bonification pour les PC : 3pts

Statut du Joueur

Présentation de la Situation



Seul le coach aura la possibilité de changer

1 seule fois la nature d'un des 2 POINTS CONTRAT en l'annonçant!

En analysant le déroulé de la rencontre, et en particulier

- La capacité à **faire évoluer le rapport de force** et rompre l'échange par un point contrat.
- L'efficacité technique de son partenaire** au service de la stratégie annoncée.
- L'évolution du score.**

Prénom:

Séance 1

Match 1	Pts Gagnants 3pts	Smach	Total	Statut
		Amorti		
		Hors Atteinte		
		Rush		
		Fautes Directes 1pt		

Match 2	Pts Gagnants 3pts	Smach	Total	Statut
		Amorti		
		Hors Atteinte		
		Rush		
		Fautes Directes 1pt		

Match 3	Pts Gagnants 3pts	Smach	Total	Statut
		Amorti		
		Hors Atteinte		
		Rush		
		Fautes Directes 1pt		

Match 1	Pts Gagnants	Pts Contrat 3pts	Total	Statut
		Non Contrat 1pts		
		Fautes Directes 1pt		

Match 2	Pts Gagnants	Pts Contrat 3pts	Total	Statut
		Non Contrat 1pts		
		Fautes Directes 1pt		

Match 3	Pts Gagnants	Pts Contrat 3pts	Total	Statut
		Non Contrat 1pts		
		Fautes Directes 1pt		

Séance 2

Match 1	Pts Gagnants 3pts	Smach	Total	Statut
		Amorti		
		Hors Atteinte		
		Rush		
		Fautes Directes 1pt		

Match 2	Pts Gagnants 3pts	Smach	Total	Statut
		Amorti		
		Hors Atteinte		
		Rush		
		Fautes Directes 1pt		

Match 3	Pts Gagnants 3pts	Smach	Total	Statut
		Amorti		
		Hors Atteinte		
		Rush		
		Fautes Directes 1pt		

Match 1	Pts Gagnants	Pts Contrat 3pts	Total	Statut
		Non Contrat 1pts		
		Fautes Directes 1pt		

Match 2	Pts Gagnants	Pts Contrat 3pts	Total	Statut
		Non Contrat 1pts		
		Fautes Directes 1pt		

Match 3	Pts Gagnants	Pts Contrat 3pts	Total	Statut
		Non Contrat 1pts		
		Fautes Directes 1pt		

Qualification des PG & des FD

Statut du Joueur

Différencier la qualité des Points Gagnants selon la nature des Contrats

Statut lié aux choix stratégiques

Répartition POINTS GAGNANTS / FAUTE DIRECTE

PG / FD	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
%PG	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
%PG	100	50	33	25	20	17	14	12,5	11	10	9	8	8			
2	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15						
%PG	100	66,667	50	40	33,333	28,571	25	22,222	20	18,182						
3	9	10	11	12	13	14	15									
%PG	100	75	60	50	42,857	37,5	33,333									
4	12	13	14	15												
%PG	100	80	66,667	57,143												
5	15															
%PG	100															

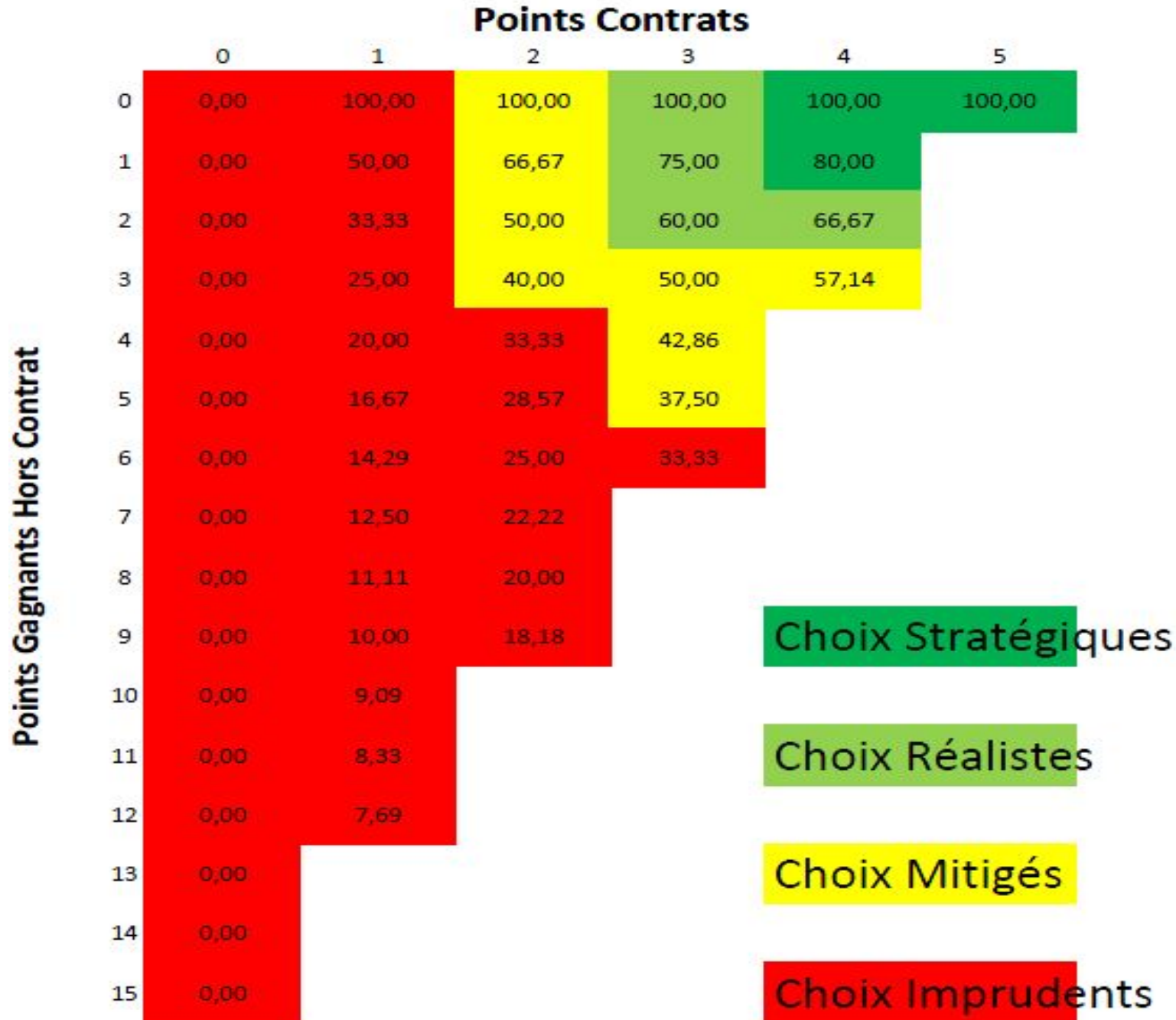
Joueur Réserve

Joueur Hésitant

Joueur Attaquant

Joueur Puncheur

Effacité et Pertinence des Choix Stratégiques



Prénom: Ismael

Séance 1

				Total	Statut
Match 1	Pts Gagnants	Smach	11	15	H
		Amorti	1		
	3pts	Hors Atteinte	1		
		Rush			
Faites Directes 1pt			111		



				Total	Statut
Match 1	Pts Gagnants	Pts Contrat 3pts	11	11	M
		Non Contrat 1pts	1		
Faites Directes 1pt			1111		

				Total	Statut
Match 2	Pts Gagnants	Smach		11	A
		Amorti			
	3pts	Hors Atteinte	000		
		Rush			
Faites Directes 1pt			x x		



				Total	Statut
Match 2	Pts Gagnants	Pts Contrat 3pts	0000	16	S
		Non Contrat 1pts	1		
Faites Directes 1pt			1111		

				Total	Statut
Match 3	Pts Gagnants	Smach	1	13	H
		Amorti	1		
	3pts	Hors Atteinte	1		
		Rush			
Faites Directes 1pt			1111		



				Total	Statut
Match 3	Pts Gagnants	Pts Contrat 3pts	11	11	M
		Non Contrat 1pts	1		
Faites Directes 1pt			1111		

Séance 2

				Total	Statut
Match 1	Pts Gagnants	Smach		15	H
		Amorti	11		
	3pts	Hors Atteinte	1		
		Rush	1		
Faites Directes 1pt			1111		



				Total	Statut
Match 1	Pts Gagnants	Pts Contrat 3pts	111	13	R
		Non Contrat 1pts	1		
Faites Directes 1pt			111		

				Total	Statut
Match 2	Pts Gagnants	Smach	1	7	H
		Amorti	1		
	3pts	Hors Atteinte			
		Rush			
Faites Directes 1pt			1		



				Total	Statut
Match 2	Pts Gagnants	Pts Contrat 3pts	1	8	i
		Non Contrat 1pts	111		
Faites Directes 1pt			11		

				Total	Statut
Match 3	Pts Gagnants	Smach			
		Amorti			
	3pts	Hors Atteinte			
		Rush			
Faites Directes 1pt					



				Total	Statut
Match 3	Pts Gagnants	Pts Contrat 3pts			
		Non Contrat 1pts			
Faites Directes 1pt					

Présentation de la Situation

Bonification des Points: PG/FD/ PC

Rôles du partenaire / Fiche Individuelle:

Recueille et traite les informations lors de chaque échange.



Fiche du joueur



Au cours de la 2^{ème} rencontre, analyse le jeu et modifie ou non la nature d'un des 2 points contrat.



Statut caractérise:

Niveau d'Acquisition de la compétence visée.



Créer la difficulté et être efficace



Etre lucide dans ses choix stratégiques et être efficace

Présentation de la Situation

Composition Equipe

Comment les équipes sont elles constituées ?

A chaque début de séance, Organisation d'une Montante Descendante Individuelle (MDI) à thèmes:

Insister sur les jeux a thème où les élèves anticipent la rupture de l'échange

Match en 1 pt:

Annoncer la manière de rompre l'échange par un coup spécifique

Coups Spécifiques:

- L'enseignant annonce les coups bonifiés
- L'élève annonce à l'avance son coup spécifique

Défi:

Le serveur annonce par quel coup l'échange sera rompu pour avoir 3 pts

Les Plots:

Finir par un coup spécifique grâce à l'opportunité que créer les plots.

Evaluation Finale...une note sur 20

- Lecture du Jeu et Technique au service de la stratégie: /10 pts
- Projet de jeu & Stratégie: /5pts
- Performance: /5pts
 - 3pts : Classement par sexe au sein de la classe.
 - 2 pts : Classement Finale au sein du groupe

Présentation de la Situation

Éléments qui motivent la recherche de rupture dans la lecture du jeu:

Efficacité technique au service de la stratégie : marquer un maximum de PG / PC et atteindre le meilleur STATUT possible que l'on gagne ou que l'on perde

Match où chaque joueur doit être le plus efficace pour son équipe : marquer un maximum de points (somme des points entre les coéquipiers)

Recherche de la meilleure combinaison possible de rencontres (concertation entre joueurs de la même équipe).

Etre le plus stratège dans son jeu, en anticipant les rencontres face à ses adversaires, en créant les opportunités et en étant efficace dans son jeu

Présentation de la Situation

L'Evaluation

Contexte d'évaluation proposé par la fiche Bac N4:

Groupes de niveau

Matches en 1 x 1

Aucune bonification de Points

Ordre des Confrontations défini par le tableau

Remplir fiche d'Analyse + définir ses priorités de jeu

Prénom:

1ère série de Matches

TERRAIN :

2ème série de
Matches

Adversaire:		Total	Statut
Match 1	Smach		
	Amorti		
	Hors Atteinte		
	Rush		
	Fautes Directes		

ANALYSE

Adversaire:		Total	Statut
Match 1	Smach		
	Amorti		
	Hors Atteinte		
	Rush		
	Fautes Directes		

Adversaire:		Total	Statut
Match 2	Smach		
	Amorti		
	Hors Atteinte		
	Rush		
	Fautes Directes		

ANALYSE

Adversaire:		Total	Statut
Match 2	Smach		
	Amorti		
	Hors Atteinte		
	Rush		
	Fautes Directes		

Adversaire:		Total	Statut
Match 3	Smach		
	Amorti		
	Hors Atteinte		
	Rush		
	Fautes Directes		

ANALYSE

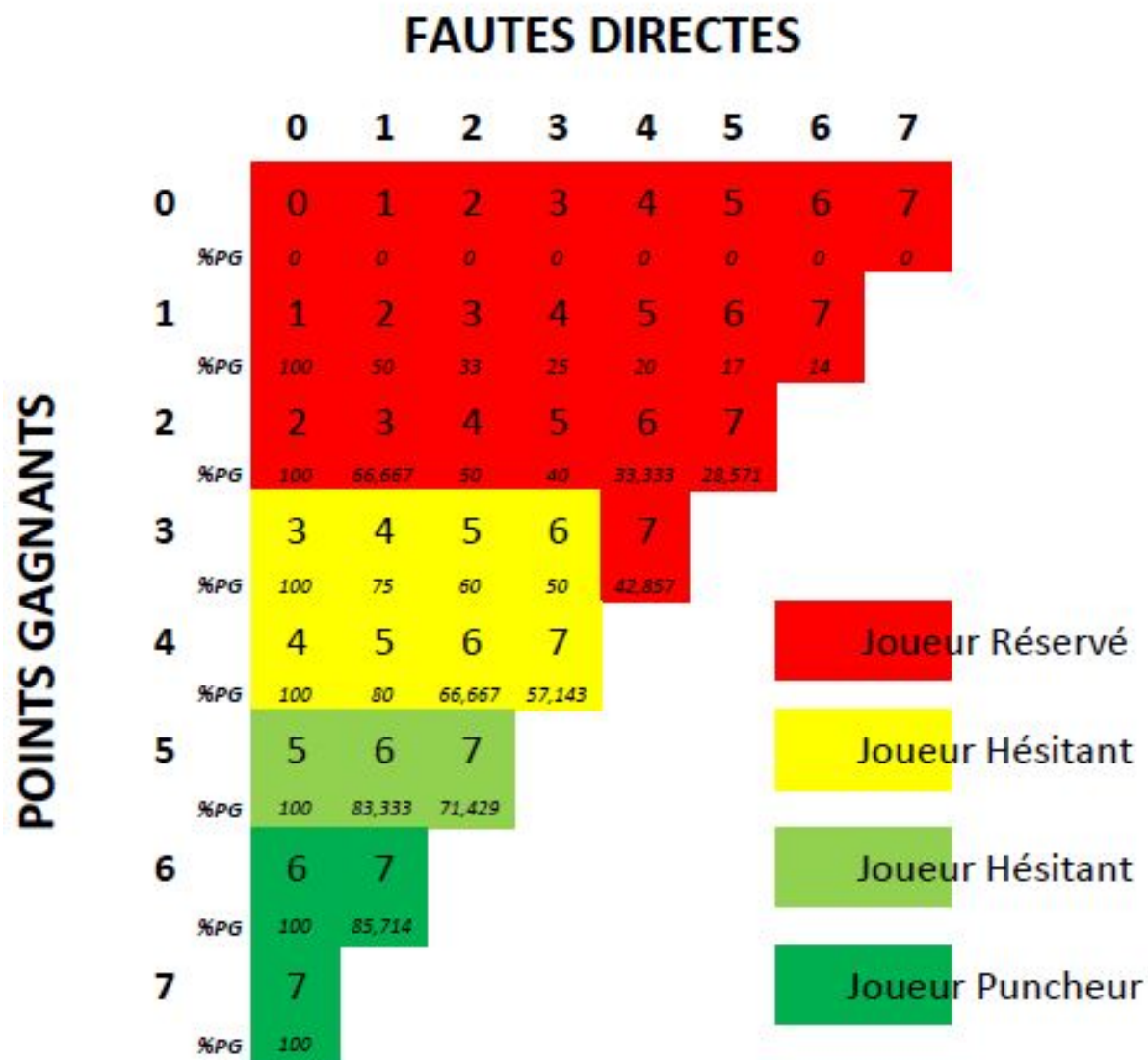
Adversaire:		Total	Statut
Match 3	Smach		
	Amorti		
	Hors Atteinte		
	Rush		
	Fautes Directes		

Adversaire:		Total	Statut
Match 4	Smach		
	Amorti		
	Hors Atteinte		
	Rush		
	Fautes Directes		

ANALYSE

Adversaire:		Total	Statut
Match 4	Smach		
	Amorti		
	Hors Atteinte		
	Rush		
	Fautes Directes		





Répartition POINTS GAGNANTS / FAUTES DIRECTES



Répartition POINTS GAGNANTS / FAUTES DIRECTES

FAUTES DIRECTES

		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
POINTS GAGNANTS	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	%PG	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
	%PG	100	50	33	25	20	17	14	12,5	11	10	9	
	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
	%PG	100	66,667	50	40	33,333	28,571	25	22,222	20	18,182		
	3	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
	%PG	100	75	60	50	42,857	37,5	33,333	30	27,273			
	4	4	5	6	7	8	9	10	11				
	%PG	100	80	66,667	57,143	50	44,444	40	36,364				
	5	5	6	7	8	9	10	11					
	%PG	100	83,333	71,429	62,5	55,556	50	45,455					
6	6	7	8	9	10	11							
%PG	100	85,714	75	66,667	60	54,545							
7	7	8	9	10	11								
%PG	100	87,5	77,778	70	63,636								
8	8	9	10	11									
%PG	100	88,889	80	72,727									
9	9	10	11										
%PG	100	90	81,818										
10	10	11											
%PG	100	90,909											
11	11												
%PG	100												

	Joueur Réserve
	Joueur Hésitant
	Joueur Attaquant
	Joueur Puncheur

FICHE D'ANALYSE DES RENCONTRES

Prénom:

A l'issu de la Rencontre 1

Adversaire:

MON ADVERSAIRE

MOI

Quels sont les Points Forts de mon Adversaire

Comment mettre mon adversaire en difficulté???

Quels sont les Points Faibles de mon Adversaire

Comment éviter d'être mis en difficulté???

A l'issu de la Rencontre 2

Adversaire:

MON ADVERSAIRE

MOI

Quels sont les Points Forts de mon Adversaire

Comment mettre mon adversaire en difficulté???

Quels sont les Points Faibles de mon Adversaire

Comment éviter d'être mis en difficulté???

A l'issu de la Rencontre 3

Adversaire:

MON ADVERSAIRE

MOI

Quels sont les Points Forts de mon Adversaire

Comment mettre mon adversaire en difficulté???

Quels sont les Points Faibles de mon Adversaire

Comment éviter d'être mis en difficulté???

A l'issu de la Rencontre 4

Adversaire:

MON ADVERSAIRE

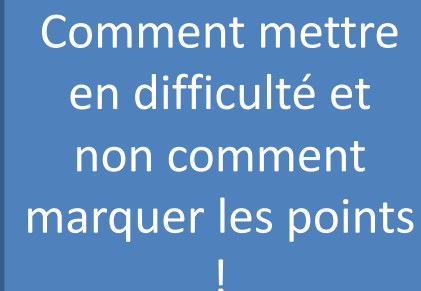
MOI

Quels sont les Points Forts de mon Adversaire

Comment mettre mon adversaire en difficulté???

Quels sont les Points Faibles de mon Adversaire

Comment éviter d'être mis en difficulté???



Comment mettre
en difficulté et
non comment
marquer les points
!

EVALUATION BADMINTON

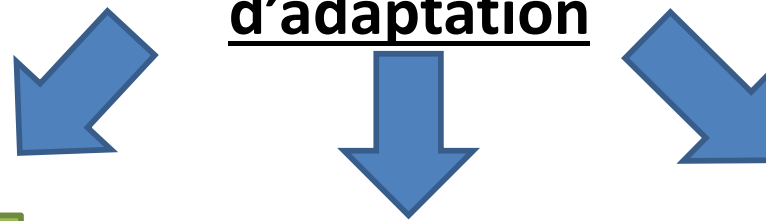
	COULEUR	Met en Diff. et varie son service selon position adverseaire.			Ne saisit pas les opportunités ou tardif / Joue principalement au centre, Peu de construction et de variation de trajectoires Efficacité -		Volonté de CONSTRUIRE situation de rupture / Capable de jouer sur traject.- Vitesse / Jeu pas tjs adapté et qd favorable Efficacité + ou -			Volonté de RUPTURE systématique / Jeu CONSTRUIT et adapté - Variation trajectoire vitesse / Renverse échange Efficacité ++			Déplacement - remplacement: tardif / unigt vers l'avant / rapide et adapté		
		0	1	2	0	2	3	3,5	4	4,5	5	6	0	1	2
GROUPE 1															
GROUPE 2															
GROUPE 3															
GROUPE 4															

Présentation de la Situation

Retour sur les Partis Pris

La situation complexe

Pédagogie active d'appropriation de compétences en mobilisant ses ressources liée à la lecture du jeu, ses capacités d'anticipation et d'adaptation



Dimension sociale:

- Concertation autour du choix des rencontres
- Consensus pour les bonifications entre adversaires
- Coopérer et s'investir à un projet d'équipe et à améliorer son partenaire
- Définir ensemble les Points Contrat

Apprendre à apprendre:

- Donner aux élèves *l'envie d'apprendre & d'expérimenter pour changer de statut*
- Traçabilité de chaque rencontre
- Etre renseigné et conseillé par son partenaire

Etre Lucide:

- Etre attentif, observer, analyser les rencontres et tirer des conclusions (PC)

Dimension Langagière:

- Communication entre élève autour des notions propres à l'activité

Présentation de la Situation

Retour sur les Partis Pris
Élément isolé de l'Activité

Les *PG / FD* révèlent
les stratégies



Pertinence et Efficacité des choix de jeu:
**Création / Utilisation des espaces libres / Qualité
de la trajectoire du volant**

L'efficacité de
l'équipe



Combinaison des rencontres (analyse des
ressources propres et adverses)

L'efficacité
individuelle et de
l'équipe



Créer des circonstances favorables propre au PC
et être efficace techniquement.
Être réactif à la lecture du jeu.

La Situation Complexe

Créer un autre rapport au temps pédagogique: Laisser le temps aux élèves de s'approprier les notions grâce à la stabilité du contexte d'apprentissage.

Pas une situation miracle: présence nécessaire de l'enseignant qui rappelle les objectifs et baigne les élèves dans les attentes en modulant les interactions entre les élèves.

Les SC sont un espace de développement potentiel, reposant davantage sur une logique qualificative (autonomie, lucidité, expérimentation, sociabilité) que certificative (institutionnelle).