



Prendre en compte les  
difficultés récurrentes  
des élèves dans le CA4

Badminton

# Les savoirs clés

Pascal Lagrange  
FPC EPS 2017

Partie 1 : Le parcours des élèves

Partie 2 : Les savoirs clés en badminton

Partie 3 : Les différents types de trajectoires

Partie 4 : Une forme de pratique

Partie 5 : Le travail des déplacements

Partie 6 : La bataille de la zone avant

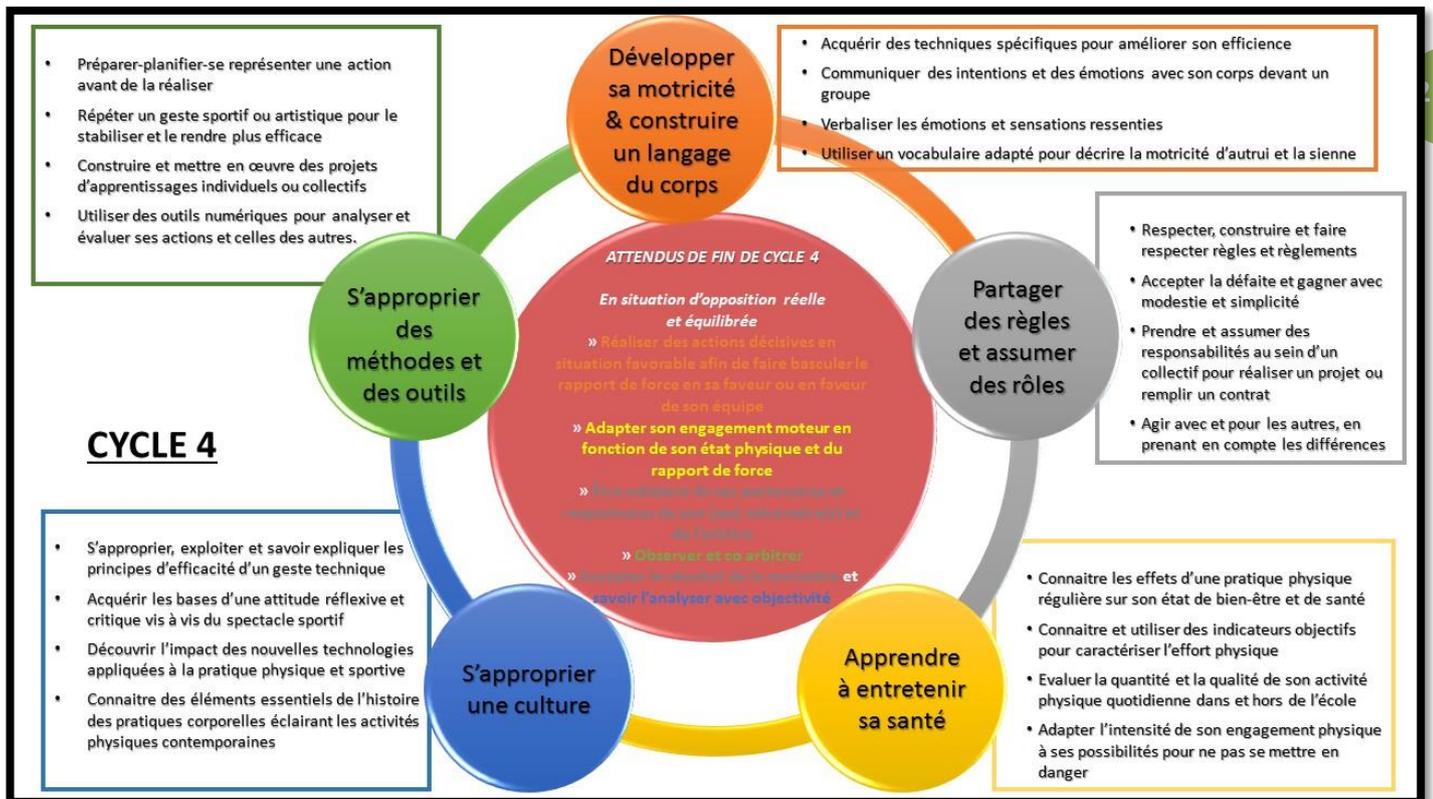
Partie 7 : La bataille du mi-court

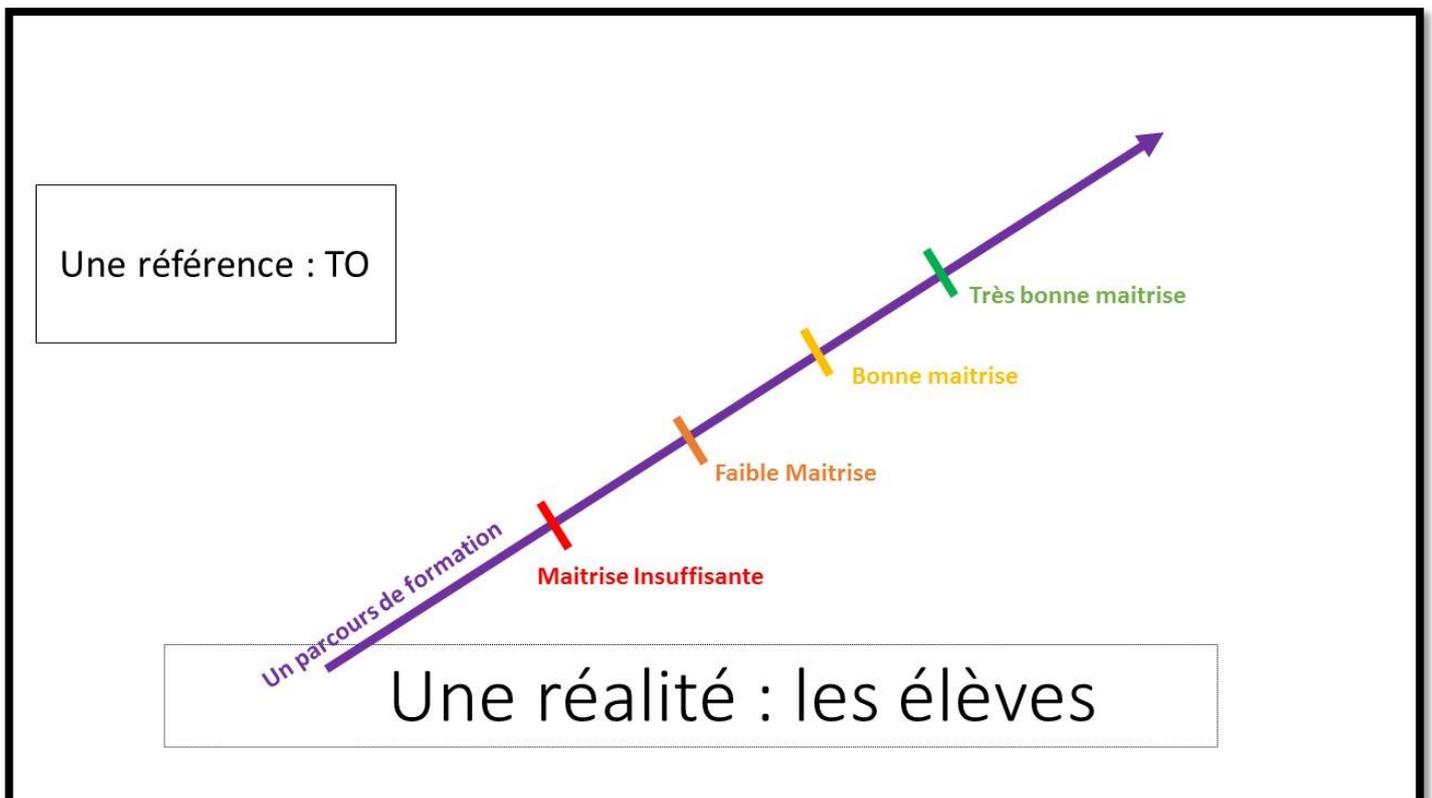
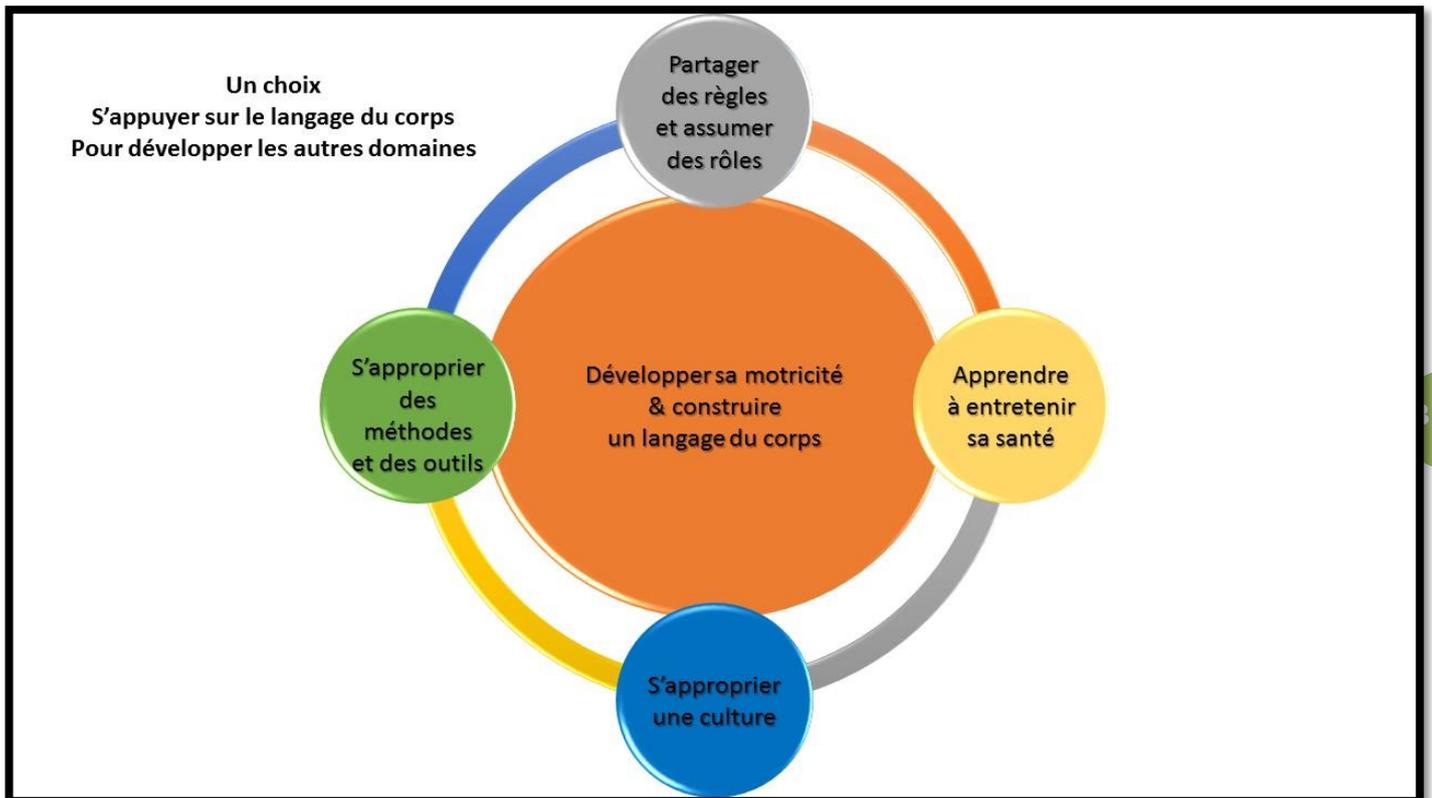
Partie 8 : Le travail technique et la répétition comme base

Partie 9 : Les formes des situations

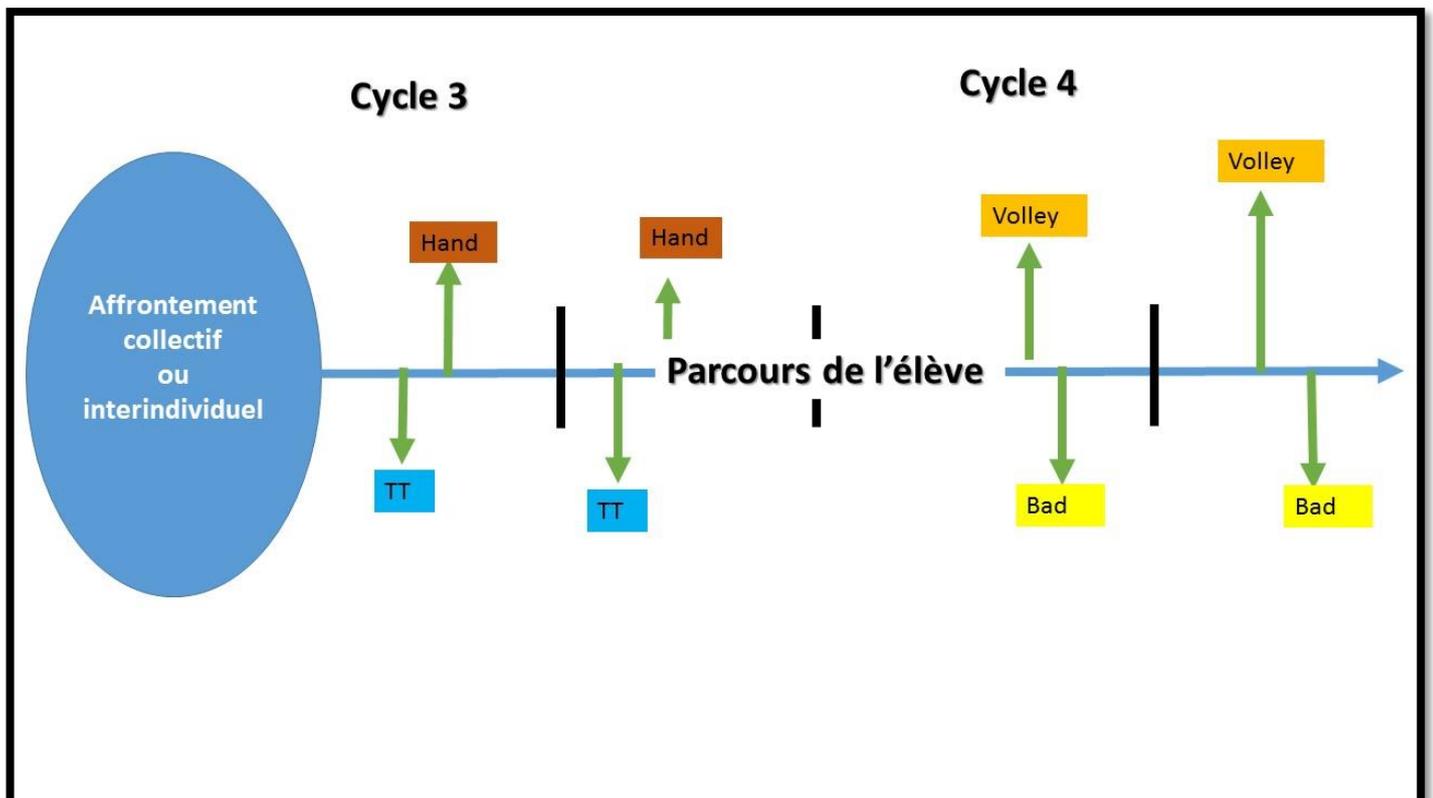
Partie 10 : Les prises de raquette

# Le parcours des élèves



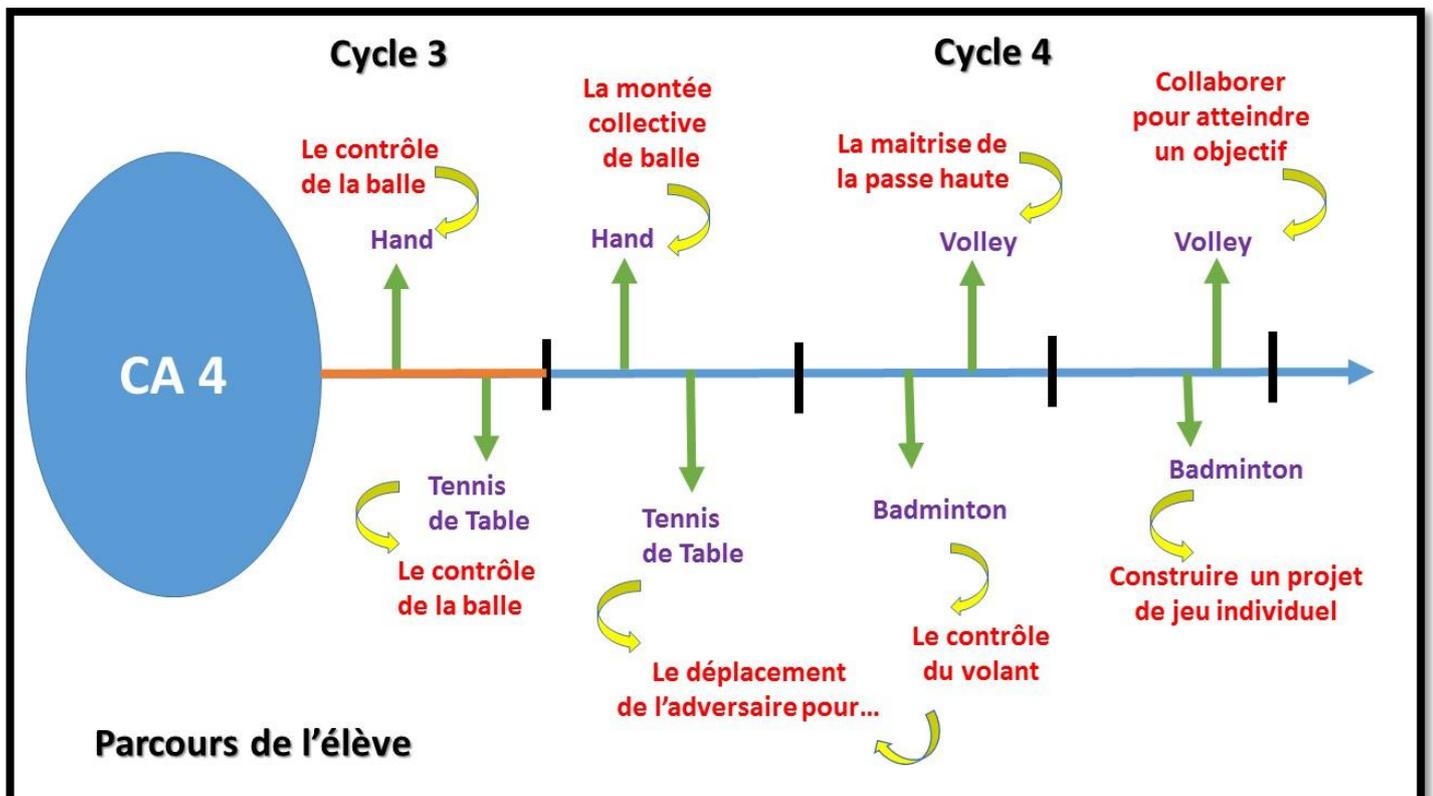


## Une programmation dans 4 champs



Au delà de la simple programmation

il est indispensable de définir des attentes ...

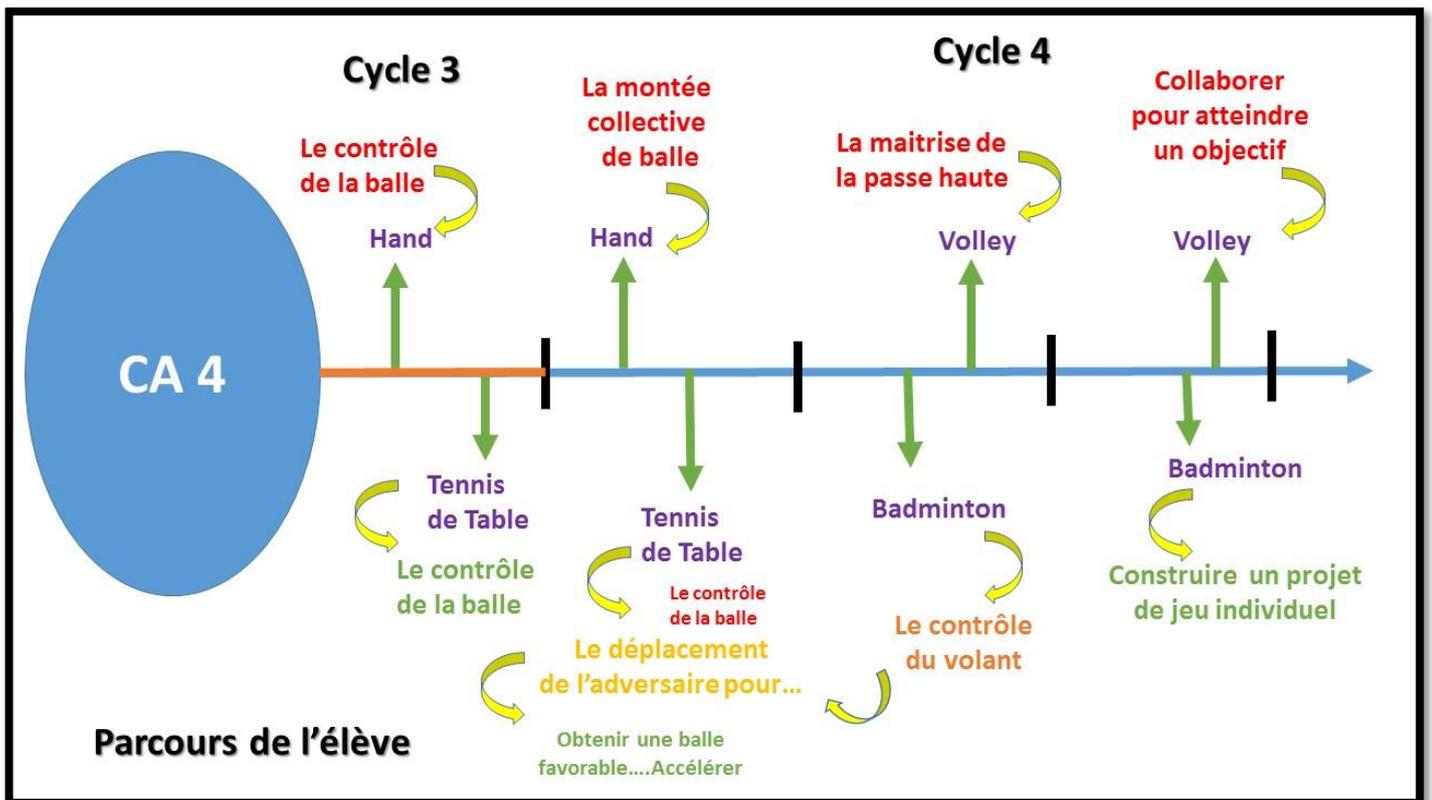


Une référence : TO



Une réalité : les élèves

Et de préciser le niveau de maîtrise au regard du parcours de l'élève



## PROBLÉMATIQUE D'ENSEIGNEMENT

**Nos objectifs pour les élèves  
sont à la source de nos choix  
en terme de forme de pratique  
et de contenus**

## **Maitrise des savoirs clés**

“ce que devraient apprendre de façon décisive et solide les élèves que l'on nomme parfois les éternels débutants” A.Rhethy

### **En badminton il s'agira de**

“Mobiliser de la tête de raquette dans tous les plans et toutes les directions”

## **LIRE LA MOTRICITÉ DES ÉLÈVES ?**

**Des mots pour mieux cerner les maux**

**Locomotion**

**Trajectoires**

**Gestualité**

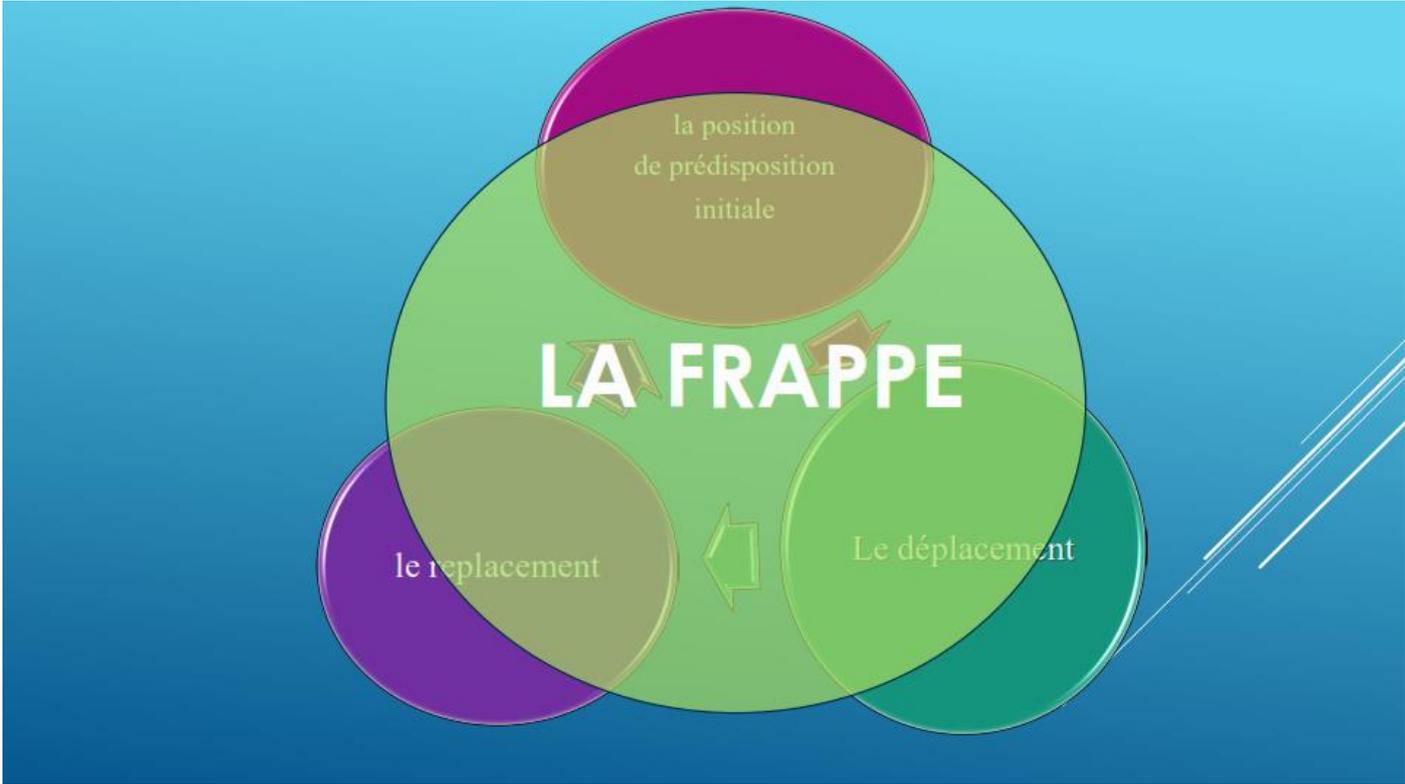
9

## **La locomotion**

**Déplacement**

**Replacement**

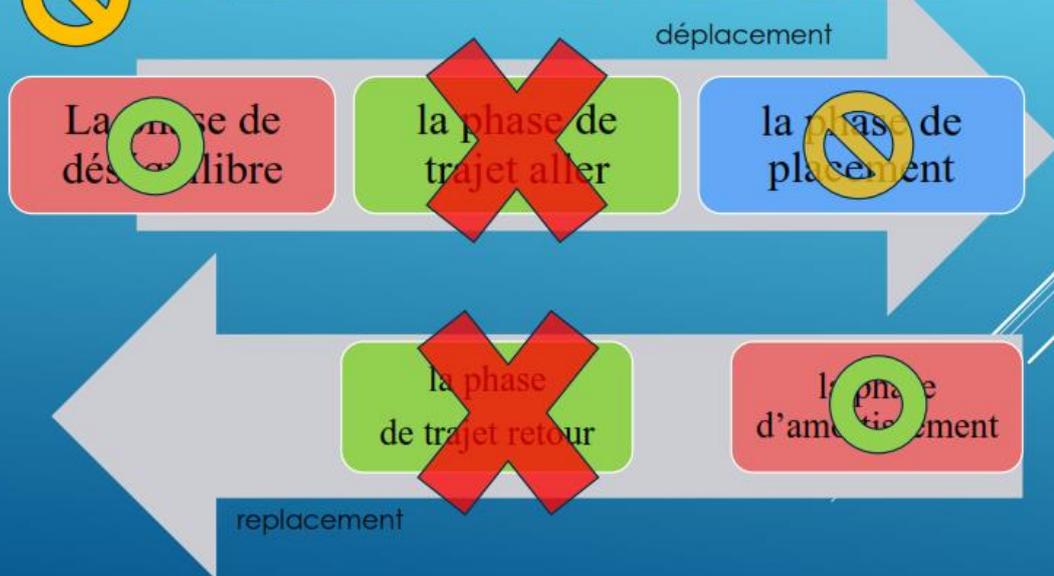
# Les déplacements dans l'échange



**✗ Ce qui déstructure l'activité de l'élève**

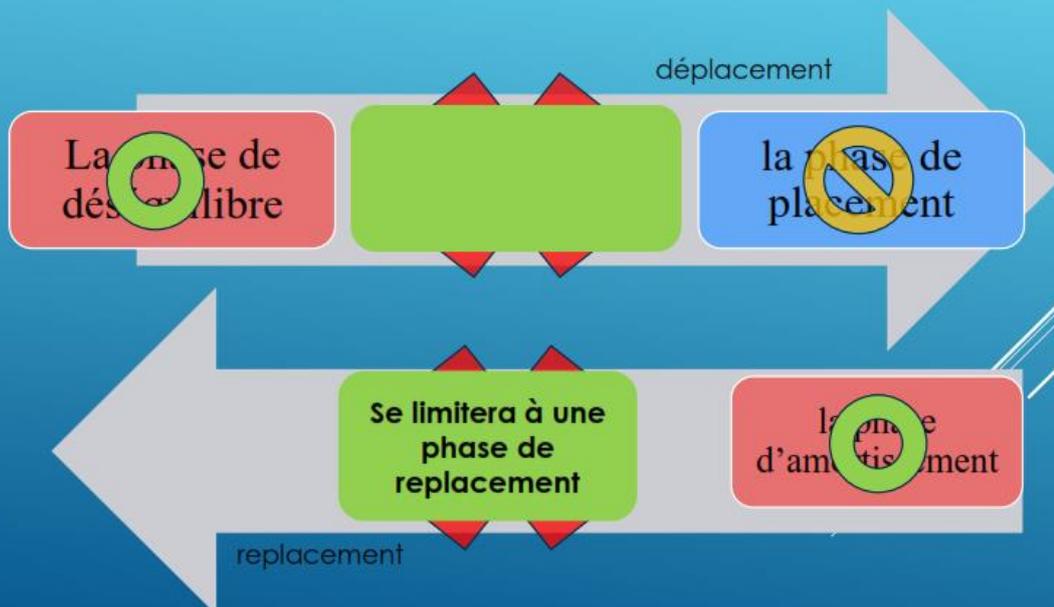
○ Ce qui n'est pas utile a ce stade

⊘ Ce qui est absent de la séquence de locomotion

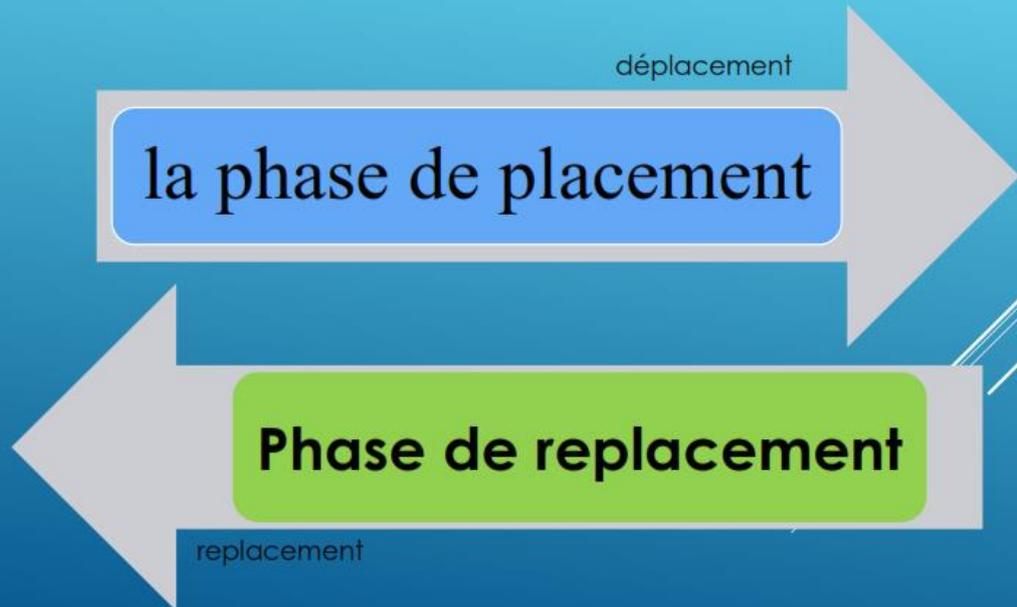


Redéfinissons l'activité de l'élève ( en terme de locomotion) au regard de nos objectifs

« Mobiliser de la tête de raquette dans tous les plans et toutes les directions »



Redéfinissons l'activité de l'élève ( en terme de locomotion) au regard de nos objectifs  
« Mobiliser de la tête de raquette dans tous les plans et toutes les directions »



## La gestualité



Redéfinissons l'activité de l'élève ( en terme de gestualité) au regard de nos objectifs

« Mobiliser de la tête de raquette dans tous les plans et toutes les directions »

Accompagnement

Placement et orientation  
du plan de frappe

Frappe

13

## Les Trajectoires

Cette notion nous permettra de mieux comprendre et analyser l'activité des élèves

### Mieux comprendre

Elle est le reflet des choix tactiques du joueur, tout son projet tactique se matérialise par la production de trajectoire :

- ▶ Forme
- ▶ Direction
- ▶ Longueur
- ▶ et vitesse

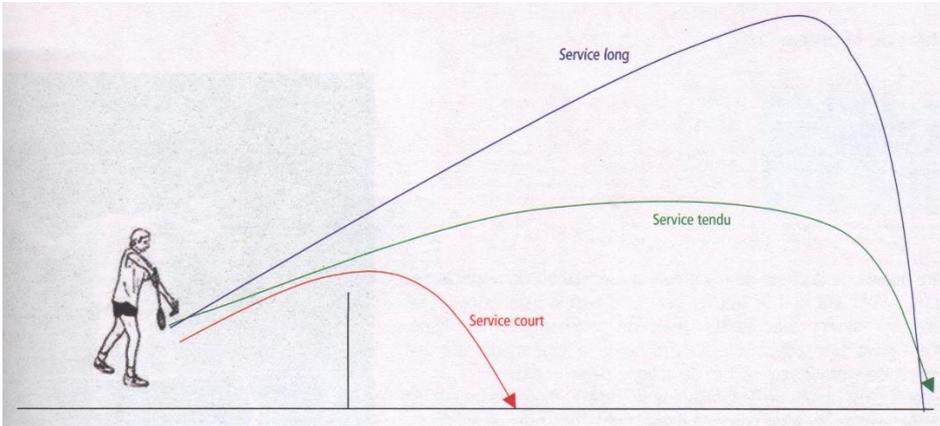
### Mieux Analyser

Elle est le reflet du niveau des élèves :

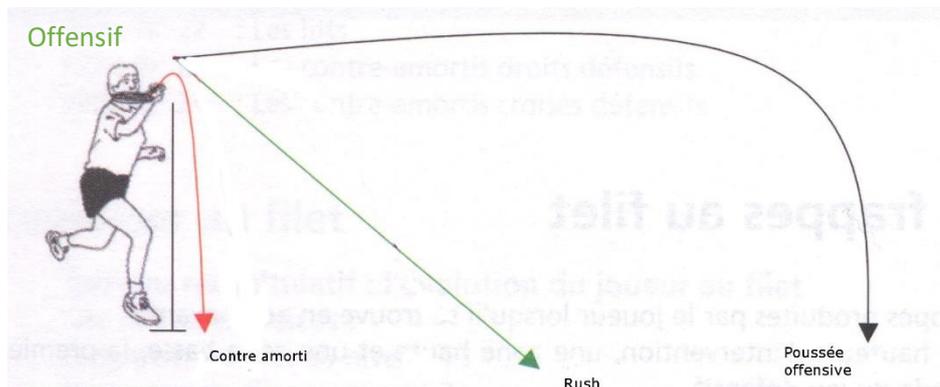
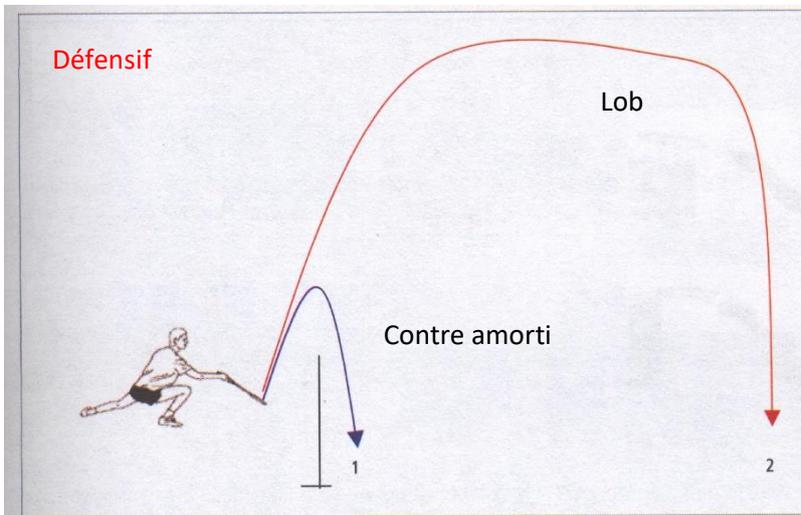
- ▶ plus les formes (directions, longueur et vitesse) des trajectoires sont nombreuses plus elle révèle un niveau de pratique élevé.

# Les différents types de trajectoires

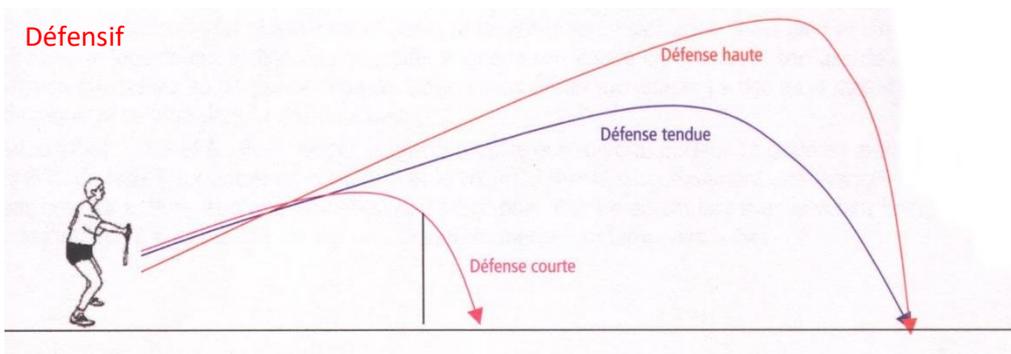
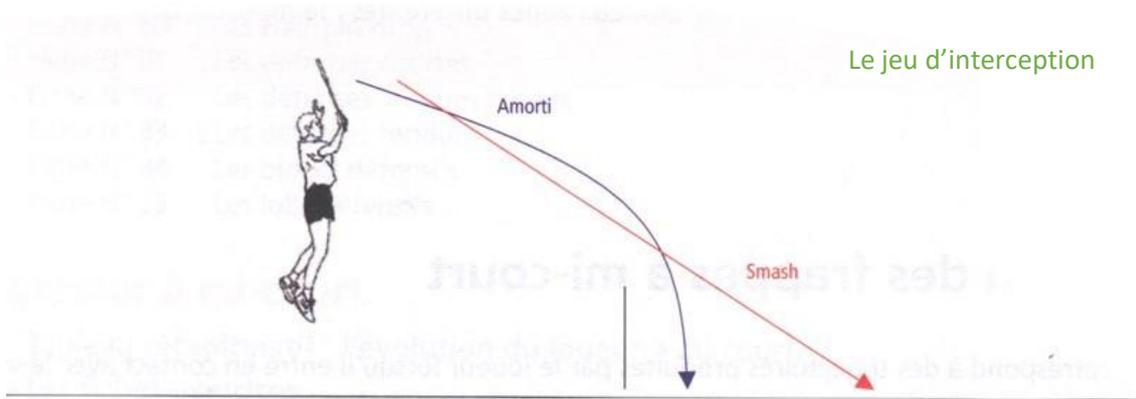
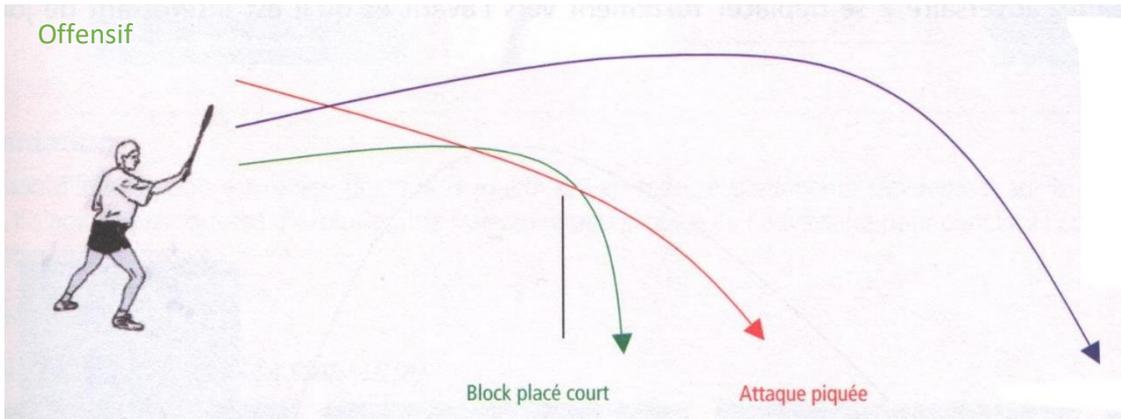
## ➤ Au service en coup droit & en revers



## ➤ En zone avant



➤ Dans le mi court



---

*Proposer une forme de pratique sous forme de match aménagé afin de mettre en évidence la logique de l'APSA.*

---

Objectif : faire entrer les élèves quel que soit leur niveau dans l'activité, ce qui en fait le cœur, l'essence et l'essentiel.

L'objectif est de préserver une durée et une intensité du duel afin de permettre aux élèves d'avoir une intensité et une durée d'échange suffisante afin d'entrer dans la logique de l'activité c'est-à-dire qui permette aux joueurs de mettre en place une stratégie pour gagner le point.

Elle amène aussi les élèves dès les premiers stades de l'apprentissage à sortir d'un jeu dans l'axe, en zone avant.

Sans une certaine intensité et/ou durée des échanges les joueurs n'entrent pas dans la recherche de stratégie.

16

**! A NE PAS VOULOIR AUGMENTER TROP RAPIDEMENT  
LA TAILLE DU TERRAIN AU DETRIEMENT DE CETTE INTENSITE  
ET DE LA MAITRISE**

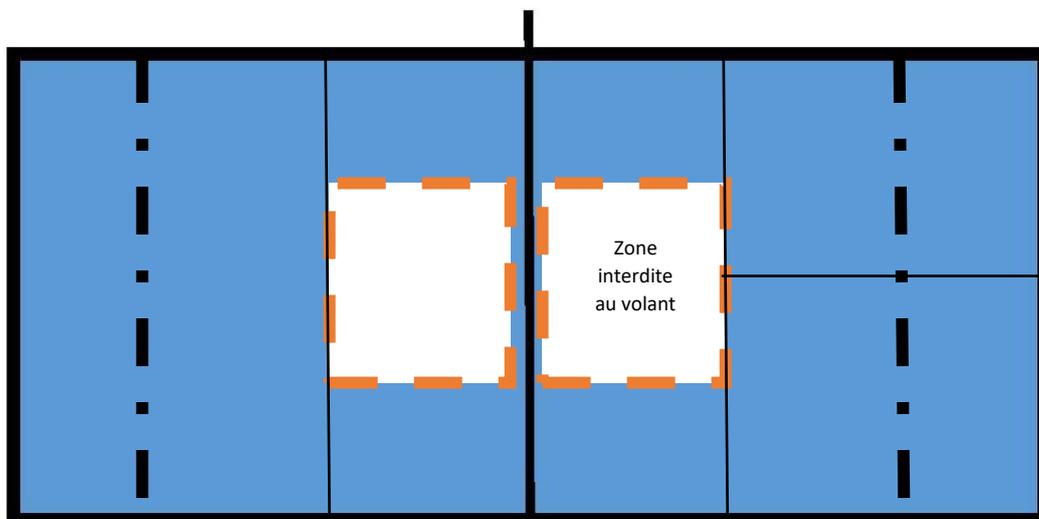


Schéma A

Variables didactiques :

- Les zones en pointillées sont évolutives au regard de la capacité de défense des joueurs, c'est une zone interdite au volant mais autorisée au joueur (traversée, positionnement...). Cette zone peut venir en complexification à la situation lorsque les élèves ont déjà atteint un certain niveau ou être présente dès le début des apprentissages.
- La ligne de fond de court réduit le terrain dans sa longueur toujours au regard de la capacité de défense des joueurs



- Utilisation de petites raquettes ou tenue de raquette en haut du manche : augmentation de la vitesse d'exécution (accélération de la tête de raquette) et donc de la vitesse du volant.

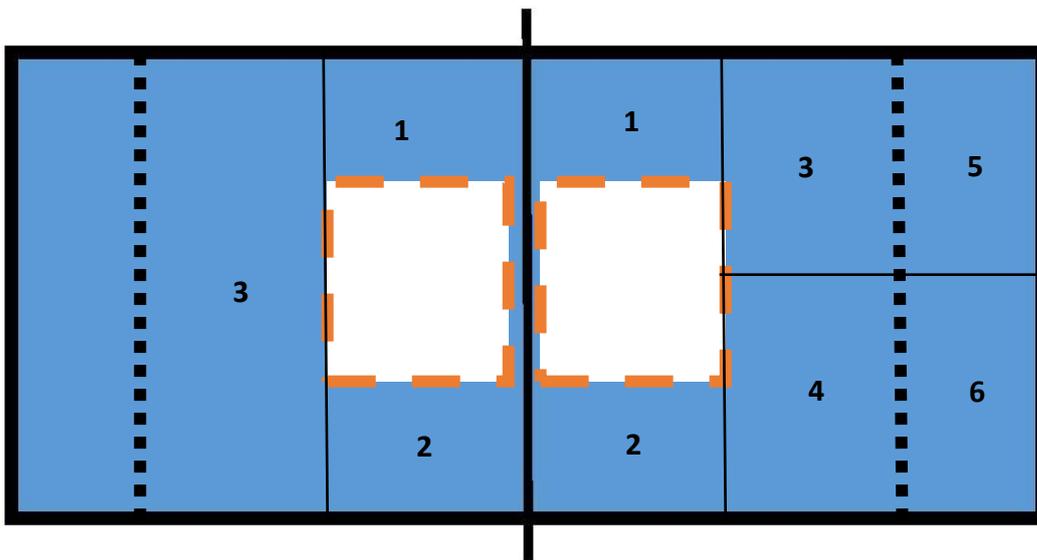


Schéma B

- Ajouter la notion de zone à atteindre (1, 2, 3... "4" le joueur ..... 3,4,... "5" le joueur) qui permet d'entrer dans la logique de l'activité : Déplacer son adversaire pour .... L'évolution du nombre des zones sera à adapter en fonction du niveau de vos joueurs.

Proposition d'évolution de cette situation :

1. A partir du schéma A : SANS la zone interdite au volant en zone avant.
2. A partir du schéma A : AVEC une zone interdite au volant en zone avant.
  - La "mise en jeu" (à ce stade, car son objectif n'est pas de rechercher la rupture) s'effectue en arrière de la zone en pointillée,

*! Il n'y a pas d'autres zones interdites au service*

  - Le déroulement du jeu s'effectue selon le règlement du badminton avec seulement la zone interdite au volant dans le volume avant.

### 3. A partir du schéma B : Intégration de la notion de zone (et donc de déplacement de l'adversaire)

! Encore une fois à ce stade les élèves sont à un niveau ou

« L'échange » dirigé (les zones) prime sur la recherche de rupture

- a) Jeu selon les modalités ci-dessus avec en plus : le nombre de points marqués correspond au nombre de zone dans lesquelles je déplace mon adversaire au cours du point.

Exemple : Au cours du point j'ai envoyé le volant en zone 1 & 2... je marque 2 points

Exemple : un joueur ayant perdu le point mais ayant joué dans les trois zones marque 3 pts et donc au regard de notre exemple précédent mène le match 3 à 2.

Joueurs																	
	<b>Score</b>	1		2		3		4		5		6		7		8	
	<b>Zones</b>	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
		3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4
	<b>Score</b>	1		2		3		4		5		6		7		8	
	<b>Zones</b>	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
		3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4

Fiche élève

**! Il semble nécessaire de réfléchir à ce type d'adaptation si l'on veut rester dans la logique de la CP, ce type d'aménagement ne peut être que provisoire, et expliqué aux élèves comme aménagement,**

**« Le gain du point doit être valorisé, la recherche de rupture prédominante »**

- b) La quatrième zone : découpage de la zone arrière en deux parties

Dans cette évolution, l'objectif est toujours la recherche du déplacement et l'atteinte des zones c'est pourquoi le système de comptage reste en place...1, 2,3, ou 4 points.

- c) La cinquième (ou la troisième) zone "la première cible" : le corps de mon adversaire

Le fait de toucher mon adversaire m'octroie +1 point quel que soit le moment du point et le nombre de zones atteintes.

**On fait entrer ici la notion de rupture qui « achève » le point**

**et va progressivement primer sur toute stratégie précédemment mise en œuvre.**

Joueur A		1		2		3		4		5		6		7		8	
	<b>Zones</b>	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
<b>Score finale</b>		3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4
	<b>Bonus</b>	+1		+1		+1		+1		+1		+1		+1		+1	
Joueur B		1		2		3		4		5		6		7		8	
	<b>Zones</b>	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
<b>Score finale</b>		3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4
	<b>Bonus</b>	+1		+1		+1		+1		+1		+1		+1		+1	

d) A partir de ce stade la rupture prend la part sur la stratégie utilisée

**Possibilité :** Seul celui qui gagne le point marque les zones (continuité / rupture)

**On atteint à ce stade les limites de cette forme de pratique  
dont l'objectif était de favoriser l'atteinte  
des différentes zones de l'espace adverse  
pour gagner le point ou obtenir un volant favorable**

L'utilisation de cette situation permet aussi de faire intégrer les notions :

- de remplacement pour le défenseur
- de centre du jeu

➤ **Comprendre la notion de remplacement et son utilité : Interdiction de se déplacer.**

Suite à sa frappe, le joueur doit rester dans la zone où il a joué le volant jusqu'à la frappe de son adversaire.

Objectif :

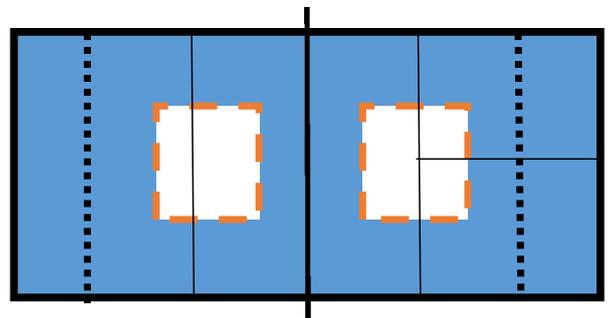
- Pour le défenseur : lui faire comprendre l'utilité du remplacement
- Pour l'attaquant : lui ouvrir une zone du terrain qu'il peut attaquer ou en tout cas dans laquelle il peut jouer

➤ **Jouer en restant dans la zone interdite au volant**

Les joueurs doivent jouer sans sortir de la zone interdite.

Evolution possible garder un pied dans cette zone.

L'objectif est d'amener les élèves à jouer des volants plus éloignés du corps : allongement des appuis lors de la phase de placement (fentes avant et latérale), ceci favorisant un remplacement plus rapide vers le centre du jeu suite à la frappe afin de mieux se repositionner pour défendre son espace.



## La formule de jeu préconisé doit être dynamique et rapide afin de garder les élèves motivés

### Propositions :

- Par poule de niveau (la confrontation doit être équilibré) avec fiche d'observation
- Par poule de 3 ou 4 « le roi du terrain » en un nombre de points limités (match en 5 points s'il n'y a pas de bonus ou 5 volants s'il y a des bonus). Le gagnant reste sur le terrain (c'est le roi) les autres tournes – 1 match gagné = 1 victoire .... Permet d'obtenir un classement sur le terrain et de faire tourner les élèves au sein des groupes.
  - Possibilité de mort subite : par exemple lorsque je touche mon adversaire, il sort et ce quel que soit le score ou dans la partie sur le remplacement et la cible, lorsque le volant touche directement le sol, il sort.
- La montante / descendante : elle peut être utilisée pour catégoriser les élèves en fonction de situations évolutives, elle reflète des niveaux d'acquisition dans le groupe et pas uniquement un classement sur la classe

**Exemple :** Terrain 1 à 3 : situation sur la rupture  
 Terrain 4 à 6 : situation sur le déplacement avec 4 zones + zone interdite  
 Terrain 6 à 9 : situation sur le déplacement avec 3/4 zones sans la zone interdite

### La validation

Il convient en équipe de définir la formule la plus adaptée aux profils d'élève.

#### **Exemple avec la notion de déplacement avec 4 zones (avec ou sans zone interdite)**

Joueur A		1		2		3		4		5		6		7		8	
Score finale	Zones	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
		3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4
Joueur B		1		2		3		4		5		6		7		8	
Score finale	Zones	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
		3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4

Une référence : TO



Une réalité : les élèves

**Atteindre 3/4 zones lors d'un tournoi au sein d'une poule de niveau**

**Entre 40 % soit + de 3 volants**

**2 ou 3 volants**

**1 volant**

**Aucun volant**

---

## Le travail des déplacements : le Shadow

---

**Objectif :** Faire découvrir aux élèves les différents types de déplacement en les intégrant progressivement sur l'espace puis dans leur jeu.

A intégrer à la suite de l'échauffement, ce travail peut se faire sous forme de « Flash mob » en début de cycle, les élèves le prendront progressivement en charge par deux sur des demi terrains.

### 1. La « flash mob »

C'est l'enseignant qui dirige sa classe en leur faisant reproduire les différents types de déplacements en badminton.

6 déplacements principaux peuvent être déclinés :

- a) Deux en zones avant (coté revers et coté coup droit)
- b) Deux en zones mi- court (qui dans un premier temps peuvent ne pas être présentés)
- c) 2 en zones arrière

L'enseignant dirige cette flash mob pendant 3/4 séances

### 2. La mise en situation sur l'espace de jeu

Pendant les séances suivantes les élèves par deux intègrent les différents types de déplacements sur l'espace de jeu, un situé dos au filet dirige son camarade en lui indiquant le numéro des déplacements de manière ordonné (1, 2, 3 ....).

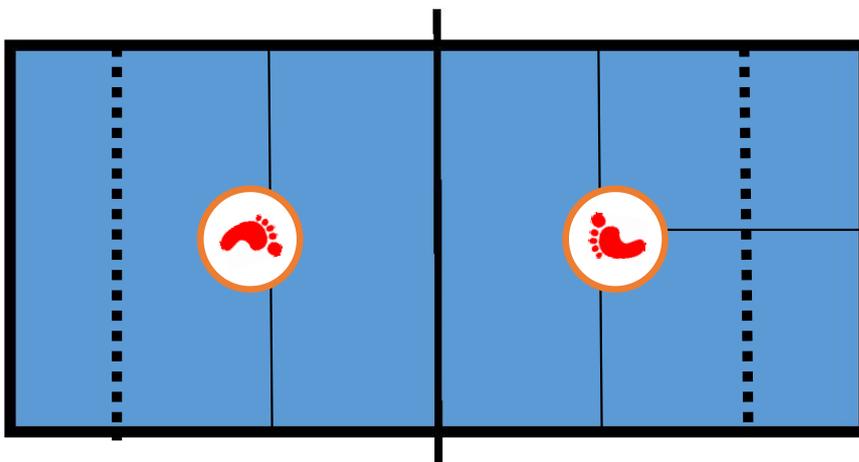
En fonction du niveau des élèves les ordres pourront devenir aléatoire.

### 3. Intégré dans le jeu

Concernant le volume de jeu avant (maitrise des fentes)

Match dans la zone avant avec le pied opposé au bras raquette qui reste dans le cerceau

La largeur du terrain devenant un facteur de maitrise et de complexité



---

## La bataille de la zone avant

---

### La bataille de la zone avant

L'espace se limite à la zone avant élargie en profondeur, en largeur ( ½ terrain) et varie en fonction du niveau des élèves  
L'engagement se fait à la main de bas en haut, bras tendu.

Les élèves engagent une bataille de leur espace en frappe main basse.

Ils n'ont droit qu'à une seule frappe main haute pour terminer le point, afin de favoriser la prise de risque l'espace arrière n'est pas limité sur la frappe main haute.

22

#### Défendre son camp :

Comprendre qu'il faut protéger sa « cage » qui est au sol

Maitrise des frappes mains basses :

- Coup droit : prise pince
- Revers : prise pouce

Maitrise des déplacements en zone avant :

- Fente avant

Lecture de trajectoire :

- Reconnaître un volant que je ne peux pas attaquer

Maitrise des trajectoires :

- Ne pas lever le volant et le jouer le plus haut possible

#### Attaquer

Comprendre qu'il faut profiter des volants favorables pour finir le point

Maitrise des frappes mains hautes :

- Prise pince et passage frappe main basse / frappe main haute

Maitrise des déplacements en zone avant :

- Appui de face

Lecture de trajectoire :

- Reconnaître un volant favorable pour attaquer

Maitrise des trajectoires :

- Accélérer le volant sur son adversaire afin de le priver de temps

### Evolution de la situation (à partir de la situation de base)

- 1) Elargir la zone
- 2) Allonger la zone avant en intégrant un service court à la raquette dans la zone avant
- 3) Passer à la largeur totale du terrain
- 4) Intégrer une zone interdite au centre du terrain (1/3 de la largeur)

En fonction de l'évolution de vos joueurs, interdire ou autoriser les frappes mains hautes sur le retour.

Dans un premier temps afin de favoriser le travail de contrôle il vaut mieux les interdire.

Lorsque les joueurs maîtrisent il convient de l'intégrer afin d'augmenter la pression sur le serveur et à habituer les élèves à attaquer dès le retour si le volant est haut

---

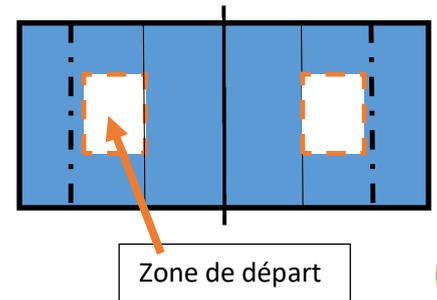
## La bataille du mi court

---

### La bataille du mi-court

Le jeu débute en zone mi court à l'arrière de la zone avant.  
L'engagement se fait à la raquette de face (frappe main haute), la trajectoire produite est tendue sur son adversaire  
L'objectif est :

- De priver son adversaire de temps afin de le pousser à la faute ou d'avancer afin de toucher la cible : Sol Adverse
- D'enlever de la vitesse au volant pour obtenir un volant d'attaque



23

#### Obtenir un volant favorable :

Comprendre qu'il faut être patient pour obtenir un volant favorable

Maitrise des frappes mains hautes :

- Drive : prise pince / coup devant / relâchement du poignet

Maitrise des déplacements en zone mi court :

- Appui de face

Lecture de trajectoire :

- Reconnaître un volant que je ne peux pas attaquer, et poursuivre l'échange

Maitrise des trajectoires :

- Trajectoire tendue et rapide

#### Attaquer

Comprendre qu'il faut profiter d'un volant favorable afin de prendre l'ascendant sur son adversaire

Maitrise des frappes mains hautes :

- Drive / Prise pince

Maitrise des déplacements en zone avant :

- Passage Appui de face – fente avant

Lecture de trajectoire :

- Reconnaître un volant favorable pour avancer et/ou attaquer

Maitrise des trajectoires :

- Tendues et descendantes

### Evolution de la situation (à partir de la situation de base)

Etape 1 : Mettre de la vitesse au volant pour priver mon adversaire de temps,

Etape 2 : Mettre de la vitesse au volant pour priver mon adversaire de temps, ou obtenir un volant plus court et RUSHER

Etape 3 : Mettre de la vitesse au volant pour surprendre mon adversaire (enlever la vitesse : block) et obtenir un volant montant pour attaquer

A partir de ce stade possibilité d'enchaîner les deux situations « Bataille du mi-court » puis « bataille de la zone avant »

La mise en jeu peut être faite à partir d'un service tendu.

## Le travail technique et la répétition comme base.

**Objectif :** Faire acquérir à chaque élève au regard de son niveau un bagage technique minimum

Comme dans chaque activité le badminton nécessite des bases techniques permettant au joueur d'élargir sa palette de coups afin de pouvoir faire des choix tactiques plus variés et mieux adaptés.

Chaque séance du cycle doit faire l'objet d'un travail technique spécifique (entre 40 et 50 minutes pour une séance de 2h00, le travail des déplacements étant compris dans ce temps).

Les situations le plus adaptées à un travail d'acquisition technique ou de répétition sont le multi volant, le jeu continu et la situation de routine.

Ce travail technique devra être adapté en fonction des acquisitions recherchées en fin de cycle.

Le temps imparti pour chacune de ces acquisitions étant souvent limité, il paraît intéressant de travailler sur une séquence de 40' à chaque séance qui reste sensiblement identique d'une séance à l'autre (batterie d'une dizaine d'exercices) tout en évoluant en termes de charge de travail et de difficulté.

### Proposition d'un cadre type

<i>COUP TECHNIQUE TRAVAILLE</i>	<i>ACQUISITION ATTENDUE</i>	<i>TRAJECTOIRE RECHERCHEE</i>	<i>CRITERES DE REUSSITE</i>
<b>Du multi volant ou du jeu continu pour débiter ....</b>			
<b>Du drive vers le Rush</b>  <b>Gagner en rapidité et en agilité</b>	Maîtrise des prises de raquette  Appuie de face  Le coude de la raquette toujours en avant du corps	De la Trajectoire tendue à la trajectoire descendante	La raquette reste en avant du corps  Le coude haut  Prise de raquette adéquate
<i>COUP TECHNIQUE TRAVAILLE</i>	<i>ACQUISITION ATTENDUE</i>	<i>TRAJECTOIRE RECHERCHEE</i>	<i>CRITERES DE REUSSITE</i>
<b>Amorti Contre-amorti</b>  <b>Gagner en précision</b>	Associer la forme de déplacement adéquate  Maîtrise des prises et leur changement  Sortir du jeu dans l'axe	La moins haute possible en jouant le volant le plus haut possible (au niveau de la bande blanche).	Prises différentes en fonction du coup  Forme de la trajectoire  Niveau de contact avec le volant  Associer un déplacement et un coup

<p><b>De l'amorti au lob</b> pour augmenter l'incertitude et enrichir sa palette tactique</p>	<p>A partir d'un placement en zone avant produire un lob</p>	<p>Trajectoire haute et longue (longueur adaptée à la capacité de défense des joueurs)</p>	<p>Le volant se retourne avant de retomber</p>
<p><b>Du Dégagé (Pour fixer l'adversaire en vue de ...)</b></p>	<p>Maitrise de la prise universelle Travail de la rotation des appuis et du corps Bras raquette en arrière de l'axe du corps Jambe raquette en arrière</p>	<p>Produire des trajectoires hautes et longues</p>	<p>Le volant se retourne avant de retomber Pied / bras raquette en arrière de l'axe centrale du corps  La prise de raquette est correcte : prise coup droit ou universelle</p>
<p><b>Au smash (pour gagner le point)</b></p>	<p>Produire une trajectoire uniquement descendante Prendre le volant le plus haut possible</p>	<p>Trajectoire descendante</p>	<p>Le volant pique vers le sol ! souvent tendue et long  Coude largement au-dessus de l'épaule Action du poignet en fin de geste  Le volant arrive vers le mi court</p>

**Des routines pour terminer ...**

**La mise en place de situation de routine simple dès le début du cycle (en acceptant les imperfections).**

**L'objectif principal est la recherche de continuité, ainsi que la forme de la trajectoire, la longueur, vitesse viendront petit à petit et ne sont pas prioritaires.**

**Plusieurs routines peuvent être construites au fil du cycle en fonction des acquisitions attendues**

**Elles peuvent même constituer une partie de la note finale (maitrise d'exécution).**

**Exemple de routine**

<p><b>Routine 1 :</b></p>	<p>Lob / amorti / Contre amorti / lob ....</p>
<p><b>Routine 2 :</b></p>	<p>Lob / Dégagé / Dégagé / amorti / Contre amorti / lob ....</p>
<p><b>Routine 3 :</b></p>	<p>Lob mi court / smash / défense mi court / volant de relance / lob ....</p>

## Les formes de situation ...

Afin de conserver la mobilisation du plus grand nombre les formes de jeu doivent être adaptées au pouvoir défensif des élèves.

Elles doivent permettre d'avoir un niveau d'intensité suffisant afin que chacun puisse être dans une stratégie de recherche de gain de point.

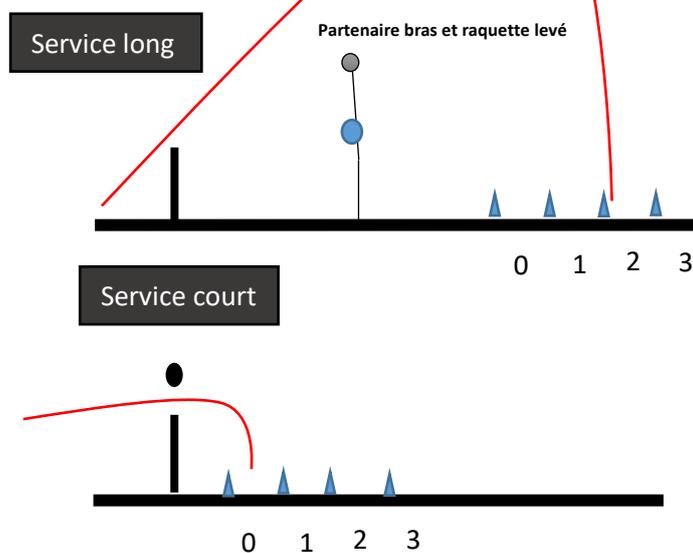
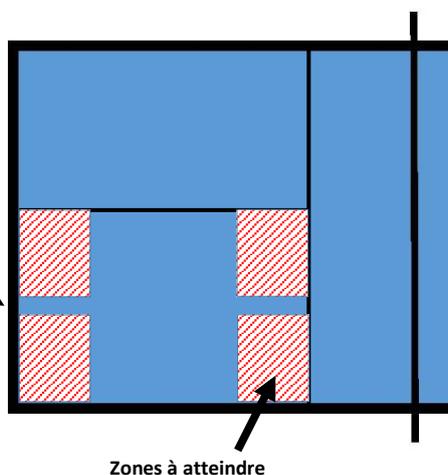
**Les situations de multi volant ou de routine** (nombre de séquences réussit en respectant la forme des trajectoires, peuvent être faites sous forme de duel (exemple ci-dessous avec un travail sur le service court et long).

Un élève passe sur 10 volants, marque X points puis l'autre passent celui qui a le plus ou le moins de points en fonction du type de service à gagner la première manche, match en 2 ou 3 manches gagnantes.

26

### Exemple : Servir (court rasant / haut et long) à droite et gauche

L'espace entre les zones ainsi que la largeur des zones évolue en fonction du niveau de maîtrise des joueurs



### **Des situations de jeu rapide et dynamique... « Le roi du terrain » par groupe de 3 ou 4 joueurs**

Le score à atteindre pour gagner le match est faible : 5 ou 6 pts

Le vainqueur reste sur le terrain et marque une victoire (ce qui permet de faire tourner les élèves au sein de leur groupe).

Ce système peut être **modulé par un thème de travail** (gagner le point en zone avant, déplacer mon adversaire...), **des contraintes sur le jeu** et un système de « **mort subite** » par exemple un volant non touché par mon adversaire me fait gagner le point et le fait sortir du terrain.

---

## Les prises de raquette et leur acquisition

---

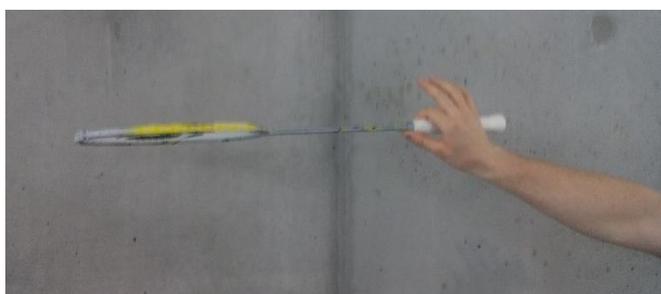
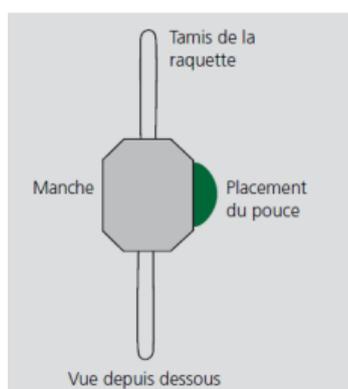
**Objectif :** Faire acquérir aux élèves des prises de raquette adéquates dès les premiers stades de l'apprentissage permet de ne pas les enfermer dans un type de jeu ou de coup, aboutissant à des impasses.

### 1. Un coup de pouce : la Prise revers

Les élèves en difficulté sont souvent en échec dès le service, l'amplitude de leur geste et le manque de coordination de leurs actions ne leur permet pas d'envoyer ou de renvoyer les volants dans de bonnes conditions.

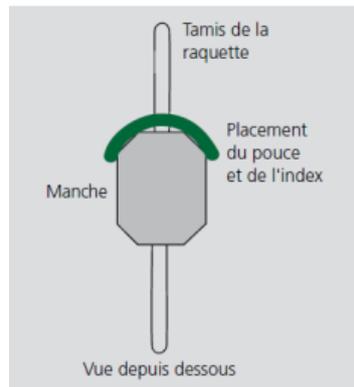
L'acquisition de la bonne prise de raquette dès le départ facilite le développement de la capacité de jeu.

La prise revers est utilisée pour les frappes en revers comme le service court, l'amorti, le smash de défense, le lob et le drive. Le pouce est placé sur la face large inférieure du grip et les autres doigts sont relâchés de manière à laisser un espace entre la main et le grip.

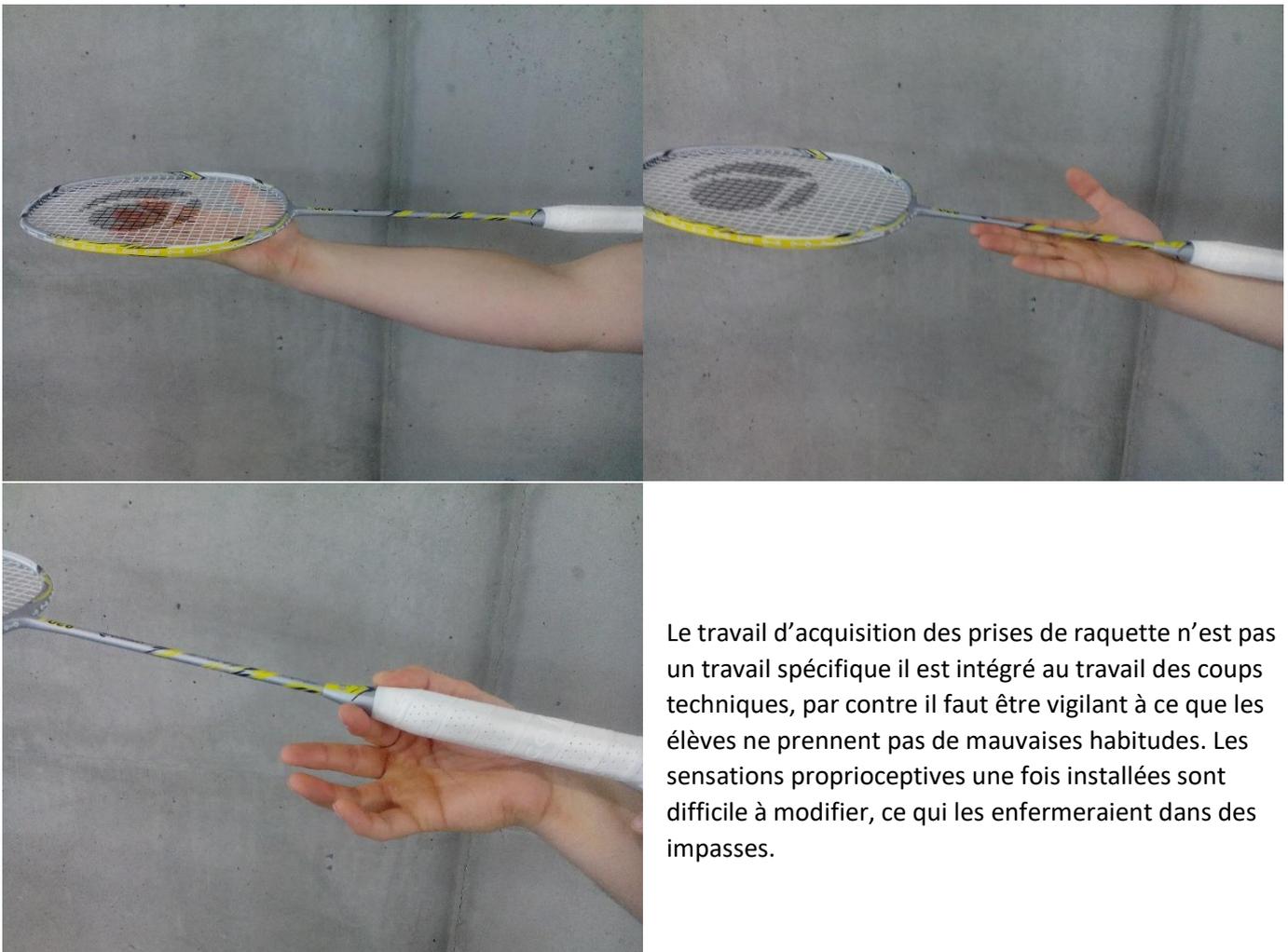


## 2. La prise coup droit

Cette prise est utilisée aussi bien pour les frappes main basse que celles au-dessus de la tête (frappe main haute).



## 3. La prise pince



Le travail d'acquisition des prises de raquette n'est pas un travail spécifique il est intégré au travail des coups techniques, par contre il faut être vigilant à ce que les élèves ne prennent pas de mauvaises habitudes. Les sensations proprioceptives une fois installées sont difficile à modifier, ce qui les enfermerait dans des impasses.