

## PROJET DE SEQUENCE EN BADMINTON : SECONDE 7

### Projet d'établissement

Construction de la motivation et de la réussite de l'élève

Former un citoyen autonome et responsable, un parcours citoyen, une démarche autonome de la santé

Ouverture sur le monde

### Projet d'EPS

Favoriser la réussite et la motivation des élèves en leur permettant d'identifier leurs besoins personnels et de moduler les dispositifs d'apprentissages pour progresser individuellement.

Favoriser l'acquisition de connaissances, capacités, attitudes au sein d'un collectif pour développer une autonomie progressive et s'exercer à la prise de responsabilités pour progresser collectivement.

Favoriser l'acquisition de compétences motrices, méthodologiques, sociales et culturelles pour s'adapter et progresser dans des contextes culturels variés.

### PROJET EDUCATIF /PROJET DE TRANSFORMATION

Passer d'une pratique sportive spontanée, à une pratique réfléchie, prenant en compte ses propres besoins pour progresser individuellement, mais aussi les autres élèves pour progresser collectivement.

### STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT ET MISES EN OEUVRE

AFL 1 : Permettre aux élèves d'identifier en permanence leurs besoins pour les pallier et donner du sens à leur pratique :

- Badminton : donner accès à des statistiques permettant de définir un profil et le faire évoluer positivement.

AFL 2 : Identifier clairement ce vers quoi il faut tendre et comment y parvenir en laissant du choix dans les situations.

- Badminton : tendre vers un indice d'efficacité identifié en travaillant selon ses propres besoins.

AFL 3 : Inciter aux relations interindividuelles permettant de progresser ensemble :

- Badminton : favoriser le tutorat, l'observation et le partenariat (plastron...).

### CARACTERISTIQUES DES ELEVES AFL 1:

#### Niveau 1

**Informations** : Prise d'information permanente sur le volant.  
**Intention** : Renvoyer le volant chez l'adversaire, instaurer une continuité pour le pousser à la faute. Jouer au fond.  
**Cible** : La zone de fond.  
**Position à la frappe** : Jouent de face, la raquette commence à descendre dans le dos pour frapper plus fort.  
**Déplacements** : Tardifs, de face.  
**Prise** : Prise poêle.  
**Type de trajectoires** : Courbes et peu variées, au centre du terrain adverse. Le joueur parvient au fond du court si lui-même est en zone avant. Un amorti est effectué quand l'adversaire se trouve vraiment au fond du terrain.  
**Service** : En cuillère mais ne dépasse pas la moitié de terrain.  
**11 élèves**

#### Niveau 2

**Informations** : Prise d'informations permanente sur le volant et sur l'adversaire.  
**Intention** : Repousser l'adversaire au fond du terrain pour jouer dans les espaces libres, notamment en zone avant.  
**Cible** : le fond du terrain adverse.  
**Position à la frappe** : Leur geste part de derrière le dos. La rotation centrale est encore légère et le fouetté du poignet absent.  
**Déplacement** : Parfois en pas chassés sur une partie centrale du terrain mais manquent d'efficacité dans les changements de direction, pas de fentes avant.  
**Prise** : prise marteau ou poêle.  
**Type de trajectoires** : Dégagement, amorti parfois. La trajectoire s'est aplatie. Certains élèves jouent dans les espaces latéraux. Le smash commence à apparaître mais s'apparente plus à un drive.  
**Service** : Haut et long, met l'adversaire en difficulté s'il arrive en fond de court.  
**13 élèves**

#### Niveau 3

**Informations** : Prise d'informations permanente sur le volant, sur l'adversaire et sur soi (gestion du rapport de force).  
**Intention** : Construire le point pour rompre l'échange.  
**Cible** : l'ensemble du terrain.  
**Position à la frappe** : Le geste part de derrière le dos. Rotation centrale conséquente mais le fouetté du coude reste problématique car le coude est souvent bas. Restent sur place en frappant.  
**Déplacement** : La plupart en pas chassés avec l'apparition de fentes avant. Les meilleurs peuvent effectuer un saut chassé lorsqu'ils sont en retard.  
**Prise** : Prise marteau.  
**Type de trajectoires** : Dégager sans différenciation offensif/défensif, amorti, contre-amorti, smash, kill.  
**Service** : Haut et long, met l'adversaire en difficulté s'il arrive en fond de court. Les meilleurs parviennent à varier avec un service court.  
**9 élèves**

### CARACTERISTIQUES DES ELEVES AFL 2:

- **Echauffement** : il apparaît comme laborieux et inutile. Les principes de progressivité et spécificité sont ignorés tout comme l'aspect technique et psychologique.  
 Les situations de confrontation apparaissent dès les 5 premières minutes.  
 - **Situations d'apprentissage** : elles sont souvent vécues comme une perte de temps par rapport aux matchs. Les situations de multi-volants sont parfois réalisées à la va-vite les CR ne sont pas comparés aux résultats.

- **Echauffement** : il est nécessaire et important aux yeux des élèves et le principe de progressivité est globalement maîtrisé. Mais les étapes passent un peu vite les unes par rapport aux autres et sans réelle cohérence. Les aspects psychologiques et techniques restent secondaires.  
 - **Situations d'apprentissage** : acceptées plus positivement, ils s'appliquent à les réaliser mais comme le feraient des automates, sans chercher à savoir pourquoi. Les résultats sont comparés aux CR.

### CARACTERISTIQUES DES ELEVES AFL 3:

- **Arbitrage** : le règlement est parfois méconnu. Le score est compté correctement mais dans l'ordre décroissant.  
 - **Observation** : peu d'intérêt. Préfèrent esquiver.

- **Arbitrage** : le règlement est maîtrisé. Le score est compté correctement mais les interventions sont rares.  
 - **Observation** : observation juste et efficace mais ne vas pas spontanément donner ou analyser les résultats avec le joueur.

**OBJECTIFS DE SEQUENCE :**



<p><b>AFL 1 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- N1 : augmenter le volume de jeu pour passer d'une stratégie poussant à la faute à une stratégie recherchant la rupture dans les espaces libres.</li> <li>- N2 : augmenter le volume de jeu pour passer d'une stratégie recherchant la rupture dans les espaces libres mais de manière stéréotypée à une stratégie plus variée et recherchant la rupture grâce à la vitesse du volant.</li> <li>- N3 : augmenter le volume de jeu pour pouvoir varier les tactiques mises en place selon l'adversaire rencontré.</li> </ul>	<p><b>AFL 2 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- N1 : déterminer ses points forts/faibles et accepter de travailler pour soi et pour les autres lors de situations d'apprentissages.</li> <li>- N2 : déterminer ses points forts/faibles et savoir faire la relation entre besoins identifiés et situations d'apprentissages pour travailler spécifiquement pour soi et faire travailler l'autre.</li> </ul> <p><b>AFL 3 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- N1 : Tendre vers un arbitrage juste et efficace, permettant le report des scores de manière adéquate.</li> <li>- N2 : Tendre vers un arbitrage actif, régulateur de la rencontre et permettant le report des scores de manière adéquate.</li> </ul>
---	---

**COMPETENCE VISEE :**

En simple, rechercher le gain d'une rencontre, en recherchant la rupture de l'échange, par l'utilisation des espaces libres sur l'ensemble du terrain, ou par l'accélération de la vitesse du volant. L'élève s'appuiera pour cela sur un volume de jeu augmenté après s'être entraîné sur des situations adaptées à son niveau et ses besoins. Assurer la gestion d'un match et le comptage des points en appliquant un règlement maîtrisé.

**FPS**

**AFL 1 :** Chaque élève doit réaliser 2 matchs dans une poule pouvant être mixte mais de niveau homogène. Pour chacun de ses matchs il pourra cumuler des étoiles (des super-stars) en emportant les échanges grâce à des "super points" (points directs). A contrario il perdra des super-stars pour chaque point direct encaissé. Le nombre de super-stars total est reporté dans un tableau et associé au niveau de l'élève pour déterminer sa note sur l'AFL1. Un arbitre assure le décompte des points et la régulation du match tout au long du cycle. Plusieurs fois par séquence l'élève est observé à l'aide de l'application badminton\_badges. Le savoir s'entraîner sera mis en exergue par sa capacité à augmenter le nombre de zone validée avec un badge en or. Un indice d'efficacité est associé à ceux-ci.

**TRAME DE LA SEQUENCE**

	<b>AFL 1</b>	<b>AFL 2</b>	<b>AFL 3</b>
<b>L1</b>	<b>Augmenter son panel de frappes pour pouvoir jouer sur une cible la plus grande possible et rompre l'échange.</b> <u>Les principes d'efficacité techniques</u>	<b>S'entraîner et entraîner des partenaires en passant de joueur à plastron et en ayant si possible identifier ses propres besoins.</b> <u>Attitudes coopératives</u>	<b>Prendre en main l'application "badminton badges" pour assurer une observation permettant au joueur d'identifier ses besoins.</b> <u>Connaissances</u>
<b>L2</b>	Prendre le volant tôt, coude haut, orienter le tamis en fonction de la direction et de la hauteur à donner, prise marteau, rotation centrale. <u>Frappes prioritaires :</u>	Accepter de conseiller et d'être conseillé par un tiers. Accepter de passer du temps à faire travailler un partenaire. Identifier ensemble la situation à réaliser, les CR et les CE si besoin, à l'aide des vidéos.	Identifier le tracé du terrain pour pointer correctement les zones d'impact. Différencier un point direct, une faute provoquée, une maladresse adverse et un coup de chance.
<b>L3</b>	- Service cuillère réglementaire sans s'exposer à un retour décisif de l'adversaire. - Dégagé pour amener l'adversaire au fond, amorti pour marquer le point devant, smash pour rompre l'échange.	<u>Capacités en tant que plastron.</u>	Connaître l'ensemble des frappes et les identifier en match. <u>Capacité d'analyse :</u>
<b>L4</b>	<u>capacités tactiques simples :</u> Varier les trajectoires en direction, longueur et/ou hauteur pour sortir l'adversaire du centre du terrain.  Masquer ses frappes en gardant la même préparation de frappe.	Identifier les trajectoires à produire pour le partenaire, en général, une trajectoire en cloche dans la zone désignée. Compter les essais et les réussites du joueur pour les comparer au CR.	A l'aide du bilan de la tablette identifier, avec le joueur la zone prioritaire à travailler et les frappes correspondantes. <u>Attitudes :</u> Rester concentré, ne pas hésiter à stopper le match si besoin.
<b>L5</b>	<b>Mettre en œuvre ce panel de frappes pour mettre en place différentes tactiques permettant de marquer un maximum de points directs sur l'ensemble du terrain.</b> <u>Capacités :</u>	<b>S'entraîner et entraîner des partenaires en acceptant les handicaps permettant de mettre des tactiques en place.</b> <u>Attitudes coopératives</u>	<b>Développer les compétences liées au rôle de l'arbitrage.</b> <u>Connaissances :</u>
<b>L6</b>	Produire des trajectoires inhabituelles permettant d'atteindre des zones valorisées.	Accepter les bonifications de score ou les aménagements de l'espace favorables ou défavorables.	Le règlement : lignes, fautes, organisation au service, ... <u>Capacités :</u>
<b>L7</b>	Percevoir les points forts / faibles de l'adversaire à l'aide d'une observation pour défendre plus efficacement. <u>Connaissances :</u>	Accepter d'être lésé sur une partie d'une rencontre au bénéfice des progrès d'un autre. <u>Capacités d'analyse :</u>	Annonce du score dans le bon sens et de manière audible. Association de la gestuelle à la parole. Intervention lors de points litigieux ou après constatation d'une violation.
<b>L8</b>	Les différentes tactiques : utilisation des espaces libres, fixation / débordement, vitesse du volant...	Faire des choix relatifs à la structuration d'une situation d'apprentissage permettant de la réaliser à son propre niveau et selon ses propres besoins : type de tâches (multi-volants, poste fixe, jeu à thème...), rôle et engagement du plastron ou du défenseur, zone ou frappe à travailler...	Gérer le déroulement du match : TOS, faire patienter, ... <u>Attitudes :</u> Rester concentré sur l'ensemble du match. Rester impartial.
<b>L9</b>			
<b>L10</b>	Evaluation finale.		