



## BADMINTON : DEFINITION DES NIVEAUX DE JEU



NOTE	A.G 2006	GESTION DU RAPPORT DE FORCE	VITESSE DE JEU	MISE EN JEU	TRAJECTOIRES DOMINANTES FRAPPES	DEPLACEMENTS REPLACEMENTS
0 à 3	Niveau 1	GRAND DEBUTANT		Aléatoire	<b>Production de trajectoires hautes, courtes et dans l'axe du terrain.</b> Production aléatoire d'angles si volant arrive dans la zone de confort	<b>Statique</b>
3 à 6	Niveau 2	<b>Attend la faute de l'adversaire.</b> Défend sa cible dans sa zone de confort	Lente et uniforme	Simple mise en jeu sur l'adversaire		
6 à 9	Niveau 3	<b>Attaque 1/3 arrière de la cible</b> (le jeu profond est dominant pour attaquer)	<b>Rapide Uniforme</b>	<b>Simple mise en jeu</b>	Production dominante de trajectoires hautes et tendues et <b>production d'angles si volant reçu dans sa zone de confort</b>	<b>Déplacements dans l'espace proche</b> et plutôt sur des volants côté coup droit
9 à 12	Niveau 4	Alternance Long – Court ou Droite - Gauche stéréotypée	<b>Variation de vitesse</b> à partir d'un volant reçu dans sa zone de confort	Simple mise en jeu	Trajectoires hautes, tendues mais rarement longues. <b>Apparition de l'amorti en situation favorable</b>	Déplacements plus rapides dans la zone de confort. <b>Début de remplacement</b>
12 à 15	Niveau 5	<b>Double alternance</b> Long – Court et Droite – Gauche <b>(Les 4 coins)</b>	<b>Variation de vitesse</b> à partir d'un volant reçu dans une <b>zone de moindre confort</b>	<b>Déplace l'adversaire sur la mise en jeu</b>	Apparition de la gestuelle de frappe. <b>Attaques franches</b> à partir de volants arrivant dans la zone de confort	<b>Appuis plantaires plus toniques</b> , permettant une réaction rapide. <b>Problèmes sur déplacements arrières</b>
15 à 19	Niveau 6	Double alternance Long – Court et Droite - Gauche avec volonté stratégique de fixer l'adversaire	<b>Vitesse de jeu variée en fonction du rapport de force</b>	<b>Fixe ou déplace</b> l'adversaire sur la mise en jeu. Utilise deux modes de services différents	Début de rotation des épaules précédant la frappe. <b>Utilise tout le répertoire des frappes : Smash Amorti Contre - amorti</b>	<b>Appuis toniques.</b> Problème sur déplacements arrières côté revers.
20	Niveau 7 EXPERT JOUEUR – JOUEUSE DE CLUB	<b>Utilise la contre attaque malgré une situation défensive difficile</b>	<b>Vitesse de jeu très variée</b> en fonction du rapport de force	<b>Fixe ou déplace</b> l'adversaire sur la mise en jeu. Utilise deux modes de services différents	<b>Rotation des épaules avant la frappe.</b> Utilise tout le répertoire des frappes : Smash Amorti Contre - amorti	<b>Appuis toniques.</b> Déplacements équilibrés et efficaces. Remplacements anticipés.

# BADMINTON

1

Simple



## NIVEAU : GRAND DEBUTANT

Ce que l'on peut observer fréquemment en début de cycle :

- **Le service** : n'est pas réglementaire (parfois au dessus des épaules) .
- **La mobilité** : statique, proche de la ligne de service et au centre.
- **Les frappes** : hautes, alignement œil-raquette-volant.
- **La topologie**: échanges courts, dans l'axe et au centre du terrain.
- **La stratégie** mise en jeu : cherche à maintenir l'échange et à renvoyer le volant de l'autre côté du filet, le plus souvent sur l'adversaire.

## COMPETENCE : COMPOSANTE METHODOLOGIQUE

- **S'engager lucidement dans la pratique de l'activité.**
- Se fixer et conduire de façon de plus en plus autonome un projet d'acquisition ou d'entraînement.
- Mesurer et apprécier les effets de l'activité.
- **Se confronter à l'application et à l'application de règles de vie et de fonctionnement collectif.**

## Situation proposée :

Alain Gallois 2002

## COMPETENCE : COMPOSANTE CULTURELLE

Se prépare, s'investit et produit volontairement des **trajectoires variées** pour **gagner** ses matches.

Dans une opposition à son niveau ou lorsqu'il n'est pas en difficulté dans l'échange, l'élève tente d'imposer des **déplacements** importants à son **adversaire** pour le mettre en **situation inconfortable**.

**BUT** : se préparer, s'investir et produire des **trajectoires variées** pour gagner ses matches. **Obliger l'adversaire à sortir du rond central.**

**DISPOSITIF** : tournoi par poule de niveau identique ou peu différent ; **4 à 5** joueurs(ses) ; **2** sets décisifs de **9** points ; **sur un terrain de double en 1c1.**

Observation et analyse des **trajectoires produites**, puis des **déplacements imposer à l'adversaire.**

Comptabilisation des points « score » et des **points réalisés en dehors du rond central (points ciblés).**

**CRITERES DE REUSSITE** : le nombre de Victoires /Défaites ; Le total des points ciblés réalisés doit tendre vers le total des points scores.

## CONNAISSANCES à acquérir pour réussir :

- Sortir de l'alignement œil-tamis-volant pour produire des actions de frappe plus puissantes.
- Différencier les formes de pratiques sociales : scolaire, unss, club, loisir.

Technique et Tactique	Connaissance de soi	Savoir-faire sociaux
.Entrer sur le terrain avec l'intention de disputer un <b>duel</b> . .Mettre en œuvre des fondamentaux tactiques : <b>Varié les frappes</b> pour obliger l'adversaire à se déplacer ( le faire sortir du centre du terrain ). .Utilise une <b>prise de raquette</b> permettant la rotation de l'avant-bras. .Se <b>déplacer vers l'arrière de manière équilibrée</b> . .Se placer, se déplacer, se replacer e restant attentif et actif. .Préparer ses frappes.	.S'échauffer de manière générale. .S'étirer après chaque match pour récupérer. .Travailler ses points faibles.  .Accepter de passer par des phases de régression pour transformer sa façon de jouer.  . Mettre en relation les <b>informations</b> kinesthésiques et visuelles relatives au point d'impact « raquette volant » plus ou moins avancé et la <b>production de trajectoires</b> plus ou moins descendantes.	. <b>Respecter</b> l'adversaire avant, pendant et après le match ( ni mépris, ni violence). .Se respecter soi même ( ni prétention, ni fatalisme). .Faire preuve de <b>Fair-play</b> .  .Différencier les modalités de pratique proposées par l'enseignant en dosant et adaptant ses frappes.  .Organiser, gérer et assumer les différents rôles nécessaires à la situation vécue.  .Installer, respecter, et ranger le matériel.

Les indicateurs.

## Ce que l'on veut observer à la fin du cycle:

1. La cible se construit de l'axe central du terrain vers un jeu en couloir de plus en plus large.

Les frappes neutres, sur l'adversaire, diminuent.

2. **Variation** progressive des trajectoires du volant suivant **2 alternatives :Long/Court et Droite/Gauche.**

3. Le joueur impose des **déplacements** plus grands et plus fréquents à son **adversaire**.  
**L'adversaire sort plus souvent du rond central.** Les débordements sont plus nombreux (points directs).

4. **Le nombre de points ciblés (hors du rond central) augmente.**

5. Les deux joueurs augmentent leur volume de jeu ( vers le **jeu en croix +** ).

**CRITERES** : La variété des **trajectoires produites**. Le nombre de **points ciblés** (en dehors du rond central ).  
Le nombre de fois ou l'adversaire est sorti du rond central. Le nombre de **Victoires / Défaites**.

# BADMINTON

2

Simple



## NIVEAU : CONFIRME

Ce que l'on peut observer fréquemment en début de cycle :

- .Le service : il est réglementaire.
- .La mobilité : L'élève se déplace suivant deux axes AV/AR, D/G, mais s'arrête souvent là où il vient de jouer.
- .Les frappes : Elles sont plus variées (longueur et direction).
- .La topologie: La cible adverse est construite en fonction de l'espace (faire courir l'adversaire, ne pas courir) et des placements et déplacements de chaque adversaire rencontré.
- .La stratégie mise en jeu : L'élève veut décaler son adversaire, mais son bagage technique ne lui permet pas toujours de réussir.

## COMPETENCE : COMPOSANTE METHODOLOGIQUE

- S'engager lucidement dans la pratique de l'activité.
- **Se fixer et conduire de façon de plus en plus autonome un projet d'acquisition ou d'entraînement.**
- **Mesurer et apprécier les effets de l'activité.**
- Se confronter à l'application et à l'application de règles de vie et de fonctionnement collectif.

## Situation proposée :

Alain Gallois 2002

## COMPETENCE : COMPOSANTE CULTURELLE.

**Proposer et mener** à leur terme ou adapter en cours de match **des projets tactiques** pour obtenir le gain de rencontres face à des adversaires identifiés et de niveau proche.

Utiliser **la production de frappes variées** en **direction**, en **longueur** et en **hauteur** pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.

**BUT** : Gagner ses matches avec l'aide d'un observateur/coach pour formuler des projets tactiques efficaces.

**DISPOSITIF** : 2 poules de niveau de 4 à 5 joueurs, stables ( 2à3 séances) ; Match **aller-retour** en simple sur un **terrain de simple** en 1 set de 9 points et/ou 5'00 maximum.

**Les joueurs de la poule 1 observent et aident ceux de la poule 2** à formuler des stratégies de jeu de plus en plus efficaces (et réciproquement).

**CRITERES DE REUSSITE** : le nombre de Victoires/Défaites : **Gagner avec le maximum de points d'écart** ou Perdre avec le minimum de points de retard (l'écart de points et de sets entre les joueurs ).

## CONNAISSANCES a acquérir pour réussir :

.Les trajectoires qui restent dans l'axe du terrain ne donnent pas d'angle à l'adversaire, mais ne le font pas courir latéralement.

.Les trajectoires croisées peuvent faire courir, mais exposent à des retours rapides le long des lignes.

Techniques et Tactiques	Connaissance de soi	Savoir-faire sociaux
.Attirer l'adversaire dans une zone du terrain pour le fixer. .Repousser pour jouer court ou fixer en fond de terrain . .Se donner du temps avec des trajectoires hautes et longues ou en prendre à l'adversaire avec des trajectoires tendues. .Combiner et alt erner les trajectoires ( long / court ; droite / gauche ) : - Jouer vers les 4 coins. .Intégrer des postures particulières: au service / règlement ou en réception / à l'anticipation du jeu. .Se trouver le plus souvent pieds décalés en fond de court et <b>produire des frappes en avançant.</b>	.Se concentrer, faire des choix et s'y tenir, savoir se relâcher en fin de match et se re-concentrer sur l'action à venir.  .Savoir se placer, se déplacer et se replacer en avance pour frapper en avançant.	.Modifier son jeu en fonction de la modalité d'opposition proposée.  .Accepter de jouer le jeu de l'opposition conciliante quand c'est nécessaire.  .Arbitrer ou observer en prenant en compte les critères particuliers de la tâche.

## Ce que l'on veut observer à la fin du cycle:

1. **Jeu dynamique** et spectaculaire.
2. Se déplace sur tout le terrain
3. Se replace souvent au centre ou reste face à l'adversaire
4. **Le jeu est orienté en fonction de l'espace libre ou libéré**:La situation favorable est construite et mieux exploitée.
5. Le volume de jeu du joueur devient optimal : **La zone de débordement est plus difficile à trouver pour l'adversaire.**

**CRITERES** : Le nombre de Victoires/Défaites. L'écart de sets. L'écart de points. Le nombre de **projets** formuler et réellement **efficaces**.

# BADMINTON

3

Simple



## NIVEAU : EXPERT

Ce que l'on peut observer fréquemment en début de cycle :

- **Le service** : Il permet de déséquilibrer l'adversaire dès la mise en jeu.
- **La mobilité** : Placements, déplacements et déplacements en fonctions de chaque adversaire.
- **Les frappes** : Produit des trajectoires multiples en utilisant des frappes variées en direction, longueur, hauteur.
- **La topologie** : Jeu dans les quatre coins.
- **La stratégie mise en jeu** : Impose des déplacements importants à son adversaire pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et faire le point.

## COMPETENCE : COMPOSANTE METHODOLOGIQUE

- S'engager lucidement dans la pratique de l'activité.
- **Se fixer et conduire de façon de plus en plus autonome un projet d'acquisition ou d'entraînement.**
- Mesurer et apprécier les effets de l'activité.
- Se confronter à l'application et à l'application de règles de vie et de fonctionnement collectif.

Alain Gallois 2002

## Situation proposée :

## COMPETENCE : COMPOSANTE CULTURELLE.

Proposer et mener à leur terme ou adapter en cours de match des **projets tactiques** pour obtenir le gain de rencontres face à des adversaires identifiés et de niveau proche.

Utiliser la **précision** et la **puissance** des frappes ainsi que les **variations de rythme** et la **désinformation** ( feintes) dans la production des trajectoires pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.

**BUT** : Gagner ses matches **sans aucune aide** à formuler des projets tactiques efficaces.

**DISPOSITIF** : 1 poule de niveau de 4 à 5 joueurs, stable ( 2à3 séances) ; Match **aller-retour** en simple sur un **terrain de simple en 2 sets de 9 points** et/ou 6'00 maximums par set.

**CRITERES DE REUSSITE** : le nombre de Victoires/Défaites : Gagner avec le maximum de points d'écart ou Perdre avec le minimum de points de retard (l'écart de points et de sets entre les joueurs ). **L'efficacité des projets élaborés et leurs mises en œuvre.**

## CONNAISSANCES à acquérir pour réussir :

Sur l'activité comme pratique sociale : Le matériel utilisé en compétition et la pratique compétitive dans différents cadres UNSS, clubs, etc...

Technique et Tactique	Connaissance de soi	Savoir-faire sociaux
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adapte ses projets tactiques en fonction de l'évolution du score et des différents adversaires.</li> <li>• Fait des hypothèses à partir de ses propres frappes pour anticiper sur les réactions de son adversaire.</li> <li>• Utiliser ses points forts et jouer sur les points faibles adverses.</li> <li>• Préparer ses actions de frappe pour gêner, retarder ou falsifier les prises d'informations de l'adversaire.</li> <li>• Passer d'une prise universelle à une prise revers.</li> <li>• Contrôler des déplacements explosifs et une prise de raquette relâchée pour contre-amortir.</li> <li>• Utiliser la rotation de l'avant-bras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Admettre de se remettre en cause en permanence.</li> <li>• Connaître ses points forts et ses points faibles et les travailler.</li> <li>• S'éprouver pour connaître ses limites.</li> <li>• Connaître son temps d'échauffement.</li> <li>• Se préparer mentalement pour affronter un adversaire particulier.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Dans la relation d'aide</b> : Mettre en relation le projet d'un joueur et l'observation concrète d'une période de jeu pour donner des conseils utiles et efficaces au joueur.</li> <li>• <b>Dans la relation duelle</b> : S'investir dans tous ses matches et ne jamais laisser filer la rencontre ( gagner avec le maximum de points d'écarts ou perdre avec le minimum d'écart ).</li> <li>• <b>Dans la classe</b> : Prendre en charge une partie de l'organisation d'une compétition.</li> </ul>


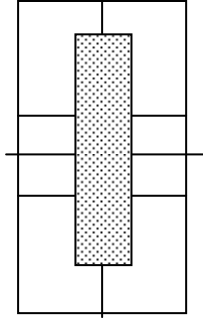
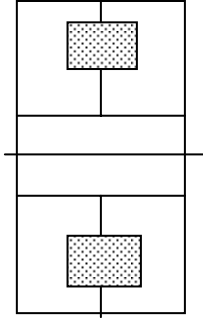
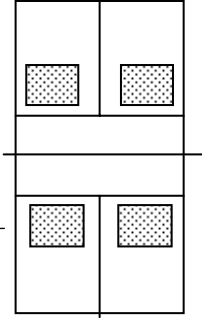
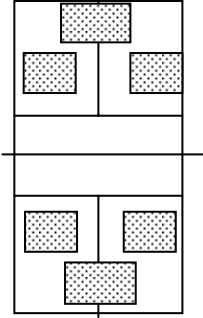
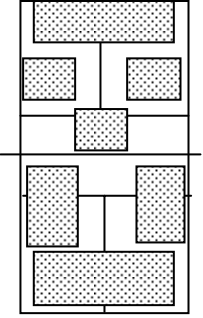
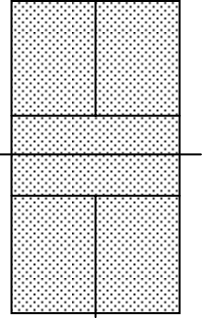
Les indicateurs.

## Ce que l'on veut observer à la fin du cycle:

1. **Le volume de jeu** du joueur **devient optimal** : La zone de débordement est encore plus difficile à trouver pour l'adversaire.
2. **L'élève est très disponible**. Sa technique lui permet de se concentrer sur la lecture du jeu, l'anticipation et les feintes.
3. Jeu en fonction d'un **projet tactique permanent et évolutif** pour créer le décalage maximum de son adversaire et le mettre en crise de temps avant soi (faire le point, gagner le set puis le match avant l'adversaire).
4. **Jeu précis** le long des lignes (ou au bord).
5. **Jeu puissant** sur l'adversaire : poitrine ou tête(drive) ; pieds (smash).

**CRITERES** : La **Vitesse** de jeu . La **disponibilité** du joueur . La **variété** et la **variabilité** du jeu . **L'efficacité des projets mis en oeuvre.**


## NIVEAUX DE JEU BADMINTON SIMPLE

Points à Affecter	Eléments à Evaluer	Niveau 0 ou Niveau 1 non atteint	Degré d'Acquisition du Niveau 1	Degré d'Acquisition du Niveau 2
  Note / 10	Volume et Rythme de jeu	<p>Le candidat joue souvent de face. La trajectoire du volant reçu est peu différente du volant frappé. La fréquence de l'échange ne varie pas.</p>  ou 	<p>La surface visée à l'occasion des services et des dégagements concerne le fond et les côtés du terrain adverse. Les amortis et les contre amortis sont rarement utilisés. La fréquence de l'échange est rapide.</p>  ou 	<p>Le terrain adverse est utilisé dans sa totalité. Les amortis et contre amortis sont tentés. La fréquence de l'échange est rapide mais aussi variée.</p>  ou 
	Déplacements et Replacements	<p>Les déplacements et replacements sont tardifs et souvent courus. Les déplacements arrières aboutissent souvent à une faute.</p> <p>0,5</p>	<p>Les déplacements rapides vers l'avant se terminent par des écrasements. Les déplacements arrières sont équilibrés dès que le candidat a un peu de temps. Les replacements s'effectuent au centre du terrain.</p> <p>5</p>	<p>Les déplacements sont rapides et équilibrés. Le candidat se replace immédiatement après la frappe voire au cours de la frappe.</p> <p>8,5</p>
		3,5	7,5	10

## Analyse des Niveaux des Candidats

[illegible]

## Fiche d'analyse

BADMINTON		CANDIDAT		JURY			
	Nom :		Nom :		Nom :		
	Prénom :		Signature :		Signature :		
	Genre : M / F		Note / 3				
	Classe :						
Date :		Couleur et N° de votre dossard :					
Analysez votre Finale :				Match en <b>2 sets gagnants</b> (2 services / joueur).			
Mettez en rapport plusieurs caractéristiques de votre jeu avec celles de votre Adversaire.							
Evoquez les étapes éventuelles de l'évolution du rapport de Force et des adaptations de votre jeu.							
<b>Gagné</b> / Perdu + Score :				Nom de votre adversaire :			
		Analysez votre propre jeu :		Analysez le jeu de votre Adversaire :			
Volume et Rythme de jeu :							
Placements, Déplacements, Replacements :							
Analysez les stratégies dominantes et Mettez les en relations :							