

Les sports de raquette vus sous l'angle de l'évolution des rapports de forces.

Sommaire

1. L'évolution des rapports de forces.....	3
2. Description des modes de rapport de force sous forme de quatre modes.....	5
3. Comment gagner un point ?.....	7
4. Les niveaux en lien avec l'évolution des rapports de force.....	8
5. Comment construire son cycle ?.....	9
6. Les douze situations d'apprentissage.....	12
7. Les objets d'études.....	33
8. Les autres situations.....	36
9. Les annexes.....	37

1. L'évolution du rapport de force

Le passage d'un rapport de force à l'autre doit rythmer les apprentissages. En effet, ils doivent être au cœur de l'enseignement. On doit amener les élèves à passer d'un rapport de force à l'autre, à reconnaître l'évolution des rapports de force, utiliser ses rapports de force et surtout permettre aux élèves de mettre en œuvre des projets tactiques en fonction de leur place dans ce rapport de force.

Je suis dans une situation favorable lorsque je suis dans une position d'attaque ou lorsque j'ai l'avantage dans l'échange qui me permet de mettre l'adversaire en difficulté.

Je suis dans une situation neutre lorsque les deux protagonistes sont dans une situation d'échange où aucun des deux joueurs ne prend l'avantage.

Je suis en situation défavorable lorsque je donne à mon adversaire une balle favorable (balle d'attaque) ou lorsque je suis en difficulté dans l'échange.

Bilan des rapports de force et itinéraire de formation :

Coup gagnant adverse	« Je fais une faute provoquée »	« Mon adversaire fait une faute provoquée »	Coup gagnant de ma part
Situation défavorable	Situation neutre		Situation favorable
Je remets la balle dans le terrain adverse mais donnant une balle d'attaque à mon adversaire.	Je remets la balle dans le terrain mais je n'offre pas à mon adversaire de coup d'attaque. L'adversaire m'amène à faire une faute et gagne ainsi le point	Je remets la balle dans le terrain adverse en mettant mon adversaire en difficulté entraînant chez lui une faute non provoquée.	Je provoque chez mon adversaire le renvoi d'une balle dans une zone favorable me permettant d'exécuter un coup gagnant
JE PERDS LE POINT	JE GAGNE LE POINT		

Le problème essentiel auquel sont confrontés les élèves est d'abord celui du mode optimal de gestion du rapport de force en cours. La tentative de résolution de ce problème passe par le cheminement suivant :

- Je suis capable de reconnaître le rapport de force dans lequel je me trouve (cf tableau au dessus).
- Je suis capable de déterminer l'étape qui suit celle dans laquelle je me trouve.
- Je recherche la stratégie adéquate afin de parvenir à l'étape déterminée.
- Je mets en œuvre des comportements moteurs qui correspondent à la stratégie choisie.
- Je réalise un constat des résultats obtenus.
- Enfin j'évalue la pertinence de mes choix et leur mise en œuvre.

Il est donc nécessaire de mener une réflexion sur les ressources sollicitées par les élèves afin de leur permettre de mener à bien ce cheminement vers une réponse au problème posé par la gestion du rapport de force. Le renforcement des ressources d'ordre informationnel et décisionnel est essentiel. Il doit pouvoir être envisagé, également, dès l'installation des routines.

2. Description des modes de rapport de force sous forme de quatre modes.

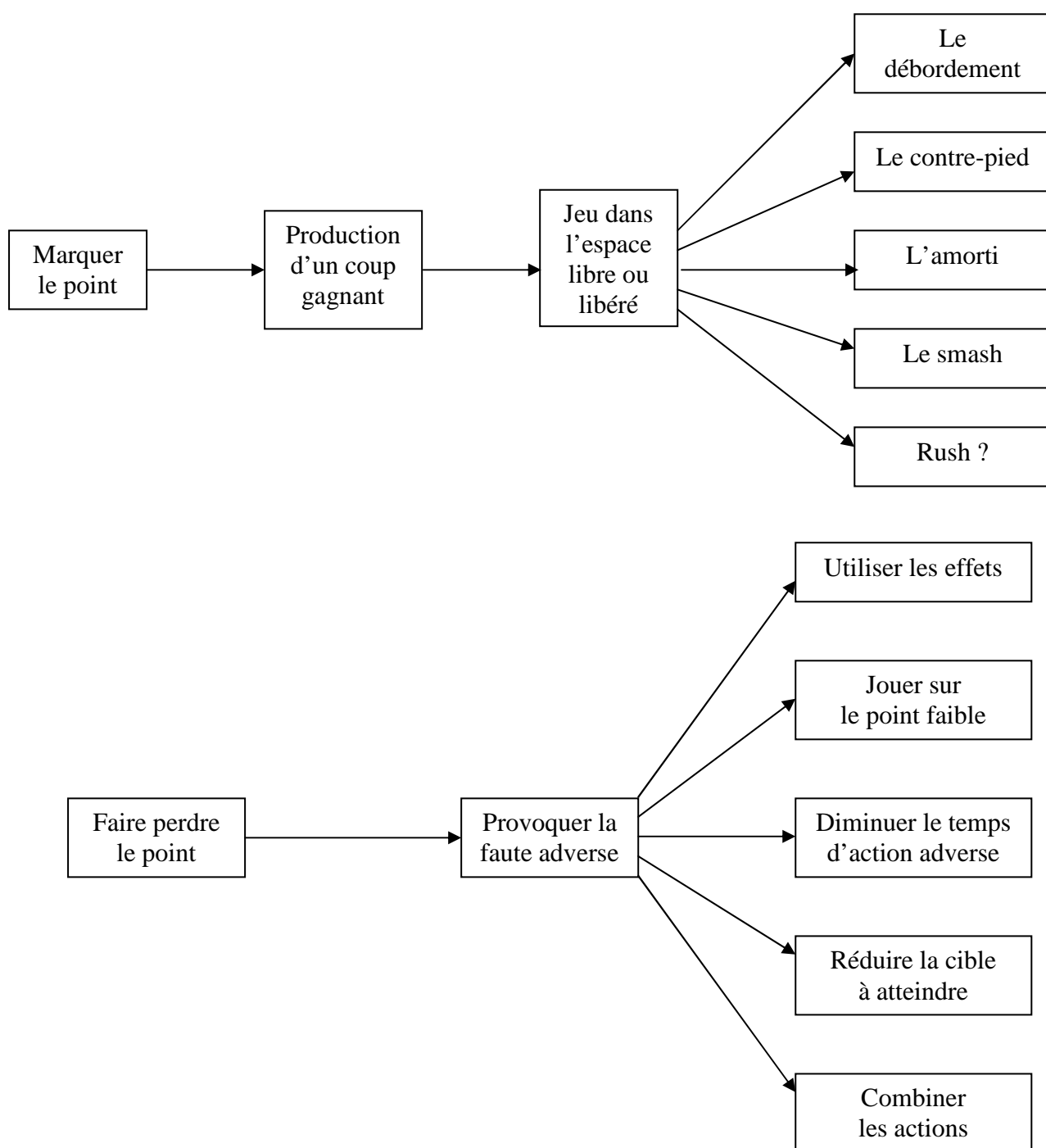
<i>Mode</i>	<i>Mode de gestion du rapport de force à mettre en place</i>	<i>Compétences à développer</i>	<i>Acquisitions souhaitées</i>	<i>Caractéristiques technico-tactiques.</i>
1	Créer la situation favorable et systématiser le gain du point.	Remporter la confrontation en utilisant le coup adéquat en fonction des caractéristiques du déséquilibre obtenu.	1) Produire des balles à effets, avec du lift (top spin) pour accélérer les balles et du chop pour contrôler les coups (T.T). 2) Jouer sur le point faible adverse pour obtenir une balle ou volant favorable d'attaque. 3) Rechercher le débordement en jouant dans un espace libre par une balle ou volant avec une trajectoire rasante et descendante.	Les joueurs que l'on peut définir de la sorte ne perdent que peu de point, et lorsqu'ils les perdent obligent leurs adversaires à réaliser beaucoup d'échanges avant de remporter le point. <ul style="list-style-type: none"> • Niveau technico-tactique le plus élaboré dans la mesure où le joueur a des compétences motrices très développées, liées à une prise d'initiative importante. • Cette prise d'initiative rend compte également d'une prise de risque mesurée. • Le joueur construit véritablement son point dans la mesure où il est en mesure d'une part de saisir les opportunités qui se présentent à lui pour marquer le point, même de façon rapide, et d'autre part de tenir la balle dans le terrain lorsqu'il est en difficulté afin d'essayer de ne pas commettre de fautes directes, obligeant ainsi son adversaire à adopter une stratégie aussi mesurée s'il veut remporter l'échange.
2	Mieux gérer les situations défavorables en évitant les prises de risques excessives.	Rechercher une diminution du rythme dans les situations de difficultés et varier les stratégies de recherche de gain du point.	1) Précision et contrôle des coups sur les attaques adverses. 2) Jouer long, haut et dans la diagonale pour se donner du temps.	Peu de points perdus sur toutes les rencontres, mais avec des fautes relativement rapides. <ul style="list-style-type: none"> • Le niveau moteur est assez élaboré car le joueur ne perd que peu de points sur l'ensemble des rencontres. • Cependant, si ce joueur semble gagner des points, sa régularité sur les points perdus reste faible. • Au niveau tactique, on peut penser que celui-ci possède en fait un coup fort sur lequel il marque assez souvent. L'absence de régularité nous indique qu'il prend trop de risques inconsidérés en voulant gagner le point trop rapidement. On peut également penser que ce joueur possède un point faible assez criard sur lequel il perd fréquemment les points

3	Rechercher la rupture plus fréquente de l'échange	Utiliser sa régularité dans le jeu pour mettre l'adversaire en difficulté. Concrétiser la situation favorable ainsi créée.	<p>1) Varier les cibles à atteindre dans l'espace adverse (court/long, gauche/droite).</p> <p>2) Monter le rythme du jeu (accélérer les coups) : Adapter le rythme à la situation.</p> <p>3) Mettre les pieds dans le terrain sur une balle favorable (coller la table).</p>	<p>Les joueurs perdent beaucoup de points, mais réalisent un nombre d'échange malgré tout important.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le joueur a la capacité de remettre la balle dans le terrain, en évitant les fautes directes. • Ses possibilités d'accélération restent limitées. • Sur le plan tactique, le joueur ne cherche à prendre que peu de risque en se contentant de redonner la balle à son adversaire. • De cette façon, il offre donc beaucoup de balles d'attaque à ce dernier, conduisant ainsi à un indice d'efficacité faible.
4	Passer d'une situation systématiquement défavorable à une situation neutre.	Rechercher la poursuite de l'échange en maintenant la balle dans le terrain.	<p>Contrôle, précision et régularité des coups avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Appréciation correcte des trajectoires de balles reçues. - Acquisition des principes généraux des coups. 	<p>Beaucoup de points perdus avec très peu d'échanges. Ce mode caractérise le niveau débutant.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niveau moteur faible, le joueur n'arrive pas à tenir l'échange. Il ne contrôle ni ne dirige ses coups.⁷ • Le joueur se fait très souvent battre car il ne possède pas le minimum technique qui pourrait lui donner les moyens de ses intentions tactiques.

3. Comment gagner un point ?

On peut gagner un point en le marquant soit même ou en provoquant la faute chez l'adversaire. En fonction du niveau des élèves, faire faire la faute à son adversaire peut rester une action non intentionnelle. Elle dépend de son adversaire et moins de son propre chef mais elle reste une façon de marquer un point. « Provoquer la faute chez son adversaire » est un projet tactique qui peut être chez certain leur seul solution étant dépourvu « d'une force de frappe ».

On va vous présenter ces deux façons de gagner un point au travers de cette figure.



4. Les niveaux en lien avec l'évolution des rapports de force.

On peut déterminer quatre niveaux sous la forme de « je perds, je gagne, il perd et il gagne ». Ainsi on peut facilement mettre en lien ces niveaux avec les différentes situations du rapport de force.

Voici les quatre niveaux :

Prise d'information sur la balle. Contrôle du terrain et des trajectoires produites (2nd phase).

- **Premier niveau, « je perds » :** Dans une première phase, le joueur n'arrive pas à assurer le contact raquette-balle c'est-à-dire qu'il n'arrive pas à mettre en place une anticipation pertinente du point supposé de rencontre avec la balle et ne fait pas coïncider la trajectoire de sa raquette avec celle de la balle.
Dans une deuxième phase, le joueur est en mesure de réaliser ces différentes opérations mais ne répond pas aux exigences de contrôle et de précision caractérisant une frappe efficace du moins à ce niveau. La perte du point est obtenue du seul fait du joueur. Ce niveau nous renvoie à la figure 1 de « l'évolution du rapport de force ». L'élève se trouve ici exclusivement dans une situation défavorable. Il va donc falloir permettre à l'élève de rentrer dans une situation neutre en cherchant à mettre le projectile dans le terrain.

Prise d'information sur l'adversaire. Contrôle du joueur et de l'espace.

- **Deuxième niveau, « il marque » :** Le joueur est maintenant en mesure de renvoyer la balle dans le camp adverse mais la qualité de celle-ci ne lui permet pas de mettre son adversaire en difficulté (Balle courte, haute). Elle permet donc à son adversaire de marquer le point assez facilement. La perte du point vient ici de la qualité de la balle de son adversaire. On est donc sur une faute provoquée ou un coup gagnant adverse.

Prise d'information sur l'adversaire. Contrôle du joueur et du temps.

- **Troisième niveau, « il perd » :** Le joueur est capable de diriger sa balle, c'est-à-dire de produire des trajectoires de balle qui mettent son adversaire en difficulté soit en jouant dans les espaces libres, soit en jouant sur le point faible adverse.
Dans l'étape suivante, le joueur est capable de produire de la vitesse et des effets qui mettent l'adversaire encore plus en difficulté. Le joueur augmente son panel de possibilité et la qualité de la balle produite a changée. La faute adverse est donc provoquée.

Prise d'information sur la situation. Je reconnais et j'utilise la situation.

- **Quatrième niveau, « je marque » :** Ce niveau part du constat d'absence de faute provoquée adverse. Le joueur est donc amené d'une part à mettre en place les conditions d'une situation favorable, puis à mettre en œuvre les comportements pertinents pour conduire cette situation favorable à son terme. Par exemple le joueur essaie d'amener son adversaire à produire une balle courte et utilisable en jouant long sur son point faible (par exemple le revers).
Dans un deuxième temps le joueur utilisera cette situation favorable pour attaquer cette balle (en avançant) en direction d'un espace libre (c'est ce qu'on appelle le débordement). Dans cette perspective l'adversaire ne doit pas être capable de toucher la balle ou du moins si elle est touchée de ne pas être en mesure de la diriger en direction du terrain du joueur attaquant.

5. Comment construire son cycle ?

Dans un premier temps il faut construire son projet de classe ce qui permettra ensuite de construire le projet de cycle. Ce projet de cycle est indispensable à la bonne organisation de son cycle (cf annexe).

Organisation du cycle :

Evaluation diagnostique et montante descendante.	Situations et tournoi par niveau	Situations et tournoi par niveau	Montante descendante	Situations et tournoi par niveau	Situations et tournoi par niveau	Montante descendante	Evaluation
--	----------------------------------	----------------------------------	----------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------	------------

Il semble intéressant de travailler avec des groupes de niveaux qui s'adaptent d'une séance à l'autre à l'aide des différents tournois soit libre ou à thème.

Comment démarrer son cycle ?

Il n'y a pas de recette miracle. Tout dépend de sa classe et de ses élèves. Il me semble tout de même important de suivre les programmes en lien avec ses élèves. Personnellement je mettrais rapidement les élèves en situation favorable afin de faciliter le gain du point et permettre à tous de repérer cette situation. Il est vrai que des élèves de niveau faible se trouvent rarement dans cette situation là mais à niveau égal ils peuvent se trouver facilement dans cette situation. Il est donc important que ces élèves puissent se confronter à cette situation afin d'avoir des outils et ensuite à les utiliser pour réussir dans cette situation.

Ensuite il faudra permettre aux élèves d'arriver à cette situation favorable dans l'échange.

L'importance des routines :

L'installation : Il faudrait d'afficher les groupes de niveau à chaque début de séance afin que chaque groupe installe son terrain. Cela évitera toujours aux mêmes personnes d'installer tout le matériel et cela permettra aussi de gagner du temps.

L'échauffement : On doit en sport de raquette instaurer des routines d'échanges (coup droit/coup droit, revers/revers, alternance des deux coups, court/long tout cela sous forme de record.), ensuite on doit s'efforcer à mettre en place un exercice en adéquation avec la séance. Par exemple si le thème est le remplacement ou l'utilisation de la situation favorable, on peut mettre en place une situation de 2c2 avec une porte au fond du terrain. Les joueurs jouent un coup sur deux et rentre dans la porte après chaque frappe.

Dans la séance : Par exemple, échauffement, situation d'apprentissage, tournois à thème...

Le bilan : Pour le bilan, il faut essayer de faire verbaliser les élèves sur les situations réalisées, ce qu'ils ont mis en œuvre pour réussir la situation. Vous pouvez ensuite réutiliser rapidement vos feuilles de tournois sur lesquelles les scores vous donneront des informations sur la réussite des élèves (par exemple le fait de donner des points bonus à valeur de 100 points permet de les repérer rapidement).

Exemple d'organisation de cycle en terminale Badminton :

Séance	Echauffement	Situation 1	Tournois
1 Evaluation diagnostique	Réaliser un maximum d'échanges en 2 minutes sans aucune consigne (3 séries). Réaliser un maximum d'échanges en cours long avec un joueur fixe.	Montante/descendante sur des matchs de 5 minutes. Quand je gagne je monte et je joue. Quand je perds je descends et j'arbitre. On rappelle les règles et on insiste sur le rôle de l'arbitre. L'arbitre a toujours raison. Je me connais et avant le début de la montante je dois donner ma place prévue à la fin.	Quand la montante/descendante est fini on réalise un tournoi à 4 par terrain où tout le monde joue contre tout le monde sur des matchs de cinq minutes. Il y a un arbitre et un observateur qui pointe le nombre de coup gagnants.
2	Réaliser un maximum d'échanges en 2 minutes sans aucune consigne (3 séries). Réaliser un maximum d'échanges en cours long avec un joueur fixe. Match par équipe avec une porte en fond de terrain. On rentre dans la porte après chaque frappe (2c2)	Le jeu des portes.	Le match bonus.
3	Réaliser un maximum d'échanges en 2 minutes sans aucune consigne (3 séries). Réaliser un maximum d'échanges en cours long avec un joueur fixe. Match par équipe avec une porte en fond de terrain. On rentre dans la porte après chaque frappe (2c2)	Où jouer ?	Le 1000 points.
5	Réaliser un maximum d'échanges en 2 minutes sans aucune consigne (3 séries). Réaliser un maximum d'échanges en cours long avec un joueur fixe. Match par équipe avec une porte en fond de terrain. On rentre dans la porte après chaque frappe	Montante/descendante et match à défi (on défi qui on veut. On démarre avec un nombre de point d'écart en fonction de son classement).	
6	Réaliser un maximum d'échanges en 2 minutes sans aucune consigne (3 séries). Réaliser un maximum d'échanges en cours long avec un joueur fixe. Match par équipe avec une porte en fond de terrain. On rentre dans la porte après chaque frappe (2c1)	Que fait mon adversaire ?	Les zones bonus.
7	Réaliser un maximum d'échanges en 2 minutes sans aucune consigne (3 séries). Réaliser un maximum d'échanges en cours long avec un joueur fixe. Match par équipe avec une porte en fond de terrain. On rentre dans la porte après chaque frappe (2c1)	Les « points consignés ».	Tournoi libre.
8 Evaluation	Réaliser un maximum d'échanges en 2 minutes sans aucune consigne (3 séries). Réaliser un maximum d'échanges en cours long avec un joueur fixe. Match par équipe avec une porte en fond de terrain. On rentre dans la porte après chaque frappe	Evaluation cf textes officiels.	

Exemple d'organisation de cycle en terminale Tennis de table :

Séance	Echauffement	Situation 1	Tournois
1 Evaluation diagnostique	Réaliser un maximum d'échanges en CD, revers, un joueur en CD et l'autre CD revers alternés et enfin les deux en CD revers alternés pendant 1 minute (3 fois). Match 2c2 où on réalise une frappe chacun son tour.	Montante/descendante sur des matchs de 5 minutes. Quand je gagne je monte et je joue. Quand je perds je descends et j'arbitre. On rappelle les règles et on insiste sur le rôle de l'arbitre. L'arbitre a toujours raison. Je me connais et avant le début de la montante je dois donner ma place prévue à la fin.	Quand la montante/descendante est fini on réalise un tournoi à 4 par terrain où tout le monde joue contre tout le monde sur des matchs de cinq minutes. Il y a un arbitre et un observateur qui pointe le nombre de coup gagnants.
2	Réaliser un maximum d'échanges en CD, revers, un joueur en CD et l'autre CD revers alternés et enfin les deux en CD revers alternés pendant 1 minute (3 fois). Travail des effets. Match 2c2 où on réalise une frappe chacun son tour.	Le V	Le match bonus
3	Réaliser un maximum d'échanges en CD, revers, un joueur en CD et l'autre CD revers alternés et enfin les deux en CD revers alternés pendant 1 minute (3 fois). Travail du smash Match 2c2 où on réalise une frappe chacun son tour.	Echange dans une diagonale quand le joueur va toucher une marque l'autre peut ouvrir pour gagner.	Le 1000 points.
5	Réaliser un maximum d'échanges en CD, revers, un joueur en CD et l'autre CD revers alternés et enfin les deux en CD revers alternés pendant 1 minute (3 fois). Effet + Smash. Match 2c2 où on réalise une frappe chacun son tour.	Montante/descendante et match à défi (on défi qui on veut. On démarre avec un nombre de point d'écart en fonction de son classement).	
6	Réaliser un maximum d'échanges en CD, revers, un joueur en CD et l'autre CD revers alternés et enfin les deux en CD revers alternés pendant 1 minute (3 fois). Le huit Match 2c2 où on réalise une frappe chacun son tour.	Où jouer ?	Les « points consignes ».
7	Réaliser un maximum d'échanges en CD, revers, un joueur en CD et l'autre CD revers alternés et enfin les deux en CD revers alternés pendant 1 minute (3 fois). Le huit Match 2c2 où on réalise une frappe chacun son tour.	Que fait mon adversaire ?	Tournoi libre.
8 Evaluation	Réaliser un maximum d'échanges en CD, revers, un joueur en CD et l'autre CD revers alternés et enfin les deux en CD revers alternés pendant 1 minute (3 fois). Le huit. Match 2c2 où on réalise une frappe chacun son tour.	Evaluation cf textes officiels.	

6. Les douze situations d'apprentissage

- Gagner le point en situation favorable

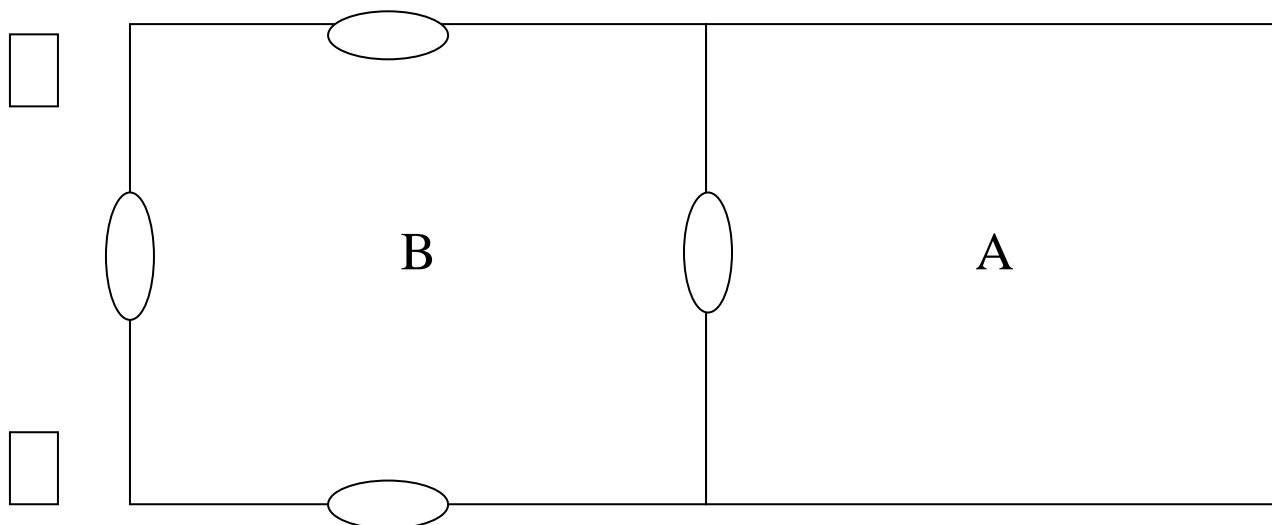
Situation : « Le jeu des portes »

Objectif : 1. Identifier les espaces libres. } Repérer et utiliser la situation favorable
2. Utiliser les espaces libres. }


But : Gagner le point sans que l'adversaire ne touche le volant ou la balle. Repérer les espaces libres

Matériel : 7 cônes, 1 terrain, 2 raquettes, un volant/balle, $\frac{3}{4}$ élèves par terrain (le nombre d'élèves dépend du nombre de terrains)

Consignes : Tout le monde joue contre tout le monde. Il y a un joueur A (attaquant qui n'a pas de contrainte) et un joueur B (défenseur). B doit rentrer dans une porte de son choix après chaque frappe ou toucher un cône de son choix après chaque frappe. A doit gagner sans que son adversaire ne touche le volant ou la balle. Les deux joueurs se rencontrent sur un match aller/retour (ils inversent les rôles). Les points du match seront comptabilisés sur les deux rencontres.



Légende :

 : Les portes en badminton.

A, B : : Les joueurs.

 : Les portes en tennis de table

Forme de jeu :

- On joue sous forme de tournoi donc tout le monde joue contre tout le monde : **Match au temps** ou aux points = **C'est une forme de jeu plus attrayante et motivante pour les élèves et plus facile à utiliser pour l'enseignant dans la gestion.**
- Sous forme de séries de points.
- Sous forme d'entraîneur/entraîné.

Le décompte des points :

- Tous les points valent une unité.
 - 100 points le coup gagnant.
 - Tu n'as que 5 coups pour gagner le point.
 - 5 coups pour gagner et 100 points le coup gagnant.
- } Pour A. B ne peut marquer qu'un point.

Remédiation (simplification, complexification) :

- **Simplification** : Je rentre dans la porte la plus proche de la zone de chute ou je rentre dans une porte toutes les deux frappes. Je peux aussi rapprocher les portes ou augmenter le nombre de portes.
- Ou je dois rentrer dans une porte avant le 5^{ième} échanges.
- **Complexification** : Je rentre dans une porte autre que celle proche de la zone de chute.

Critères de réalisation :

- J'oriente les appuis en direction de la zone à jouer (badminton), je pose mes pieds en appuis ouverts (tennis de table)
- Je transfère le poids du corps de l'arrière vers l'avant.
- J'utilise ma main libre pour viser le projectile.
- Je crée une trajectoire rasante et descendante pour atteindre la zone libre.
- Pour le joueur B, il doit se donner du temps en jouant haut et long.

Critères de réussite :

- Gain du match.
- Un minimum de 5 coups gagnants pour un match de 3 minutes.

- **Gagner le point en situation favorable.**
- **Passer d'une situation défavorable à neutre.**

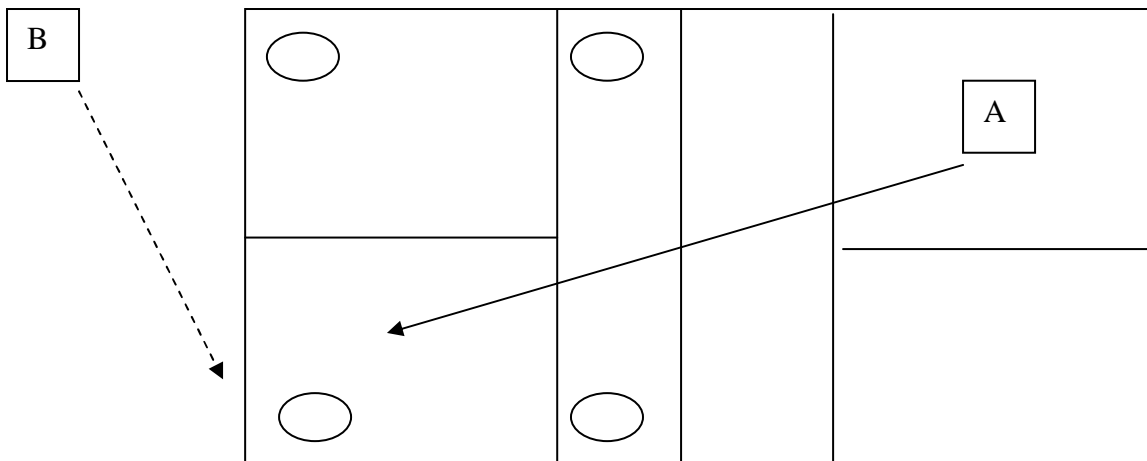
Situation : La course poursuite.

Objectif : Utiliser les espaces libres pour gagner le point sans que l'adversaire ne touche pas le volant.
Se donner du temps lorsque je suis en difficulté.

But : Gagner le point sans que l'adversaire ne touche la balle ou le volant.
Maintenir l'échange le plus longtemps possible.

Matériel : 2 raquettes, un volant ou balle, deux marques, une feuille de tournois ou deux scores.

Consignes : Deux joueurs jouent l'un contre l'autre. A est le serveur et B est le retourneur. Le serveur choisi une diagonale pour servir. B lui se met à l'opposé. A sert dans l'espace libre pour gagner le point dès le service. Quant à B il doit remettre le volant et jouer ensuite le point. Les joueurs s'affrontent sur un match aller/retour (ils inversent les rôles). Les points du match seront comptabilisés sur les deux rencontres.



Légende :

- : Service dans la zone libre.
- - - - -> : Déplacement vers la zone d'impact de la balle ou du volant.
- : Zone de marque pour le niveau 1.

Forme de jeu :

- On joue sous forme de tournoi donc tout le monde joue contre tout le monde : **Match au temps** ou aux points = **C'est une forme de jeu plus attrayante et motivante pour les élèves et plus facile à utiliser pour l'enseignant dans la gestion.**
- Sous forme de séries de points.
- Sous forme d'entraîneur/entraîné série de 10 volants.
- On peut aussi le faire en situation de match normal : il s'agit de récupérer le service pour se retrouver en situation favorable.

Le décompte des points :

- Tous les points gagnés sur un coup gagnant valent 100 points.
- Si je gagne directement après mon service je marque 3 points, un coup après le service 2 points et deux coups après mon service 1 point.
- **100 points si tu marques le point.**
- **10 points si l'adversaire ne marque pas avant les trois frappes.**

Remédiation (simplification, complexification) :

- **Simplification :** Pour les élèves de niv1 on peut se contenter dans un premier temps de travailler le service dans une zone précise bien délimité dans camp adverse (matérialiser les diagonales par deux couleurs). Je compte le nombre de volant mis dans la zone sur 10 volants). Ensuite on peut permettre à B d'aller jouer le volant (A doit gagner sans que B ne touche le volant). Enfin on peut reprendre la situation normale sous forme de tournois avec les points bonus.

Je peux rapprocher la zone de départ de B ou servir et ensuite aller toucher la zone de départ.

Critères de réalisation :

- J'oriente les appuis en direction de la zone à jouer (badminton), je pose mes pieds en appuis ouverts (tennis de table)
- Je transfère le poids du corps de l'arrière vers l'avant.
- J'utilise ma main libre pour viser le projectile.
- Je crée une trajectoire rasante et descendante pour atteindre la zone libre.
- Pour le joueur B, il doit se donner du temps en jouant haut et long.

Critères de réussite :

- Je gagne 8/10 en moins de trois coups
- **Je remporte les 10 points de bonus 4/10.**

- Passage du neutre au favorable.

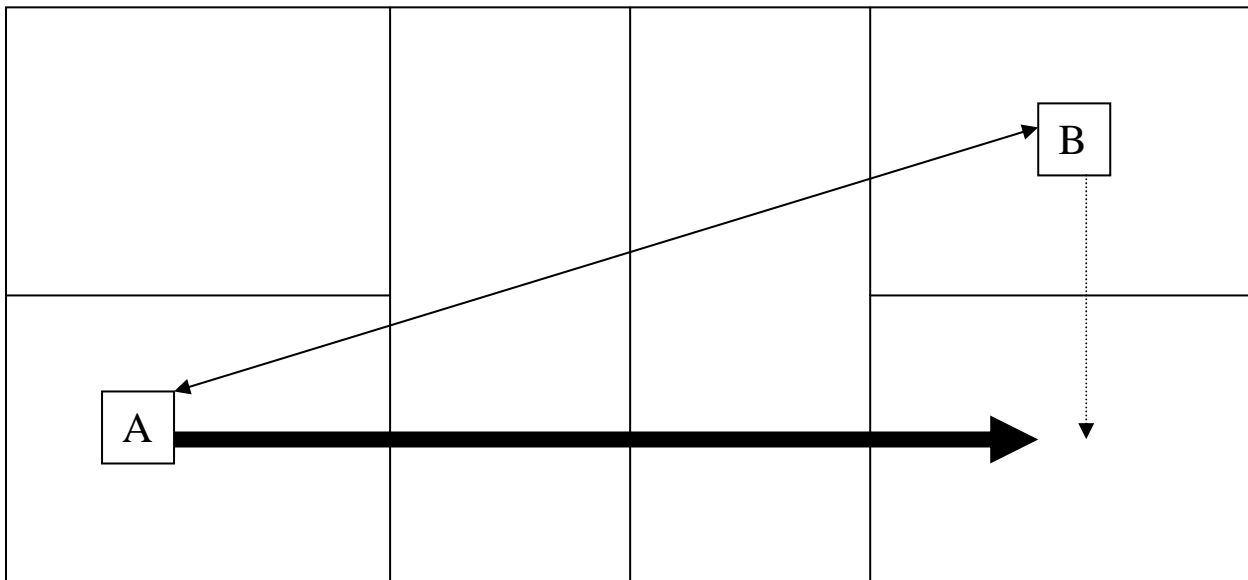
Situation : Le V

Objectif : Repérer et utiliser l'espace libre. Gagner le point sans que son adversaire ne touche le projectile.

But : Gagner le point sans que l'adversaire ne touche le volant.

Matériel : Deux raquettes, un volant, trois marques, une feuille de tournoi ou d'observation.

Consignes : Deux joueurs s'affrontent dans une diagonale de leur choix. Un joueur A qu'on appellera l'attaquant et un joueur B que l'on appellera le défenseur. A et B doivent réaliser un minimum de **6 échanges** dans la diagonale avant **que A puisse ouvrir quand il le souhaite. Quant à lui B ne peut pas ouvrir le jeu avant que A l'ai fait.** Le jeu devient libre à partir du moment où A a ouvert le jeu. Les joueurs se rencontrent sur un match aller/retour (on inverse les rôles). Les points du match seront comptabilisés sur les deux rencontres.



Légende :

- : Echange dans la diagonale.
- ➡ : Ouverture de A.
- ⋯→ : Déplacement vers la zone d'impact.

Forme de jeu :

- On joue sous forme de tournoi donc tout le monde joue contre tout le monde (tout le monde s'affronte sur un match aller/retour en inversant les rôles) : **Match au temps** ou aux points = **C'est une forme de jeu plus attrayante et motivante pour les élèves et plus facile à utiliser pour l'enseignant dans la gestion.**
- Sous forme de séries de points.
- Sous forme d'entraîneur/entraîné (10 volants).

Le décompte des points :

Pour A.
B lui ne
peut
marquer
qu'un
point.

- Tous les points gagnés sur un coup gagnant valent 100 points.
- Si je gagne directement après mon ouverture je marque 3 points, un coup après l'ouverture 2 points et deux coups après mon ouverture 1 point.

Remédiation (simplification, complexification) :

- **Simplification :** Pour certains élèves on pourra commencer tout simplement par tenir un nombre d'échange dans la diagonale (5 à 10). Ensuite on pourra leur demander de tenir 3 échanges puis ensuite de toucher une zone bien définie sur le coup suivant. Et enfin on pourra les mettre dans la situation initiale.
- **Complexification :** On demande aux élèves d'augmenter le nombre d'échanges (10 à 15) avant l'ouverture possible du jeu. On peut aussi imposer un nombre de coup minimum (3 coups) à jouer après l'ouverture.

Critères de réalisation :

- J'oriente les appuis en direction de la zone à jouer (badminton), je pose mes pieds en appuis ouverts (tennis de table)
- Je transfère le poids du corps de l'arrière vers l'avant.
- J'utilise ma main libre pour viser le projectile.
- Je crée une trajectoire rasante et descendante pour atteindre la zone libre.
- Pour le joueur B, il doit se donner du temps en jouant haut et long.

Critères de réussite :

- Gagner au moins 7 points sans que son adversaire ne touche le projectile.

- Passage du neutre au favorable.

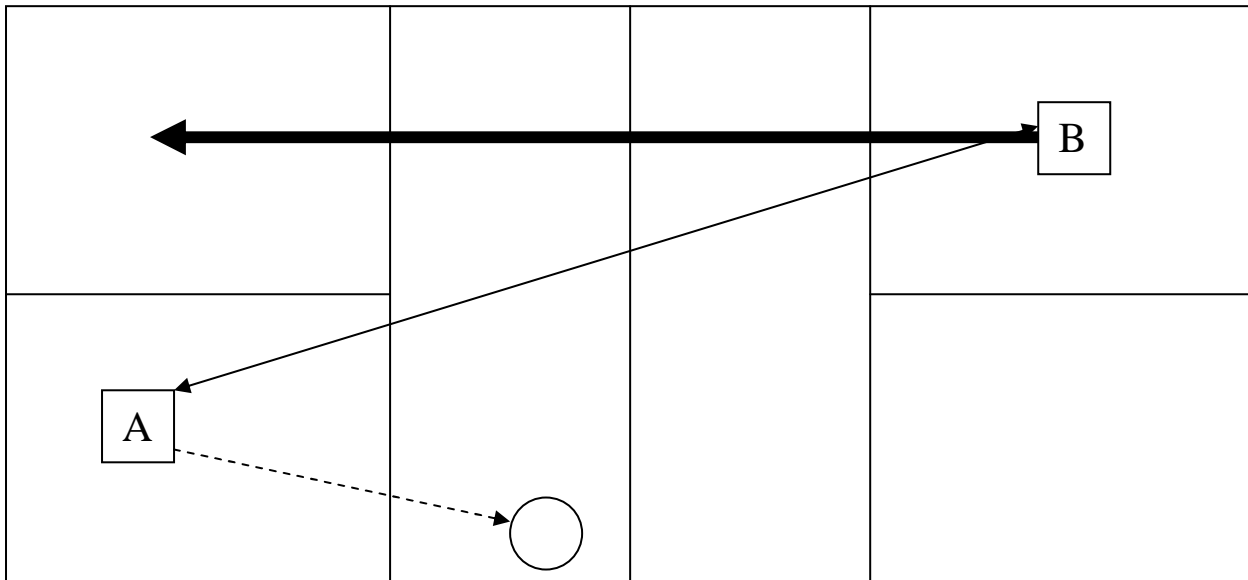
Situation : Le ramasseur d'objets.

Objectif : Repérer et utiliser l'espace libre. Gagner le point sans que son adversaire ne touche le projectile.

But : Gagner le point sans que l'adversaire ne touche le volant.

Matériel : Deux raquettes, un volant, trois marques, une feuille de tournoi ou d'observation.

Consignes : Deux joueurs s'affrontent dans la diagonale coup droit. Un joueur A qu'on appellera l'attaquant et un joueur B que l'on appellera le défenseur. A et B doivent réaliser des **échanges** dans la diagonale avant **que A décide d'aller toucher une zone avec la main placée à l'opposé quand il le souhaite. Quant à lui B pourra ouvrir le jeu quand A aura touché la zone.** Le jeu devient libre à partir du moment où A a touché la zone. Les joueurs se rencontrent sur un match aller/retour (on inverse les rôles). Les points du match seront comptabilisés sur les deux rencontres.



Légende :

- : Echange dans la diagonale.
- ➡ : B joue dans l'espace libre.
- > : Déplacement vers la zone à toucher.

Forme de jeu :

- On joue sous forme de tournoi donc tout le monde joue contre tout le monde (tout le monde s'affronte sur un match aller/retour en inversant les rôles) : **Match au temps** ou aux points = **C'est une forme de jeu plus attrayante et motivante pour les élèves et plus facile à utiliser pour l'enseignant dans la gestion.**
- Sous forme de séries de points.
- Sous forme d'entraîneur/entraîné (10 volants).

Le décompte des points :

- | | |
|---|---|
| Pour A.
B lui ne
peut
marquer
qu'un
point. | { <ul style="list-style-type: none">- Tous les points gagnés sur un coup gagnant valent 100 points.- Si je gagne directement après mon ouverture je marque 3 points, un coup après mon ouverture 2 points et deux coups après mon ouverture 1 point. |
|---|---|

Remédiation (simplification, complexification) :

- **Simplification :** Pour certains élèves on pourra commencer tout simplement par tenir un nombre d'échange dans la diagonale coup droit (5 à 10). Ensuite on pourra leur demander de tenir 3 échanges puis ensuite de toucher une zone bien définie sur le coup suivant. Et enfin on pourra les mettre dans la situation initiale. On peut aussi rapprocher l'objet. On peut aussi imposer un nombre maximum d'échange avant de ramasser l'objet.
- **Complexification :** On peut augmenter la distance de l'objet.

Critères de réalisation :

- J'oriente les appuis en direction de la zone à jouer (badminton), je pose mes pieds en appuis ouverts (tennis de table)
- Je transfère le poids du corps de l'arrière vers l'avant.
- J'utilise ma main libre pour viser le projectile.
- Je crée une trajectoire rasante et descendante pour atteindre la zone libre.
- Pour le joueur B, il doit se donner du temps en jouant haut et long.

Critères de réussite :

- Gagner au moins 7 points sans que son adversaire ne touche le projectile.

- **Passer d'une situation neutre à favorable ?**
- **Je repère et j'utilise les espaces libres.**

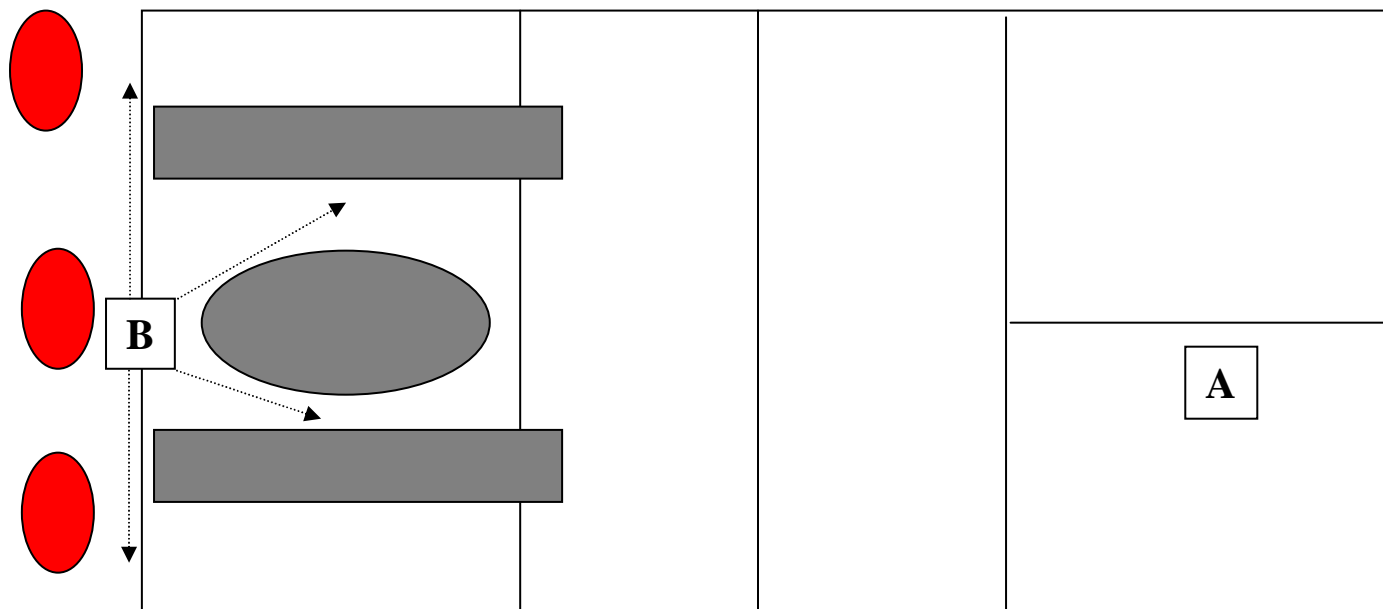
Situation : Le déplacement interdit.

Objectif : Prendre l'information sur le camp adverse afin de repérer les espaces libres.


But : Je repère où se trouve mon adversaire afin de jouer dans la zone libre.

Matériel : De quoi matérialiser l'espace, deux raquettes, une balle ou un volant, une feuille de tournois ou d'observation.

Consignes : A et B s'affrontent sur un match. A n'aura aucune contrainte mais B aura des zones interdites pour son déplacement qui seront matérialisées au sol. A aura donc des espaces libres durant l'échange et celui-ci devra les utiliser pour gagner le point sans que l'adversaire ne touche le projectile. Il s'affronteront sur un match aller retour (ils inversent les rôles). Les points du match seront comptabilisés sur les deux rencontres.



Légende :

 : Zone de déplacement interdit en Tennis de table.

 : Zone de déplacement interdit en badminton.

 : Déplacement de B.

Forme de jeu :

- On joue sous forme de tournoi donc tout le monde joue contre tout le monde (tout le monde s'affronte sur un match aller/retour en inversant les rôles) : **Match au temps** ou aux points = **C'est une forme de jeu plus attrayante et motivante pour les élèves et plus facile à utiliser pour l'enseignant dans la gestion.**
- Sous forme de séries de points.
- Sous forme d'entraîneur/entraîné (10 volants).

Le décompte des points :

Pour A. B
lui ne peut
marquer
qu'un
point.

- Tous les points gagnés sur un coup gagnant valent 100 points.
- Si je gagne directement après mon service je marque 3 points, un coup après mon service 2 points et deux coups après mon service 1 point.
- Tous les coups valent 1 point.

Remédiation (simplification, complexification) :

- **Simplification :** On augmente les zones interdites pour B. On peut aussi rajouter une zone interdite en plus au choix de A.
- **Complexification :** On réduit la taille des zones interdites de déplacements ou l'on enlève une zone de déplacement interdite au choix de B.

Critères de réalisation :

- J'oriente les appuis en direction de la zone à jouer (badminton), je pose mes pieds en appuis ouverts (tennis de table)
- Je transfère le poids du corps de l'arrière vers l'avant.
- J'utilise ma main libre pour viser le projectile.
- Je crée une trajectoire rasante et descendante pour atteindre la zone libre.
- Pour le joueur B, il doit se donner du temps en jouant haut et long.

Critères de réussite :

- Je dois au moins marquer 5 points bonus.
- Je remporte ma manche en tant que A.

- Passer d'une situation neutre à favorable ?
- Je crée et j'utilise les espaces libres.

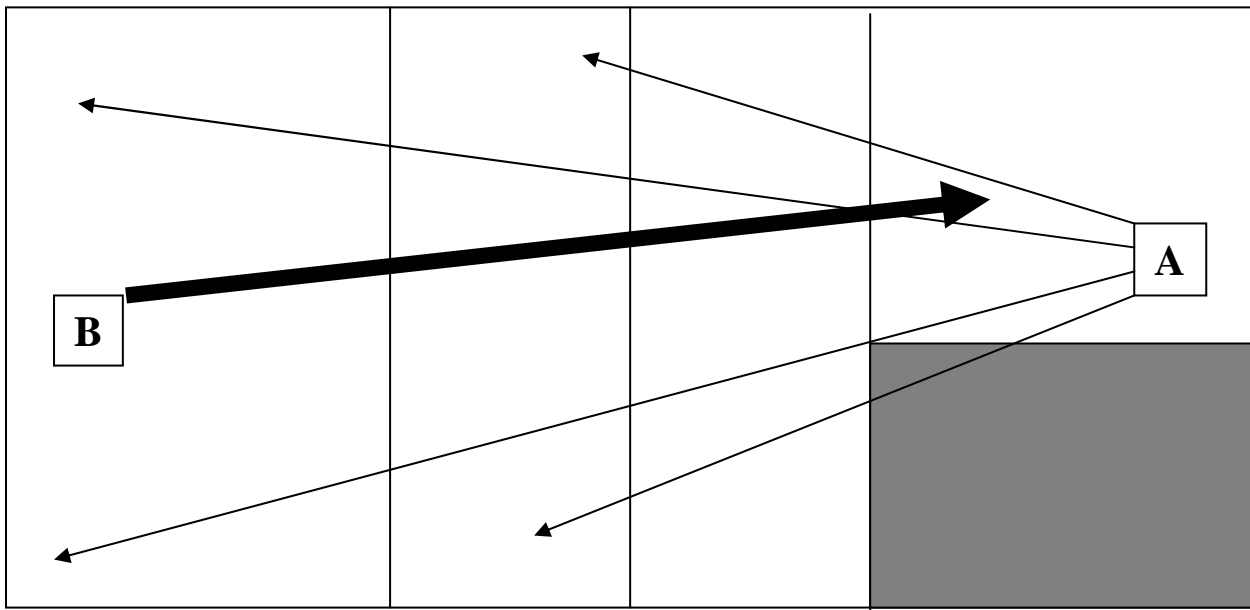
Situation : La zone interdite.

Objectif : Prendre l'information sur le camp adverse afin de repérer les espaces libres.

But : Je repère où se trouve mon adversaire afin de jouer dans la zone libre.

Matériel : De quoi matérialiser l'espace, deux raquettes, une balle ou un volant, une feuille de tournois ou d'observation.

Consignes : A et B s'affrontent sur un match. A n'aura aucune contrainte mais B aura des zones interdites de jeu qui sera matérialisée au sol. A aura donc moins d'incertitude et de pression temporelle. Il devra utiliser cet avantage pour gagner le point sans que l'adversaire ne touche le projectile. Il s'affronteront sur un match aller retour (ils inversent les rôles). Les points du match seront comptabilisés sur les deux rencontres.



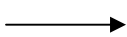
Légende :



: Zone de jeu interdite pour B.



: Direction de la frappe de B.



: Direction de la frappe de A.

Forme de jeu :

- On joue sous forme de tournoi donc tout le monde joue contre tout le monde (tout le monde s'affronte sur un match aller/retour en inversant les rôles) : **Match au temps** ou aux points = **C'est une forme de jeu plus attrayante et motivante pour les élèves et plus facile à utiliser pour l'enseignant dans la gestion.**
- Sous forme de séries de points.
- Sous forme d'entraîneur/entraîné (10 volants).

Le décompte des points :

Pour A.
B lui ne
peut
marquer
qu'un
point.

- Tous les points gagnés sur un coup gagnant valent 100 points.
- Si je gagne directement après mon service je marque 3 points, un coup après mon service 2 points et deux coups après mon service 1 point.
- Tous les coups valent 1 point.

Remédiation (simplification, complexification) :

- **Simplification :** J'augmente la zone interdite pour B. A peut imposer à B la zone interdite.
- **Complexification :** Je réduits la zone interdite pour B. A peut imposer à B la zone interdite.

Critères de réalisation :

- J'oriente les appuis en direction de la zone à jouer (badminton), je pose mes pieds en appuis ouverts (tennis de table)
- Je transfère le poids du corps de l'arrière vers l'avant.
- J'utilise ma main libre pour viser le projectile.
- Je crée une trajectoire rasante et descendante pour atteindre la zone libre.
- Pour le joueur B, il doit se donner du temps en jouant haut et long.

Critères de réussite :

- Je dois au moins marquer 5 points bonus.
- Je remporte ma manche en tant que A.

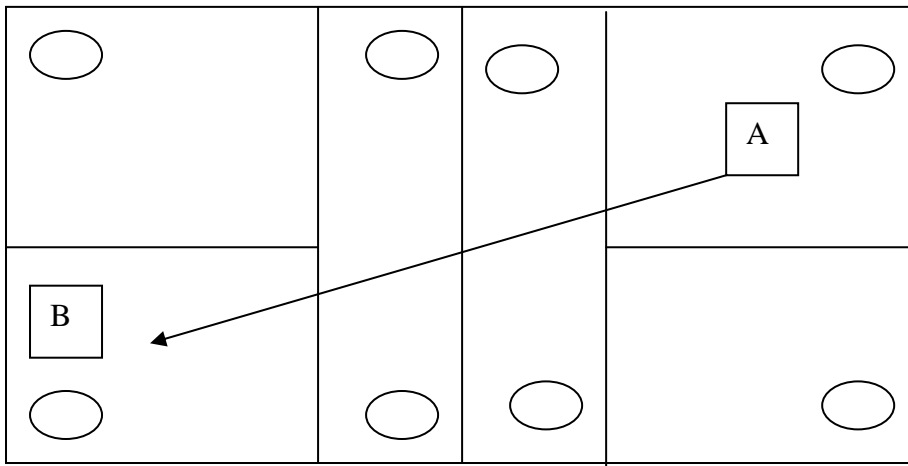
Situation : Les zones bonus.

Objectif : Utiliser les espaces libres pour gagner le point sans que l'adversaire ne touche pas le volant.

But : Gagner le point sans que l'adversaire ne touche la balle ou le volant.

Matériel : 2 raquettes, un volant ou balle, deux marques, une feuille de tournois ou deux scores.

Consignes : Deux joueurs jouent l'un contre l'autre. Il y a quatre joueurs qui s'affrontent sur un tournoi. Si l'un des joueurs marque un point sans que l'autre ne touche le volant et dans la zone indiquée sur le terrain, il marque 100 points. Les matchs durent 6 minutes.



Légende :

○ : Zone bonus à 100 points.

Forme de jeu :

- On joue sous forme de tournoi donc tout le monde joue contre tout le monde : **Match au temps** ou aux points = **C'est une forme de jeu plus attrayante et motivante pour les élèves et plus facile à utiliser pour l'enseignant dans la gestion.**
- Sous forme de séries de points.

Le décompte des points :

- Tous les points gagnés sur un coup gagnant valent 100 points.
- Si je gagne directement après mon service je marque 3 points, un coup après le service 2 points et deux coups après mon service 1 point.

Critères de réalisation :

- J'oriente les appuis en direction de la zone à jouer (badminton), je pose mes pieds en appuis ouverts (tennis de table)
- Je transfère le poids du corps de l'arrière vers l'avant.
- J'utilise ma main libre pour viser le projectile.
- Je crée une trajectoire rasante et descendante pour atteindre la zone libre.

Critères de réussite :

- Je gagne au moins 6 coups à 100 points.

- Passer d'une situation neutre à favorable.
- Construire son point.

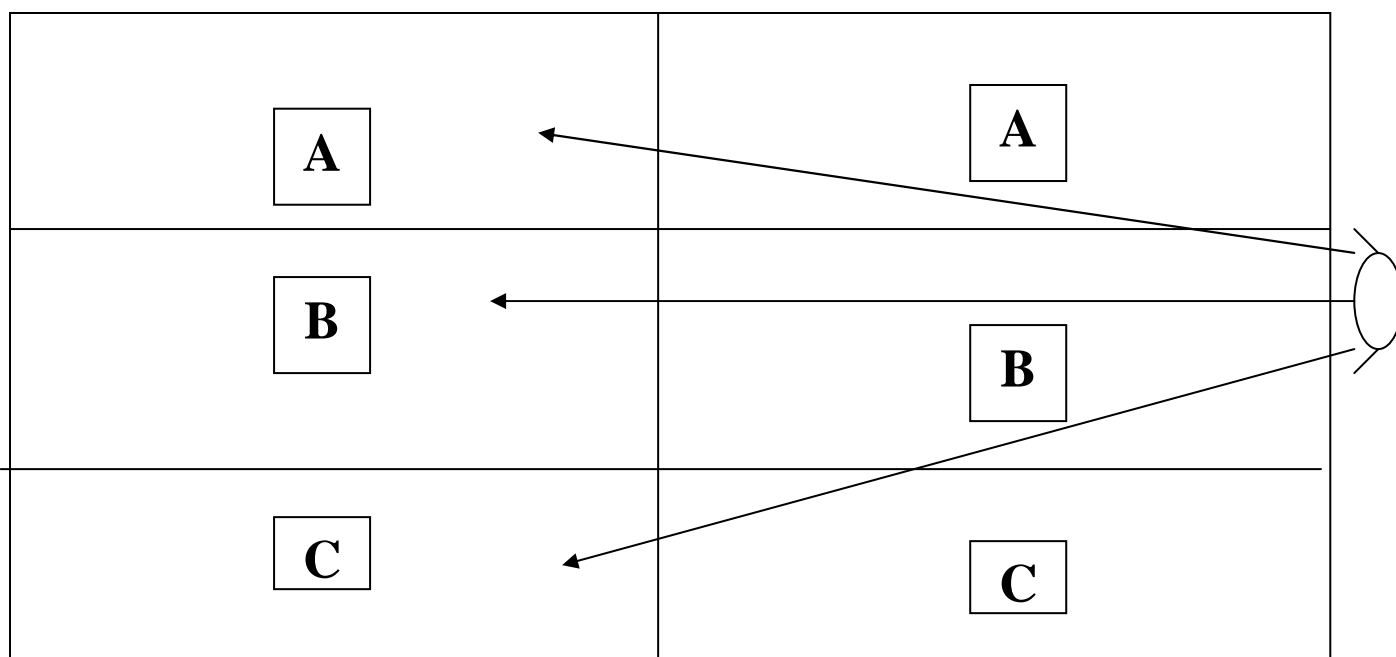
Situation : Mais où dois je jouer ?

Objectif : Utiliser le maximum d'espace de jeu. Jouer en fonction de mon coup précédent et anticiper le coup suivant.

But : Ne pas jouer deux fois de suite dans la même zone.

Matériel : Deux raquettes, du matériel pour matérialiser trois zones sur le terrain, un volant ou une balle, une feuille d'observation ou de tournois.


Consignes : A, B, C et D s'affrontent sur un tournoi. A, B, C et D ne peuvent pas jouer deux fois de suite dans la même zone. Si A, B, C et D jouent deux fois de suite dans la même zone ils perdent le point. Match de 5 minutes.



Légende :

A, B, C : Les trois zones à viser.

→ : Les différentes directions.

 : Les joueurs.

Forme de jeu :

- On joue sous forme de tournoi donc tout le monde joue contre tout le monde (tout le monde s'affronte sur un match aller/retour en inversant les rôles) : **Match au temps** ou aux points = **C'est une forme de jeu plus attrayante et motivante pour les élèves et plus facile à utiliser pour l'enseignant dans la gestion.**
- Sous forme de séries de points.
- Sous forme d'entraîneur/entraîné (10 volants).

Le décompte des points :

- On compte un point si je marque sur une faute où une erreur de zone.
- On peut aussi rajouter un bonus de 100 points sur un coup gagnant.

Remédiation (simplification, complexification) :

- **Simplification :** On peut d'abord jouer sous forme d'échange en essayant de réaliser le maximum d'échanges en réduisant à deux zones. On peut imposer les zones à un seul joueur puis ensuite aux deux joueurs puis enfin remettre les trois zones. On peut aussi autoriser deux coups de suite maximum dans une zone.
- **Complexification :** Evolution vers 6 Zones. On demande de faire un maximum d'échanges en imposant un ordre. A chaque réussite je rajoute une zone en plus (ex : A, D,E B...)

Critères de réalisation :

- J'oriente les appuis en direction de la zone à jouer (badminton), je pose mes pieds en appuis ouverts (tennis de table)
- Je transfère le poids du corps de l'arrière vers l'avant.
- J'utilise ma main libre pour viser le projectile.
- Je crée une trajectoire rasante et descendante pour atteindre la zone libre et gagner le point.

Critères de réussite :

- Je ne joue jamais deux fois de suite dans une zone.
- Je gagne 5 points gagnant dans le match.

Situation : Que fait mon adversaire ?

Objectif : Prendre de l'information sur son adversaire. Apprendre à repérer des indices dans le jeu de son adversaire.

But : Découvrir et analyser le jeu de son adversaire.

Matériel : Deux raquettes, un volant ou une balle, une feuille de tournoi et d'observation.

Consignes : Les 4 joueurs s'affrontent sur un tournoi en match aller/retour où l'un des deux joueurs reçoit un thème du professeur (on choisit un thème qui correspond aux capacités de son élève) et son adversaire doit découvrir le thème. Ensuite on inverse le rôle. Sur la feuille de tournoi le joueur doit indiquer le thème découvert et ce qu'il a mis en place pour vaincre son adversaire.

Evolution possibles :

- On peut au lieu d'imposer le thème de jeu, leur laisser le choix ou le tirer au sort.
- Les deux joueurs en attente peuvent aider le joueur à découvrir le thème (niveau inférieur).

Critères de réalisation :

- J'oriente les appuis en direction de la zone à jouer (badminton), je pose mes pieds en appuis ouverts (tennis de table)
- Je transfère le poids du corps de l'arrière vers l'avant.
- J'utilise ma main libre pour viser le projectile.
- Je crée une trajectoire rasante et descendante pour atteindre la zone libre et gagner le point.

Critères de réussite :

- Je découvre le thème.
- Je suis capable de mettre en place un schéma tactique qui fonctionne.

Les thèmes :

- Faire faire la faute à son adversaire.
- Joueur long/court.
- Marquer sur une amortie.
- Gagner en moins de cinq coups.
- Jouer sur le point faible adversaire
- ...

Situation : Les « points consignes ».

Objectif : Prendre de l'information sur son adversaire. Apprendre à repérer des indices dans le jeu de son adversaire.

But : Découvrir et analyser le jeu de son adversaire.

Matériel : Deux raquettes, un volant ou une balle, une feuille de tournoi et d'observation.

Consignes : Les 4 joueurs s'affrontent sur un tournoi où les deux joueurs reçoivent un thème du professeur (on choisit un thème qui correspond aux capacités de son élève). S'il réalise leur thème il marque un bonus de 100points

Evolution possibles :

- On peut au lieu d'imposer le thème de jeu, leur laisser le choix ou le tirer au sort.

Critères de réalisation :

- J'oriente les appuis en direction de la zone à jouer (badminton), je pose mes pieds en appuis ouverts (tennis de table)
- Je transfère le poids du corps de l'arrière vers l'avant.
- J'utilise ma main libre pour viser le projectile.
- Je crée une trajectoire rasante et descendante pour atteindre la zone libre et gagner le point.

Critères de réussite :

- Je marque 6 points bonus au minimum.

Les thèmes :

- Faire faire la faute à son adversaire.
- Joueur long/court.
- Marquer sur une amortie.
- Gagner en moins de cinq coups.
- Jouer sur le point faible adversaire
- ...

Situation : Les matchs aux bonus.

Objectif : Utilisation des espaces libres ou gagner le point sur un volant gagnant.

But : Gagner un point sans que l'adversaire ne touche le volant ou la balle.

Matériel : deux raquettes, un volant ou une balle, une feuille de tournoi, un stylo.

Consignes : On fait un tournoi à quatre joueurs (plus ou moins selon le nombre de terrains mais quatre joueurs restent le meilleur nombre) où tout le monde joue contre tout le monde sur des matchs de 5 minutes. On joue avec les règles classiques. Tous les points gagnés sur une faute directe valent 1 point et les points gagnés sur un coup gagnant valent 100 points.

Ce système permettra un retour sur la situation car il sera facile de connaître le nombre de coups gagnants de chacun des élèves.

Remédiation (simplification, complexification) :

- Faire des matchs aller retour en mettant un élève en difficulté afin de permettre à un joueur de marquer plus facilement un point sans que l'adversaire ne touche le volant ou la balle. On inverse sur les rôles lors du match retour.

Critères de réalisation :

- J'oriente les appuis en direction de la zone à jouer (badminton), je pose mes pieds en appuis ouverts (tennis de table)
- Je transfère le poids du corps de l'arrière vers l'avant.
- J'utilise ma main libre pour viser le projectile.
- Je crée une trajectoire rasante et descendante pour atteindre la zone libre.
- J'annonce le score à voix haute, je reste debout pour annoncer le score.
- J'inscris le score du match sur la feuille, j'annonce le match suivant et je réalise le classement à la fin.

Critères de réussite :

- Entre 3 et 6 points gagnants.
- Victoire dans le match avec au moins 600 points.

- Gagner le point en situation favorable

Situation : Le 1000 points (ou un autre score selon le niveau)

Objectif : Utilisation des espaces libres ou gagner le point sur un volant gagnant.

But : Gagner un point sans que l'adversaire ne touche le volant ou la balle.

Matériel : deux raquettes, un volant ou une balle, une feuille de tournoi, un stylo.

Consignes : On fait un tournoi à quatre joueurs (plus ou moins selon le nombre de terrains mais quatre joueurs restent le meilleur nombre) où tout le monde joue contre tout le monde sur des matchs de 1000 points. On joue avec les règles classiques. Tous les points gagnés sur une faute directe valent 1 point et les points gagnés sur un coup gagnant valent 100 points. Le premier qui arrive à 1000 points remporte le match.

Ce système permettra un retour sur la situation car il sera facile de connaître le nombre de coups gagnants de chacun des élèves. Par contre par rapport à la situation précédente (les matchs au bonus) elle est plus difficile à gérer du point de vue du temps de pratique.

Remédiation (simplification, complexification) :

- Faire des matchs aller-retour en mettant un élève en difficulté afin de permettre à un joueur de marquer plus facilement un point sans que l'adversaire ne touche le volant ou la balle. On inverse sur les rôles lors du match retour.

Critères de réalisation :

- J'oriente les appuis en direction de la zone à jouer (badminton), je pose mes pieds en appuis ouverts (tennis de table)
- Je transfère le poids du corps de l'arrière vers l'avant.
- J'utilise ma main libre pour viser le projectile.
- Je crée une trajectoire rasante et descendante pour atteindre la zone libre.
- J'annonce le score à voix haute, je reste debout pour annoncer le score.
- J'inscris le score du match sur la feuille, j'annonce le match suivant et je réalise le classement à la fin.

Critères de réussite :

- Je gagne des points sans que mon adversaire ne touche le volant.
- Je remporte 1000 points.

7. Les objets d'études.

Les objets d'études.

<i>Objets d'étude</i>	<i>Objectifs</i>	<i>Savoirs ciblés</i>	<i>Forme de jeu</i>	<i>Aménagement (simplification et complexification)</i>	<i>Critères de réussite.</i>
Optimiser sa mise en jeu.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation de l'avantage d'avoir la mise en jeu. • Intégration des contraintes réglementaires du service. • Exploitation d'un déséquilibre, gestion risque/sécurité et puissance/précision. • Maîtrise technique d'une habileté fermée. • Construction de schémas tactiques simples, offensifs à partir du service. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imprimer des trajectoires variées (effets, puissance et direction) pour mettre en difficulté. • Identifier la situation favorable. • Intégrer les contraintes de la tache et les exploiter pour marquer le point dans les contraintes. 	<p>Le serveur effectue une série de 10 services sur un relanceur décalé (à gauche côté coup droit). Ou aller voir la situation : « la course poursuite ».</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Départ du relanceur de l'autre côté. • Nombre de frappe pour gagner le point. 	<p>Aces : 3 points. Service gagnant : 2 points. Le point en deux frappes : 1 point.</p> <p>Comparaison des totaux.</p>
Utilisation (réaction et adaptation) de trajectoires variées.	<ul style="list-style-type: none"> • Création et adaptation à des trajectoires variées. • Amélioration du jeu de jambe spécifique à l'activité. • Construction de la cible de marque (terrain+adversaire). • Construction de schémas tactiques simples. • Gestion du couple continuité / rupture. 	<ul style="list-style-type: none"> • Créer des impacts variés et s'adapter à des trajectoires variées. • Mettre en relation ses prises d'infos (position de l'adversaire) et son projet de frappe / trajectoire. • Opter pour une vitesse de jeu permettant l'intégration de contraintes supplémentaires dans le jeu. 	<p>Set de 11 points, service alterné à chaque point.</p> <p>1^{er} set : Interdiction de jouer 2 fois de suite dans la même zone. 2^{ème} set : idem avec jeu libre après la 4^{ième} frappe. Ou Cf la situation Où jouer ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Augmenter le nombre de zones. • Jeu uniquement en coup droit pour le TT. • Bonus pour un point marqué dans la zone faible de l'adversaire. • Simplification : Un seul joueur avec des contraintes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Points gagnés : 1 • Points perdus : 0 • Points gagnés sans que l'adversaire ne touche le volant ou la balle : 2 • Points gagnés si l'adversaire ne respecte pas la consigne : 2

<i>Objets d'étude</i>	<i>Objectifs</i>	<i>Savoirs ciblés</i>	<i>Forme de jeu</i>	<i>Aménagement (simplification et complexification)</i>	<i>Critères de réussite.</i>
Construction d'une rupture par la mise en place d'une continuité dans l'échange.	<ul style="list-style-type: none"> • Développement des stratégies de déséquilibre d'un adversaire. • Gestion des couples : risque/sécurité, continuité/rupture. • Gestion de l'urgence temporelle. ? • Amélioration du petit de jambe. • Construction de schémas tactiques simples offensifs ou défensifs. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fixer un adversaire (pour lui faire faire la faute), et préparer la rupture, en concrétisant grâce à ses frappes ses gains de temps et d'espace. • Apprécier l'efficacité de ses actions en cours de jeu (attendre et repérer la situation favorable). • Intégrer les contraintes d'une tâche, les gérer pour gagner le point. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le V. • Le ramasseur d'objets. 	Cf situation	<ul style="list-style-type: none"> • Points gagnés : 1 • Points perdus : 0 • Points gagnés sans que l'adversaire ne touche le volant ou la balle : 2 • Points gagnés si l'adversaire ne respecte pas la consigne : 2
Concrétiser une rupture.	<ul style="list-style-type: none"> • Gestion du couple risque/sécurité. • Mettre en œuvre et optimiser son potentiel énergétique. • Résister en défendant à une pression offensive. • Réduire et provoquer l'incertitude. • Gagner et regagner du temps et de l'espace. 	<ul style="list-style-type: none"> • Amélioration de la capacité à défendre, à attaquer (pour l'att) en faisant des choix pertinents de trajectoires. • Identifier les situations neutres, favorables (défavorable) pour jouer soit en stratégie de fautes provoquées, soit en stratégie de pts gagnants. • Evaluer le jeu pour moduler le sien ou imposer son jeu (défensif, offensif, en alternance). 	<ul style="list-style-type: none"> • La zone interdite. • Le déplacement interdit. 	Cf situation	Cf situation.

8. Les autres situations

Tennis de table.

- Coup droit sur coup droit.
- Revers sur revers.
- Un joueur qui ne fait que des coups droit et l'autre joue coup droit revers.
- Le huit un joueur qui croise et l'autre qui décroise (difficile cela nécessite déjà une maîtrise des coups).
- Travail du smash avec un joueur qui lance la balle à la main assez haute en direction du coup droit et l'autre frappe la balle en avançant avec une trajectoire rasante et descendante.
- Le jeu des feuilles que tu vises pour avoir des points bonus quand l'adversaire ne touche pas la balle ou la feuille que tu places à un endroit dans le camp adverse qui te rapportera des points bonus. On peut aussi avoir le jeu de la feuille que l'adversaire place dans son camp et qui correspond à une zone interdite pour l'adversaire. Si celui-ci la touche il a perdu le point.
- Travail du top spin un élève engage en servant sur le coup droit adverse celui-ci réalise un top spin (lift mouvement de frotter la bas vers le haut et l'avant). Le joueur qui a servi met ensuite sa raquette en opposition afin de donner un repère visuel à son partenaire afin de voir si son top spin est réussi. La balle au contact de la raquette doit remonter vers le haut et même passer au dessus de la raquette.
- Travail des effets avec un élastique ou un fil sur lequel tu joues au dessus en top spin et en dessous en coup coupé.

Badminton.

- Maximum d'échanges face à face.
- Maximum d'échanges sous la forme : 1 joueur qui joue long/court et l'autre qui joue dessus.
- Jeu des portes sous forme de points en 2c2. Entre chaque frappe je rentre dans une porte au fond du terrain. On réalise une frappe sur deux.
- Jeux du carré interdit qui permet à la fois d'augmenter le volume de jeu et de travailler le déplacement au centre du terrain.

9. Annexes

Feuille de tournoi.

A :

B :

C :

D :

Les matches :

A-B :

C-D :

A-C :

B-D :

A-D :

B-C :

Le classement :

1^{ier} :

2^{ième} :

3^{ième} :

4^{ième} :

Comment intégrer les élèves inaptes ?

BADMINTON

L'ELEVE ASTHMATIQUE

- Caractéristiques motrices de élève au regard de l'activité

La pratique doit être aménagée pour permettre à l'élève asthmatique de récupérer en cas de gêne respiratoire. La pratique du badminton dans une salle poussiéreuse est contre-indiquée.

- Aménagement de l'activité

La pratique sera aménagée de manière à donner des temps de récupération quand l'élève en éprouvera le besoin. La durée des rencontres pourra être limitée et celles-ci pourront être espacées.

L'ELEVE OBESE

- Caractéristiques motrices de élève au regard de l'activité

La pratique est conseillée si elle est aménagée pour accorder des temps de repos au joueur obèse quand il est essoufflé ou qu'il présente des signes de douleur aux genoux.

- Aménagement de l'activité

Il pourra s'accorder des temps morts afin de récupérer et espacer les rencontres.

L'ELEVE PRESENTANT UN SYNDROME ROTULIEN

- Caractéristiques motrices de élève au regard de l'activité

Les déplacements latéraux et les fentes imposant une flexion de plus de 30° sont proscrits. La pratique devra se réaliser sur terrain réduit.

- Aménagement de l'activité

L'élève pourra pratiquer le badminton sur un terrain réduit en largeur à son envergure et au fond en supprimant le couloir. Il doit proscrire les changements brusques de direction afin d'éviter une sollicitation trop importante des articulations des genoux. La durée des rencontres pourra être limitée et celles-ci pourront être espacées ; en cas de douleur, la rencontre devra être arrêtée

LE TENNIS DE TABLE EN SIMPLE

L'ÉLÈVE ASTHMATIQUE

- Caractéristiques de l'élève au regard de l'activité

Le tennis de table scolaire est peu contraignant sur le plan énergétique et cardio respiratoire. Les actions sont peu intenses et permettent dans le type d'organisation proposée de nombreux temps de récupération (match avec des sets en 11pts, alternance des rôles de joueur, d'arbitre et d'observateur). A part des conditions d'environnement défavorables (poussières, risques allergènes), l'activité est parfaitement accessible à cet élève.

L'ÉLÈVE OBÈSE

- Caractéristiques de l'élève au regard de l'activité

Pour cet élève, le certificat médical insiste sur la nécessité de favoriser les pratiques en décharge. Il peut pratiquer sans risque pour ses genoux (en valgus), ses hanches et ses chevilles, s'il veille à répartir son poids de corps sur ses deux jambes. Les déplacements latéraux dynamiques, en pas sautés, chassés, croisés ainsi que les fentes latérales amples, avec des blocages, amènent l'élève à concentrer le poids de son corps sur un seul appui et créer ainsi des surcharges articulaires importantes. Répétées de nombreuses fois, ces surcharges peuvent provoquer des douleurs et des risques de traumatismes pour les articulations du train porteur. Il lui faut pratiquer en évitant d'avoir à jouer des balles trop désaxées.

- Aménagement de l'activité

L'intégration de l'élève avec les autres répond à son besoin de se fondre dans le groupe classe et de ne pas être marginalisé. Afin de lui permettre de pratiquer l'activité sans risque pour son intégrité physique, il lui est proposé une adaptation du règlement du jeu. Les renvois de l'adversaire doivent être orientés entre les deux points extrêmes de la ligne de fond de table. En interdisant les balles franchissant les bords latéraux du plateau, seuls les déplacements antéropostérieurs dans le prolongement de la table sont privilégiés.

Il faut se centrer sur la capacité de l'élève à canaliser ses déplacements et replacements dans l'axe de la table et à profiter des périodes d'arbitrage et d'observation pour s'asseoir et reposer les articulations du train porteur en les plaçant ainsi en décharge.

Le déroulement du tournoi est adapté pour cet élève. Il est intégré à une poule au niveau de jeu proche du sien. Ses adversaires, subissant une forte contrainte dans leur jeu, ne sont pas évalués. Seul l'élève inapte partiel l'est.

L'évaluation du bilan des rencontres (gain et perte de celles ci) prend en compte la différence des points marqués et perdus, par fautes directes ou provoquées, en tenant compte du niveau de la poule à laquelle cet élève appartient.

L'ÉLÈVE ATTEINT DE SYNDROME ROTULIEN

- Caractéristiques de l'élève au regard de l'activité.

Le certificat médical recommande de favoriser dans la pratique, les déplacements dans l'axe antéro postérieur. La flexion des genoux supérieure à 30° est à éviter. Cet élève doit réorganiser sa façon de jouer en s'interdisant tout déplacement latéral, pivot des genoux et les fentes avec flexion.

- Aménagement de l'activité

Afin de permettre à cet élève de pratiquer l'activité sans risque pour son intégrité physique, il lui est proposé une adaptation du règlement du jeu. Les renvois de l'adversaire doivent être orientés entre les deux points extrêmes de la ligne de fond de table. En interdisant les balles franchissant les bords latéraux du plateau, seuls les déplacements antéropostérieurs dans le prolongement de la table sont privilégiés.

Il faut se centrer sur la capacité de l'élève à produire uniquement des déplacements dans l'axe de la table pour se placer ou se replacer.

Le déroulement du tournoi est adapté pour cet élève. Il est intégré à une poule au niveau de jeu proche du sien. Ses adversaires, devant s'adapter à de fortes contraintes de jeu, ne sont pas évalués. Seul l'élève inapte partiel l'est. L'évaluation du bilan des rencontres (gain et perte de celles ci) prend en compte la différence des points marqués et perdus, par fautes directes ou provoquées, en tenant compte du niveau de la poule à laquelle cet élève appartient.

Feuille des thèmes de matchs

Match 1 :

Quel est le thème imposé à votre adversaire ?

Vous a-t-il posé un problème ?

Si oui qu'avez-vous mis en place pour vaincre votre adversaire ?

Si non qu'auriez vous fait pour fait si le thème vous aviez mis en difficulté ?

Match 2 :

Quel est le thème imposé à votre adversaire ?

Vous a-t-il posé un problème ?

Si oui qu'avez-vous mis en place pour vaincre votre adversaire ?

Si non qu'auriez vous fait pour fait si le thème vous aviez mis en difficulté ?

Match 3 :

Quel est le thème imposé à votre adversaire ?

Vous a-t-il posé un problème ?

Si oui qu'avez-vous mis en place pour vaincre votre adversaire ?

Si non qu'auriez vous fait pour fait si le thème vous aviez mis en difficulté ?

Projet de cycle

Badminton

<u>Ressources et contraintes :</u> <u>Durée du cycle :</u> <u>Temps d'apprentissage :</u> <u>Installation et matériel :</u>	<u>Classe :</u> <u>Caractéristiques générales :</u> <u>Volume de pratique :</u> <u>Ce qu'ils savent faire :</u>	<u>Analyse de l'APSA :</u> <u>Programme :</u>
---	---	--

Objectif :

N°	Titre	Objectif	Description
1	Evaluation		
2			
3			
4	Prise de repères intermédiaire pour identifier les transformations.		
5			
6			
7			
8	Evaluation		

Références :

- Académie de Versailles, commission académique « EPS adaptée » Juin 2002.
- Cours de tennis à la FAC de Caen, Jean Luc Demoulin.
- « Conduire ou maîtriser un affrontement individuel ou collectif », Tome 4.