

FICHE D'ACTIVITE : **BADMINTON- NIV 1**

Compétence attendue Niveau 1 :

En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en choisissant entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture sur des volants favorables par l'utilisation de frappes variées en

Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation.

Connaissances	Capacités	Attitude
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le vocabulaire spécifique : volant, service, dégagement, amorti. • Le règlement en simple : le service, les lignes, le filet. • Les zones du terrain adverse qui mettent en difficulté l'adversaire (zones avant, arrière, latérales). • La notion de « crise de temps » pour soi et pour l'adversaire qui amène à faire des choix entre renvoi sécuritaire ou recherche de rupture. • La notion de volant favorable (volant qui laisse au joueur le temps de s'organiser pour effectuer une frappe dans de bonnes conditions de prise d'information, d'équilibre et de préparation). <p>Liées aux autres rôles :</p> <p><i>L'arbitre :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le système de comptage des points (rallye) et les principales règles du service. <p><i>L'observateur :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les zones du terrain adverse (avant, arrière, centrale, latérales). • Les critères retenus pour l'observation de partenaires (volants « donnés », volants placés en longueur ou en largeur, hauteur de la trajectoire...) 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Servir de façon réglementaire (volant frappé en dessous de la dernière côte, un seul essai si le geste a commencé, dans la diagonale opposée, en appuis sur les deux pieds). • Reconnaître une situation favorable pour soi et une situation de « crise de temps » chez l'adversaire (non replacé au centre et encore en mouvement au moment de la frappe) et l'utiliser pour rompre l'échange. • Déplacer son adversaire par une succession de frappes variées en longueur ou en largeur. • Repérer la position de l'adversaire sur le terrain et viser un espace libre en privilégiant les zones qui mettent en difficulté. • Décaler les appuis et les épaules en gardant le coude haut pour augmenter la vitesse de la raquette à l'impact. • Frapper le volant au dessus de la tête. • Adopter une posture dynamique au moment de la frappe de l'adversaire pour amorcer plus rapidement un déplacement. • Se déplacer rapidement en fonction de la trajectoire du volant pour frapper équilibré et se replacer immédiatement après avoir été débordé. • Doser l'accélération en fonction du type de frappe (geste accéléré pour un dégagement, bloqué pour un amorti) et passer de l'action « pousser » à l'action « fouetter ». <p>Liées aux autres rôles :</p> <p><i>L'arbitre :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier le changement de service et les principales fautes. • Compter les points et annoncer le score du serveur en premier. <p><i>L'observateur :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier, pour le camarade observé, les situations favorables et leur exploitation. <p>(rôle d'observateur peut être utilisé car il fait très froid à la halle de tennis)</p>	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chercher à gagner tout en respectant les règles, l'arbitre, l'adversaire et l'observateur. • Rester concentré pour éviter de « donner » le volant. • Savoir perdre ou gagner dans le respect de l'adversaire. • Accepter de jouer avec des adversaires différents. • Respecter le matériel, participer à l'installation et au rangement. • Ne pas se décourager même lorsque le score est défavorable. <p>Liées aux autres rôles :</p> <p><i>L'arbitre :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Etre impartial. • Adopter une attitude sereine mais ferme. • Etre attentif et concentré tout au long de la rencontre. <p><i>L'observateur :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se montrer responsable dans le but d'aider son camarade. • Etre attentif et concentré.

Liens avec le socle : Compétence 1 : S'exprimer à l'oral en maîtrisant un vocabulaire précis et spécifique dans les échanges liés à l'arbitrage, l'observation et les intentions de jeu.

Compétence 3 : Exploiter des données chiffrées liées au score et à l'observation. Prendre en compte les notions de parallèle, diagonale, trajectoire, vitesse.

Compétence 6 : Assumer avec responsabilité les rôles sociaux confiés pour permettre à ses camarades de progresser et de jouer dans des conditions équitables. Respecter les règles, les autres et l'environnement.

Compétence 7 : Prendre des initiatives, rechercher et expérimenter des stratégies (liées aux zones) adaptées à ses ressources. Fonctionner en petits groupes autonome