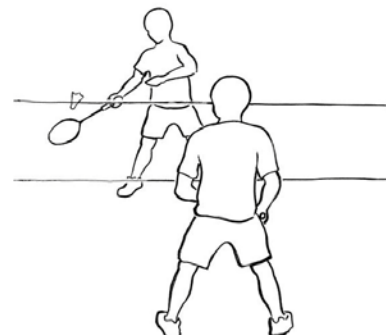




Degré	10 ^e à 12 ^e année (lycée/gymnase)
Aspect	Compétences disciplinaires
Aspect spécifique	Technique de jeu: jeux de renvoi
Compétence	Connaître et appliquer les techniques de jeu pour renvoyer dans les limites du terrain adverse
Niveau A	J'applique les éléments techniques des jeux de renvoi avec un certain temps de réaction.
Niveau B	J'applique les éléments techniques des jeux de renvoi avec un temps de réaction moyen.
Niveau C	J'applique les éléments techniques des jeux de renvoi avec un temps de réaction rapide.



Placement au badminton (ABC)

Description de la tâche

Le terrain de badminton est divisé en 4 secteurs de taille identique. Un passeur envoie le volant de manière aléatoire dans...

Niveau A: ...un des deux secteurs avant ou dans le secteur arrière côté «coup droit».

Niveau B: ...les deux secteurs côté «revers».

Niveau C: ...un des deux secteurs arrière ou dans le secteur avant côté «coup droit».

La personne évaluée réagit à la passe et renvoie le volant au passeur (voir Annexe 1). Les passes ont lieu en continu, sans interruption. Aux niveaux B et C, la passe est toujours effectuée sous le bord supérieur du filet.

Evaluation/Exigences

Le critère d'observation muni d'un astérisque* doit être rempli pour que le test soit réussi. L'élève dispose de 3 tentatives.

Critères d'observation

L'élève

- ... renvoie le volant 8x sans erreur et avec une trajectoire adaptée dans le secteur du passeur.*
- ... se positionne aussi rapidement que possible au centre du terrain après son renvoi afin de pouvoir atteindre toutes les cibles.
- ... est en équilibre lorsque le passeur envoie le volant et dans ses propres positions de renvoi.
- ... se dirige rapidement vers le volant après l'impact du passeur.

Consignes aux élèves

Démonstration de l'enseignant recommandée

«Le terrain est divisé en 4 secteurs égaux. Un passeur vous envoie le volant dans un des secteurs défini mais de manière aléatoire. Réagissez aux passes et renvoyez le volant dans le secteur du passeur. Essayez d'atteindre et de renvoyer 8x le volant au passeur. Vous disposez de 3 essais. Le passeur n'envoie le volant qu'au-dessous du bord de filet (niv. B+C).»

Mise en place

Marquer les 4 secteurs du terrain de badminton selon le schéma (voir annexe).

Matériel

Terrain de badminton, bandes de marquage, 2 raquettes de badminton, volant

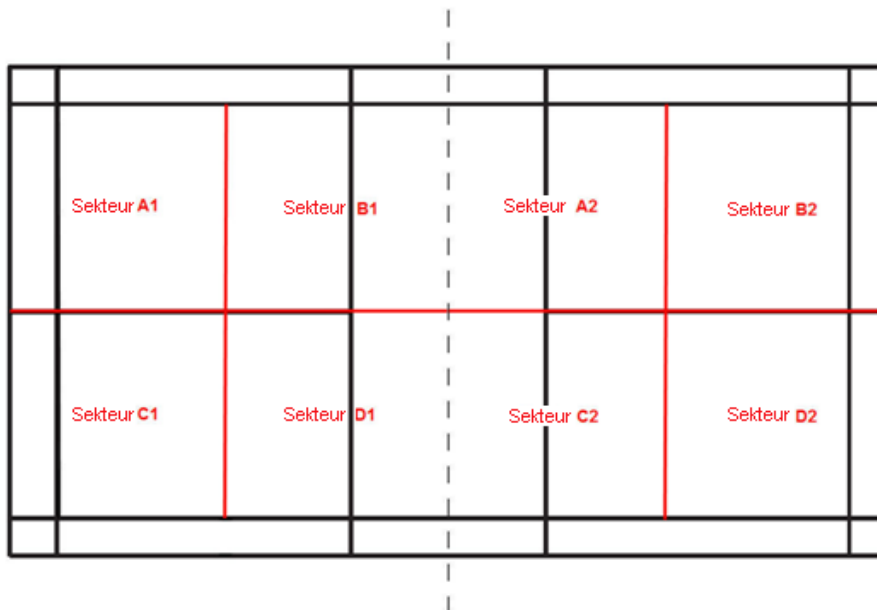
Source

-

**Aspects pratiques et
indications pédagogiques**

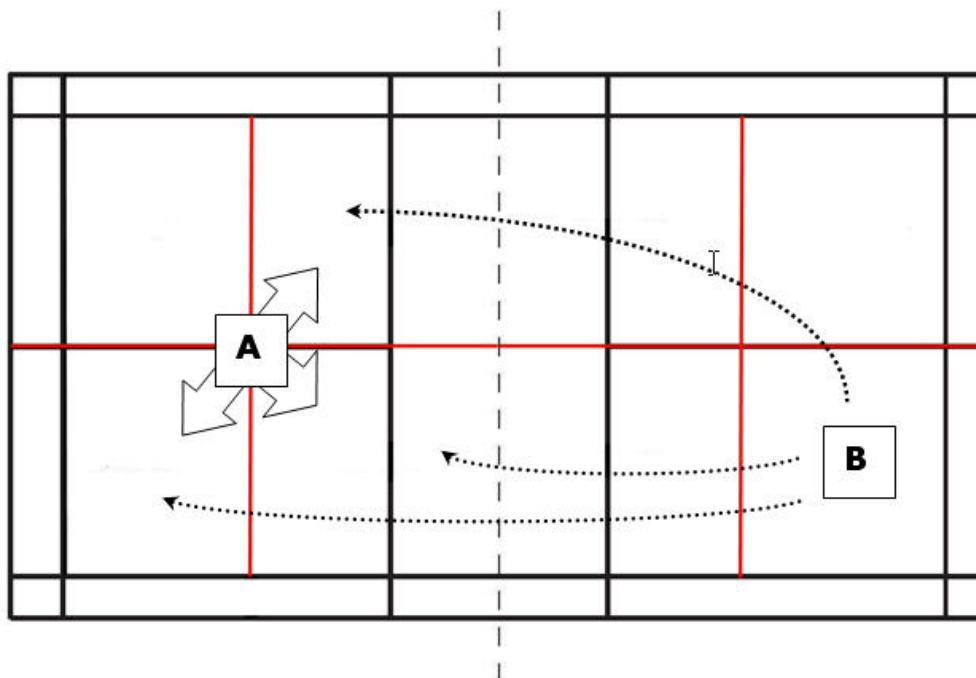
Durée	env. 3 min. par élève
Organisation	-
Personnes évaluées	1 élève
Problèmes	Le passeur doit pouvoir passer le volant avec précision.

Annexe 1: Schéma pour «Placement au badminton (A)»



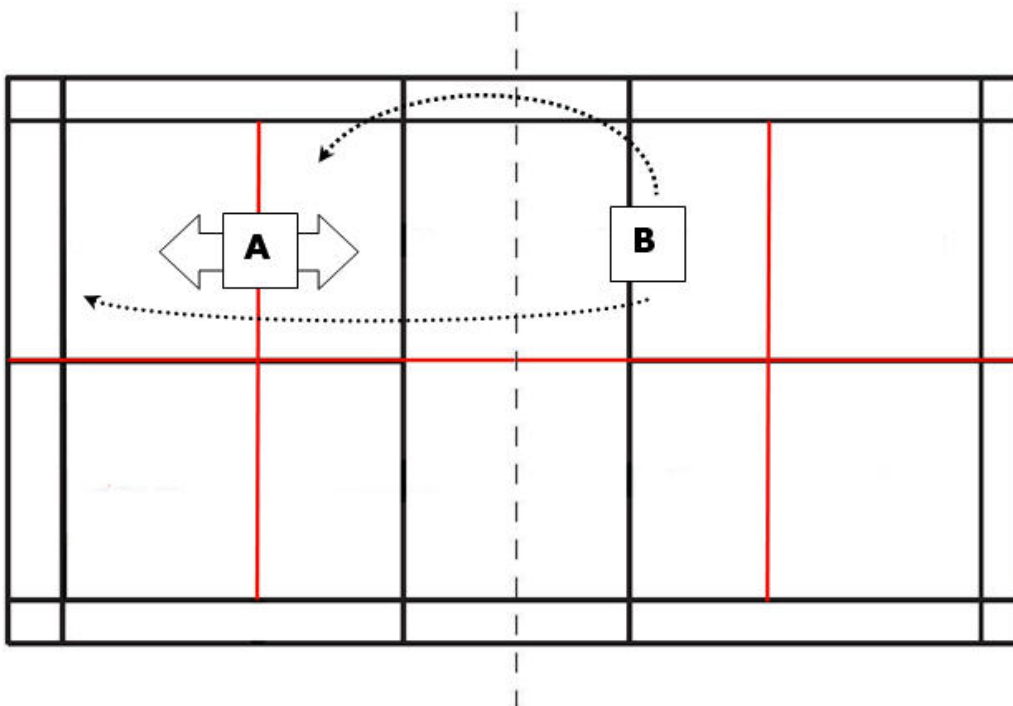
Niveau A:

Du secteur D2 (élève droitier (ED)) / B2 (élève gaucher (EG)) un passeur envoie dans un ordre aléatoire un volant dans les secteurs B1, C1 ou D1 (ED) / A1, B1 ou D1 (EG). L'élève réagit aux passes et renvoie le volant de manière ciblée dans le secteur D2 (ED) / B2 (EG).



Niveau B:

Du secteur A2 (élève droitier (ED)) / C2 (élève gaucher (EG)) un passeur envoie dans un ordre aléatoire un volant dans les secteurs A1 ou B1 (ED) / C1 ou D1 (EG). L'élève réagit aux passes et renvoie le volant de manière ciblée dans le secteur A2 (ED) / C2 (EG). Le passeur passe le volant sous le bord du filet.



Niveau C:

Du secteur A2 (élève droitier (ED)) / C2 (élève gaucher (EG)) un passeur envoie dans un ordre aléatoire un volant dans les secteurs A1, B1 ou C1 (ED) / A1, C1 ou D1 (EG). L'élève réagit aux passes et renvoie le volant de manière ciblée dans le secteur A2 (ED) / C2 (EG).