

# BADMINTON

## NIVEAU 2 4<sup>è</sup> CYCLE 4

CA4

**Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou inter individuel**

### ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.

Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.

Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force . Observer et co-arbitrer.

Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

### COMPETENCE ATTENDUE

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 longueur ou en largeur.

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

# BADMINTON

## NIVEAU 2 3<sup>e</sup> CYCLE 4

CA4

**Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou inter individuel**

### ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.

Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.

Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force . Observer et co-arbitrer.

Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

### COMPETENCE ATTENDUE

Rechercher, dans le respect du règlement et du fair-play, le gain d'un match en adaptant son jeu en fonction de son statut dans l'échange, en orientant le jeu en dehors du centre du terrain et loin de l'adversaire, en exploitant les volants favorables jusqu'au mi-court.

Arbitrer, organiser des rencontres, observer, conseiller et aider un partenaire à apprendre

FICHE D'OBSERVATION BADMINTON :

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

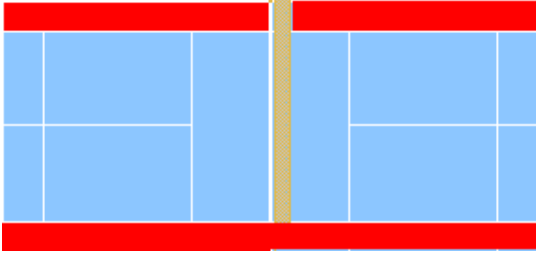


Met une Croix sur le terrain à l'EMPLACEMENT où le joueur que tu regardes gagne le point.  
S'il a gagné 10 points alors il doit y avoir 10 croix sur le terrain sauf si l'adversaire perd par faute

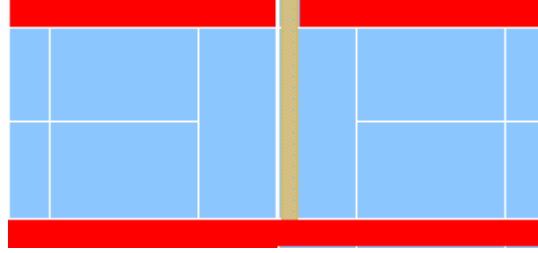
**Les zones ou l'espace**

Observateur : .....

Match CONTRE.....

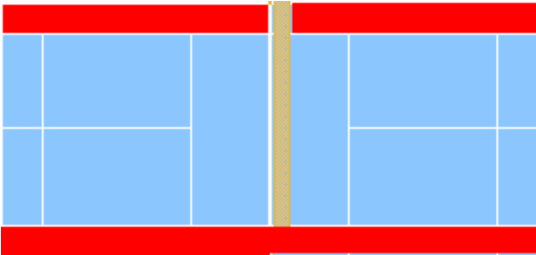


Match CONTRE.....

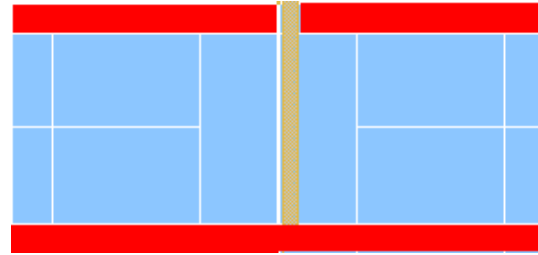


Observateur : .....

Match CONTRE.....

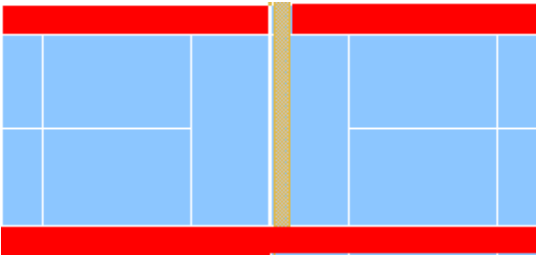


Match CONTRE.....

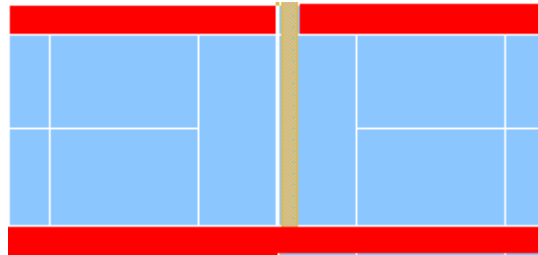


Observateur : .....

Match CONTRE.....

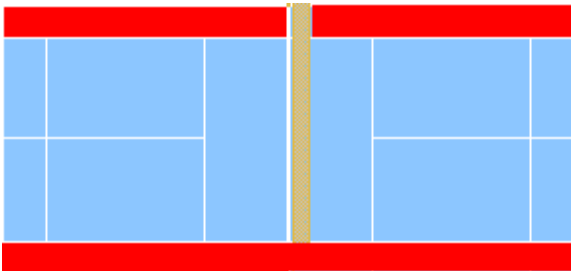


Match CONTRE.....

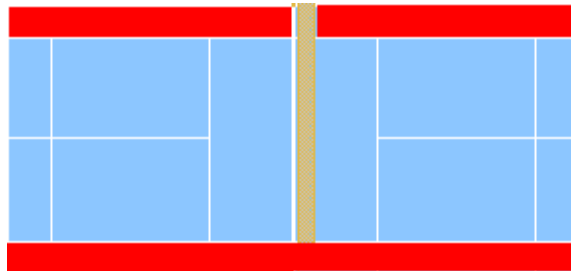


Observateur : .....

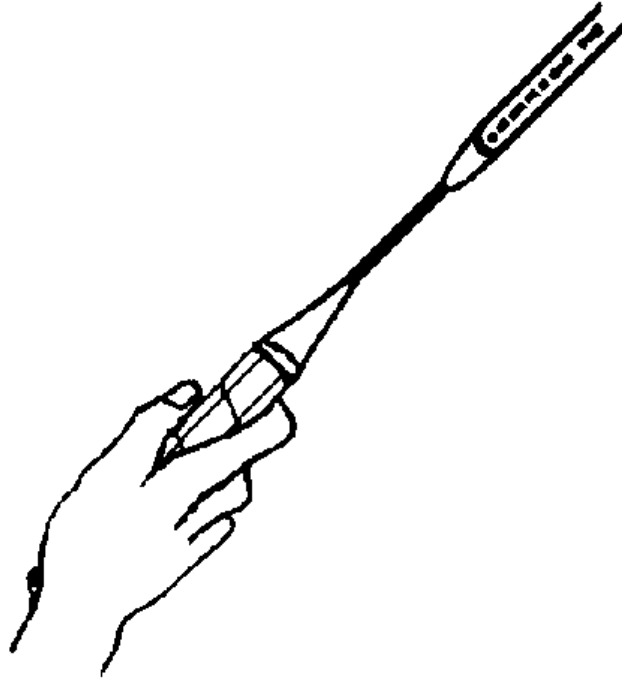
Match CONTRE.....



Match CONTRE.....



## Prise de raquette



## Position d'attente



Les pieds sont situés sur une ligne parallèle au filet.  
Leur écartement est supérieur à la largeur du bassin.

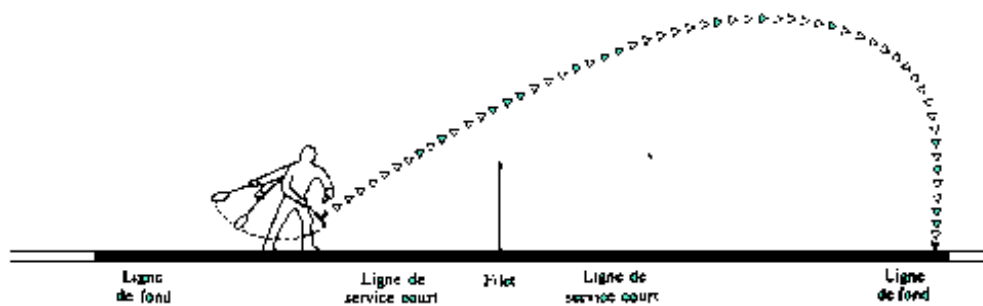
Les jambes sont fléchies.

Le corps repose sur l'avant des pieds (les talons sont naturellement décollés du sol).

Le buste est légèrement penché vers l'avant.

La raquette est dirigée vers l'avant sans privilégier le côté coup droit ou revers.

## Service long

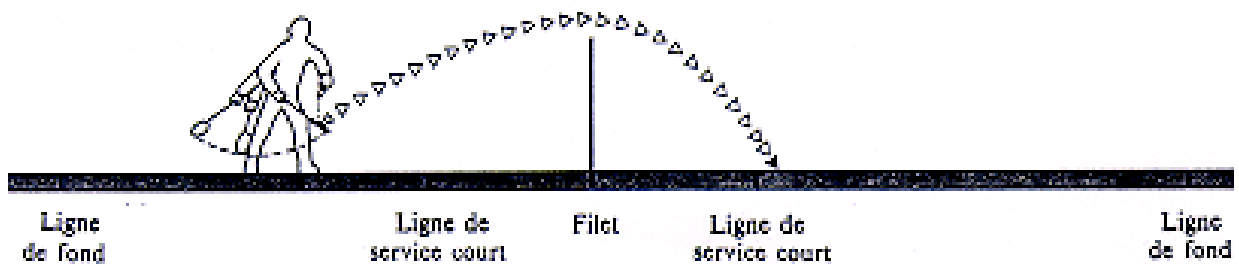


L'impact a lieu parallèlement au pied avant et le joueur transfère son poids du corps de l'arrière vers l'avant,

la tête de raquette est légèrement perpendiculaire au sol.

Le geste se finit près de l'oreille, la raquette passant par dessus l'épaule.

## Service Court

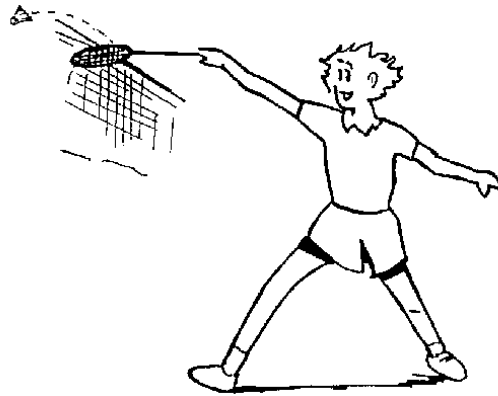


L'impact a lieu parallèlement au pied avant, la tête de raquette étant légèrement perpendiculaire.

le poignet est bloqué et le joueur exécute un coup poussé.

Le geste se finit, bras tendu, raquette dirigée vers le filet, fin du transfert du poids du corps de l'arrière vers l'avant.

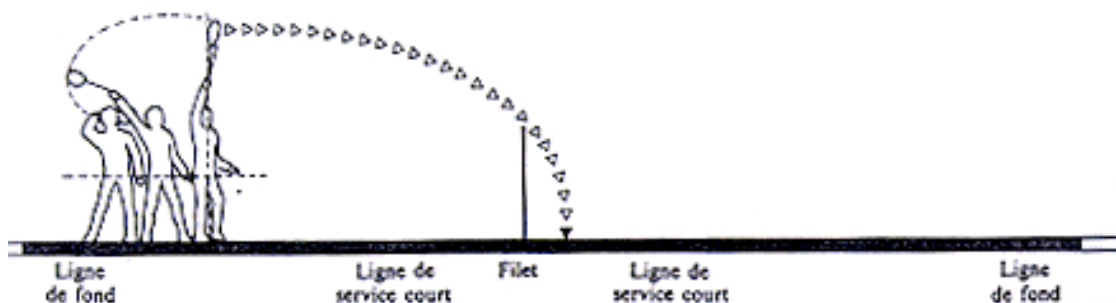
## L'amorti main basse



Au moment de l'impact, la tête de raquette est parallèle au sol et le joueur glisse la raquette sous le volant, poignet bloqué.

Le transfert du poids du corps de l'arrière vers l'avant s'achève et le geste se finit, bras tendu, raquette dirigée vers le filet

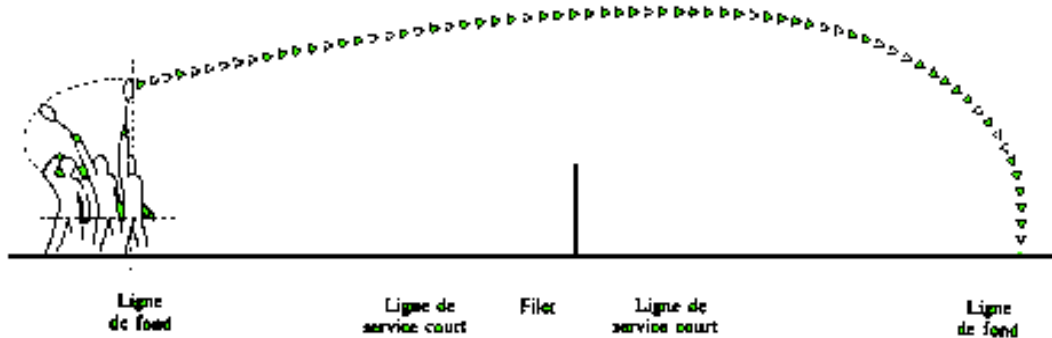
## L'amorti main haute



L'impact a lieu au dessus de la tête, le plus haut possible, le joueur décrivant un mouvement de haut en bas avec sa raquette.

Le poignet est bloqué, contrairement au dégagé main haute coup droit

## Le dégagé main haute



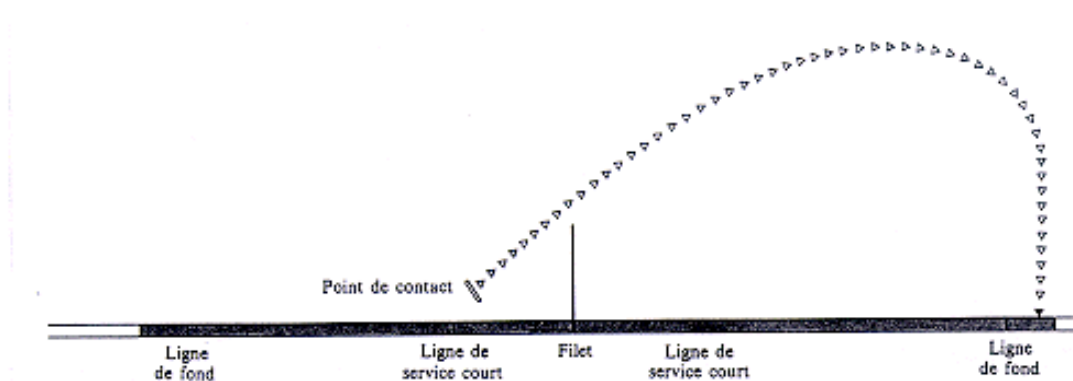
Le joueur décrit avec sa raquette une boucle derrière la tête, tout en visant avec son bras libre le volant.

L'impact a lieu au-dessus de la tête, le plus haut possible, avec la tête de raquette perpendiculaire au sol.

Le joueur effectue un fouetté du poignet afin d'accélérer la trajectoire du volant.

Le transfert du poids du corps de l'arrière vers l'avant s'achève et la tête de raquette se dirige vers le côté.

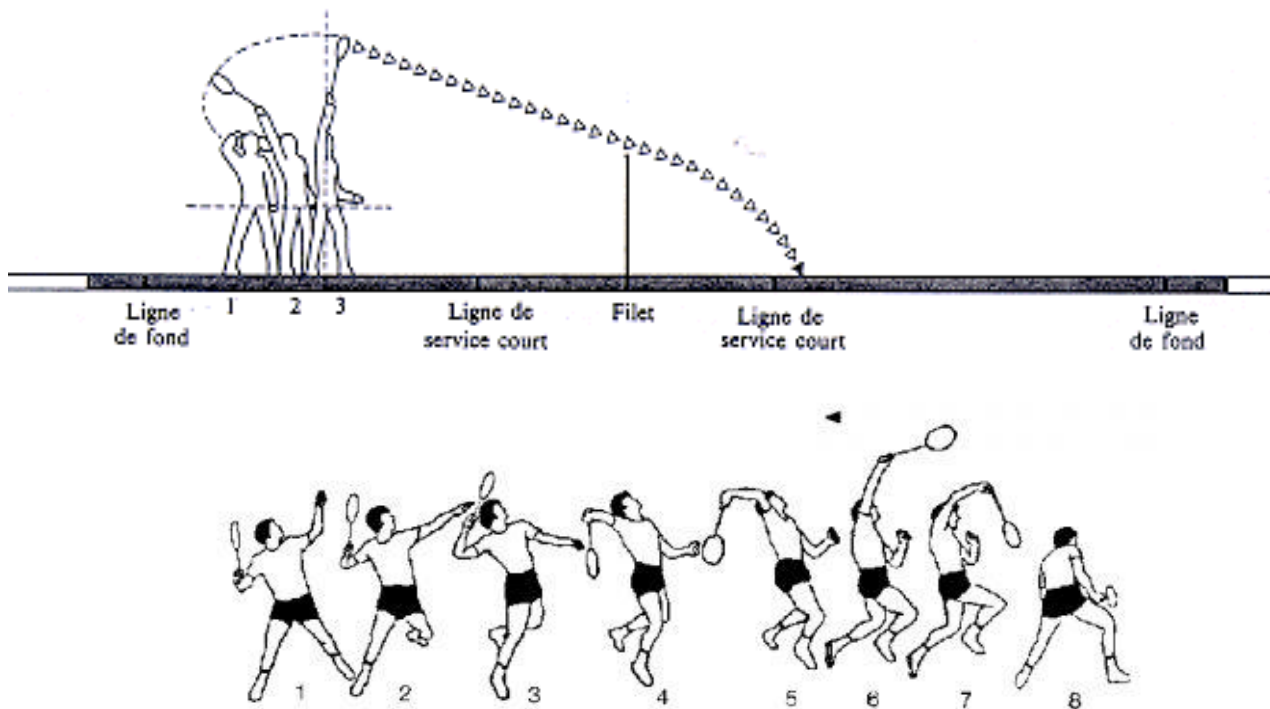
## Le dégagé main basse



L'impact a lieu parallèlement au pied avant, la tête de raquette orientée vers le haut, le joueur accélère la trajectoire du volant par un fouetté du poignet.

Le transfert du poids du corps de l'arrière vers l'avant s'achève et le geste se finit, bras tendu, raquette dirigée vers le filet.

## Le smash



Le joueur décrit avec sa raquette une boucle derrière la tête, tout en visant avec son bras libre le volant.

L'impact a lieu le plus haut possible vers l'avant, la tête de raquette orientée vers le sol.

Le joueur effectue un fouetté du poignet afin d'accélérer la trajectoire du volant.

Coude Haut en arrière, de profil, raquette armée derrière la tête bras cassé  
prendre le volant haut au dessus de moi et en avant, le tamis est orienté vers la cible

accélération violente(sifflement de la raquette dans l'air)