

# TYPOLOGIES DES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE EN BADMINTON

Situations de type	Objectifs	Exemples	Avantages	Difficultés
« MATCH » ou « EXPERIENCE »	<ul style="list-style-type: none"> <li>Découvrir et mettre en évidence des problèmes du jeu</li> <li>Vivre le badminton comme une activité d'opposition et non comme une activité de coopération</li> <li>Intégrer que le but est de marquer des points en construisant le point, en jouant dans l'espace libre ou en provoquant la faute adverse.</li> <li>Faire le point sur le niveau atteint par les élèves</li> </ul>	<i>Jeu avec application réglementaire du Badminton (service en diagonal paire/impaire, comptage des points, délimitation du terrain, filet...)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saisir le sens de la logique interne de l'activité</li> <li>Eviter les décalages de représentation avec les attentes du professeur</li> <li>Sous forme de matchs placés en début d'apprentissage</li> <li>Trouver une motivation à la pratique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lecture des trajectoires du volant</li> <li>Mise à distance du corps avec la raquette et le volant</li> <li>Oblige une mobilité constante (se déplacer, se placer, s'équilibrer et se replacer)</li> <li>Accepter l'erreur</li> <li>Connaître et faire appliquer les subtilités du règlement constitutif de l'activité</li> </ul>
« PROBLEME »	<ul style="list-style-type: none"> <li>Permettre la compréhension de production de trajectoires variées pour résoudre le problème constant entre attaquer le terrain adverse et défendre son propre terrain</li> <li>L'élève est encouragé à modifier</li> </ul>	<i>Jouer des points en valorisant une zone précise (longue, courte, ½ terrain, terrain en diagonale...). Débuter le jeu par un échange (long/long et ouvrir le jeu par un volant court...).</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rechercher et expérimenter des solutions</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proposer un réel problème moteur nouveau à l'élève</li> <li>S'adapter à un système de jeu imposé</li> </ul>
“JEU “ ou « BANCO »	<ul style="list-style-type: none"> <li>En situation de jeu globale ouverte</li> <li>Passer d'un jeu en « continuité » à un jeu en « rupture », en utilisant un coup spécifique (smash, amorti, contre-amorti...) révélant une intention de jeu</li> <li>Différencier les statuts d'attaquant et de défenseur</li> <li>Favoriser la prise d'information et de décision</li> </ul>	<i>Valoriser l'acquisition d'une technique (servir court...), par une bonification supplémentaire. Annoncer « Banco » avant de frapper le volant sur lequel on pense conclure le point</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Solliciter les capacités d'adaptation</li> <li>Laisser toujours le choix aux joueurs</li> <li>Développer la prise d'information et de décision</li> <li>Développer des intentions tactiques</li> <li>Identifier un rapport de force</li> <li>Mobiliser les capacités « mnésiques »</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Planifier individuellement une stratégie</li> <li>Se placer dans l'opposition</li> <li>Accepter l'erreur et la prise de risque</li> </ul>
« JEU DIRIGE »	<ul style="list-style-type: none"> <li>Situation très proche du jeu à thème</li> <li>L'enseignant « assiste » les joueurs pendant le jeu</li> <li>Le jeu peut être interrompu pour expliquer un point particulier</li> </ul>	<i>Jeu avec application réglementaire du Badminton</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'opposition est réelle</li> <li>Intégrer la pression du score et la prise de risque</li> <li>Interruption du jeu pour commenter (courtes et peu fréquentes)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ne pas intervenir de façon récurrente de façon à trop hacher le jeu</li> </ul>
« DEFI »	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proposer une confrontation organisée entre deux joueurs ou deux équipes</li> <li>Situation de match (globale, à thème, à handicap)</li> <li>Situation de confrontation différée où chaque joueur ou équipe de joueurs, passent à tour de rôle sur un atelier et doit réaliser le meilleur score possible.</li> </ul>	<i>Sur 10 essais, servir dans la zone longue, jouer dans la zone courte en amorti...Jouer le point avec un désavantage (partir en position assise dos tourné, les yeux fermés, à une extrémité du terrain...)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Motive les élèves</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>S'organiser collectivement pour mettre en place la situation</li> <li>Situation décontextualisée</li> </ul>
« ROUTINE »	<ul style="list-style-type: none"> <li>Stabiliser, renforcer, voire automatiser un certain nombre de savoirs-faire</li> <li>Toujours finir la routine par du jeu</li> </ul>	<i>Enchaîner des coups déterminés à l'avance (servir long, amorti, dégagé +jeu libre...)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Permettre de nombreuses répétitions dans un exercice connu et appris</li> <li>Orienter vers des problèmes tactiques simples (servir long, déplacer l'adversaire...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Décontextualisée à dominante technique</li> <li>Engendrer une baisse de motivation</li> </ul>
« COMPLEXE »	<ul style="list-style-type: none"> <li>En situation de jeu global ou autre (Attaque/Défense)</li> <li>Mobiliser ses ressources dans une tâche originale</li> </ul>	<i>Match par équipe. Tournoi. Valoriser une zone, un coup...</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Echanger avec des camarades pour trouver des solutions</li> <li>Motive les élèves</li> <li>Evalue les compétences</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendre l'organisation</li> <li>S'organiser collectivement et échanger</li> <li>Se mettre au service d'un collectif</li> </ul>