Plus-value apportée : Statistiques immédiates sur les zones où sont marqués les points et les zones défendues grâce au tableau Excel (Badminton Lacroix).

Gain de temps dans le calcul du score, dans la visualisation d'une stratégie simple liée à la construction du point et dans la visualisation de la défense de sa cible.

Mots clés : rupture, zones libres, défendre.

Thème leçon 2 : construire le point en visant des zones libres et dangereuses. Défendre efficacement sa cible.

Objectif : jouer loin de l'adversaire, défendre sa cible en se replaçant après chaque frappe.

**CP 4 et APSA support : Badminton**

Acquisitions attendues : « Passer d’un jeu de renvoi simple à une recherche intentionnelle de rupture en plaçant le volant loin de l’adversaire pour le mettre en crise de temps  ».

« Passer d'une position d'attente après la frappe à une recherche de replacement au centre de son demi-terrain après la frappe ».

Compétence attendue : **niveau 2**

CMS visée(s) : Se mettre au service d’un camarade pour lui permettre de progresser. Transmettre des informations fiables à son joueur pour lui permettre de prendre l’avantage. Analyser les résultats pour identifier ses points forts et faibles.

Connaissances : Les zones dites « dangereuses ». Le replacement. L’utilisation des logiciels et de l’outil informatique.

Capacités : Repérer la position de l’adversaire pour jouer loin de celui-ci. Défendre sa cible.

Attitudes : Oser prendre des risques pour progresser. Etre dans une logique de rupture. Etre dans une logique d'opposition.

Liens socle commun : Exploiter les données fournies pour analyser l’efficacité d’un camarade et adapter son projet tactique (C3). Utiliser l’outil informatique (C4). S’investir avec rigueur dans le rôle de coach (C6). Prendre l’initiative en mettant en place des stratégies de jeu (C7).

But de la situation : Marquer le point en jouant loin de l’adversaire et défendre sa cible en se déplaçant et en se replaçant efficacement.

Consignes de réalisation : Regarder avant de frapper pour voir où se trouve l’adversaire (orientation de sa ligne d’appuis et de sa raquette).

+ : varier la vitesse du volant en valorisant les volants non touchés par l'adversaire.

- : jouer simplement hors de la zone centrale matérialisée au sol.

Se replacer rapidement dans la zone centrale matérialisée au sol après chaque frappe.

Critères de réussite : envoyer 70% des volants hors de la zone centrale. Réduire le nombre de volants non touchés.

***Moyen numérique :***

Matériel utilisé : 1 netbooks, 1 tablettes, vidéoprojecteur.

Logiciel(s) / application(s) : Tableur « Badminton Lacroix ».

Aménagement matériel :

Tablette avec fichier tableur « Badminton Lacroix » sur un terrain. Un Netbook relié au vidéoprojecteur pour expliquer le fonctionnement du tableur.

Consignes :

L’arbitre comptabilise les points avec Match & score en distinguant les points bonus : volant non touché par l’adversaire. A la fin du match, les joueurs ont un retour sur leur réussite.

Un observateur (qui peut être un inapte) marque le point d’impact du volant. On obtient ainsi son profil de jeu.

A la fin du match, il sauvegarde le fichier en lui donnant le nom de l’élève.

Pour le match suivant on repart d’un fichier vierge.

Points de vigilance :

Il serait intéressant de pouvoir imprimer le profil de jeu dans l’instant.

Pour les 3 terrains forts, l’exploitation des profils de jeu ne peut se faire qu’à la leçon suivante puisqu’ils n’ont pas été imprimés en tant réels.

 Commentaires :

Bilan et perspectives : ……………………………………………………………………