

Badminton



Badminton

Thème évalué : Opposition

Critères d'observation :

- Envoie l'objet dans l'espace ouvert
- Utilise le service court et long
- Utilise des amorties
- Utilise des dégagements

Les dimensions d'un terrain de Badminton

Le badminton est un sport qui se pratique en salle à deux ou quatre joueurs avec une raquette et un volant. **Le bord supérieur du filet se trouve à 1,52m du sol au centre et 1,55m aux poteaux qui supportent le filet.** Le court mesure 13,40m de long et 6,10m de large pour le double et 5,18m de large pour les matchs en simple.



Le badminton et son histoire

Le badminton est un sport très ancien. Aux Indes, on pratiquait le "Poona", jeu de raquette très populaire. C'est toutefois en Angleterre, plus précisément au "Badminton House", propriété du duc de Beaufort, qu'en juillet 1873, la noblesse anglaise assiste à la première démonstration européenne du "Poona". Devant l'enthousiasme des spectateurs, on a décidé d'adapter le jeu afin de le rendre à la mode. Le jeu de badminton, un mélange du jeu de volant pratiqué au XVIIe siècle et du "Poona" indien était né.

Le but du jeu

Au badminton, le but du jeu consiste à faire tomber le volant au sol dans le terrain adverse, tout en évitant que l'adversaire fasse la même chose sur notre propre terrain.

Pour atteindre cet objectif, nous devons utiliser une grande variété de coups et de feindre afin d'obliger l'adversaire à se déplacer, de le déséquilibrer, et ainsi l'empêcher de retourner le volant.

Quand nous jouons au badminton en simple, la zone de service est différente de celle du jeu en double.

Les règles du badminton

Le match commence par un tirage au sort. Celui-ci peut-être fait à l'aide d'une pièce ou d'un volant. Le vainqueur a le choix de servir ou de recevoir en premier ou de choisir le terrain qu'il veut.

Le serveur se tient à l'intérieur de la zone de service droite. Le receveur se tient à l'intérieur de la zone de service droite de l'autre côté du filet. Les partenaires peuvent se placer où ils désirent à condition de ne pas gêner le champ de vision du serveur ou du receveur adverse.

Le service:

- Simple :
 - Si le score du serveur est pair (0, 2,4,...), le serveur se tient sur la partie droite.
 - Si le score du serveur est impair (1, 3,5,...), le serveur se tient sur la partie de gauche.
- Double :
 - Quand le score d'une équipe est pair, les joueurs sont dans leurs positions de début de set.
 - En cas de score impair, inversez les positions.

Note: Le serveur sur la zone de service droite sert en direction du receveur dans le carré de service diagonalement opposé. Le receveur ne doit pas bouger jusqu'à ce que le serveur ait frappé le volant.

- Simple:
 - Si le serveur gagne l'échange, il marque le point, change de zone de service et continue de servir.
 - S'il perd l'échange, aucun point n'est marqué et son adversaire récupère le service.
- Double:
 - Si l'équipe qui est au service gagne l'échange, un point est marqué, le serveur change de zone de service et continue de servir
 - Si elle perd l'échange, le (la) partenaire sert depuis l'autre zone de service et aucun point n'est marqué.
 - Après que l'équipe au service ait perdu 2 échanges, le service passe aux adversaires.

Note: Au début de chaque set en double, le camp qui sert en premier n'a le droit qu'à une seule personne au service.

Fautes:

- Le volant tombe en dehors des limites du terrain (un volant dont la base tombe sur la ligne est bon).
- La raquette ou les vêtements d'un joueur touchent le filet alors que le volant est en jeu.
- Le joueur frappe le volant au-dessus du filet dans le camp adverse (on peut toutefois "suivre" le volant par-dessus le filet avec sa raquette au cours de l'exécution d'un coup).
- Le volant est porté puis lancé lors de l'exécution d'un coup.
- Le volant est frappé deux fois par la même équipe (deux frappes dans le même geste sont autorisées).
- Le volant touche quelque chose en dehors du terrain (toiture).
- Le partenaire du receveur renvoie le service.
- Le serveur, en essayant de servir, manque le volant.

Fin de set:

- Pour les simples dames, la première joueuse à atteindre 11 gagne le set. A 10-10, la première joueuse à atteindre 10 à la possibilité de prolonger le set ou non. Le set non prolongé est joué en 11 points, le set prolongé est joué en 13 points.
- Tous les autres matches se jouent en 15 points à 14-14 on prolonge le set à 15 ou jusqu'à 17.

Résultat d'apprentissage général (RAG) :

2. Établir des relations avec les autres en s'ajustant et en exploitant ses capacités d'action et de communication en relation avec son environnement.

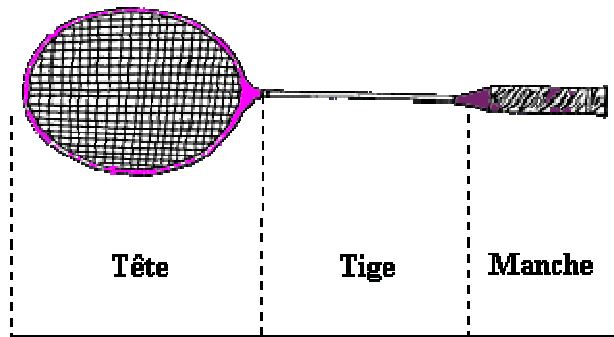
Résultats d'apprentissage spécifique (RAS):

Opposition :

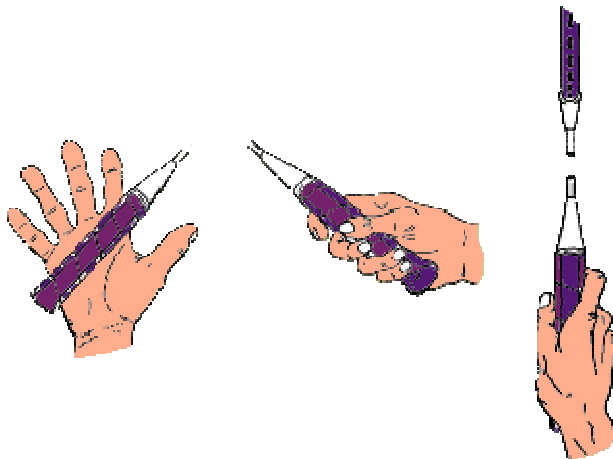
2.5.1 Effectuer diverses actions offensives et défensives de base susceptibles de déséquilibrer l'opposant ou de contrer ses attaques.

Techniques de base

Parties d'une raquette :



Prise de raquette :



Le service long :

- Le pied du même bord que la main qui tient le volant est en avant.
- Tenir le volant par la tête entre le pouce et l'index, en avant du corps.
- La raquette en arrière du corps et la tête de la raquette à la hauteur des hanches.
- Relâcher le volant et frapper le volant avec force.

Le service court :

Service court du revers :

- Il faut se tenir face à la direction qu'on veut l'envoyer, le pied du côté de la raquette légèrement avancé.
- Tenir le volant par la tête entre le pouce et l'index, juste sous la taille, en avant du corps.

- La tête de la raquette contre le corps juste sous la hauteur des hanches.
- Le coude est plus haut que la main.
- Relâcher le volant et frapper vers l'avant lentement.

Service court du coup droit :

- Le pied opposé de la raquette est en avant.
- Tenir le volant par la tête entre le pouce et l'index en avant du corps.
- La tête de la raquette est à la hauteur des hanches.
- Relâcher le volant et frapper vers l'avant lentement avec un coup droit.

Le dégagé :

- Pointer l'épaule, qui n'a pas la raquette, vers l'adversaire.
- Faire un transfert de poids du pied arrière vers le pied avant.
- Léger fléchissement des genoux.
- Faire contact avec le volant du coup droit le plus haut niveau dans une zone confortable.
- Rotation de l'avant bras et du poignet pour fouetter le volant par le haut et loin.

L'amortie:

- Positionner son corps en arrière et en dessous du volant.
- Pointer l'épaule, qui n'a pas la raquette, vers l'adversaire.
- Faire un transfert de poids du pied arrière au pied avant.
- Léger fléchissement des genoux.
- Faire contact avec le volant du coup droit dans une zone confortable, cependant on retient la frappe.

Le smash:

- Positionner son corps en arrière et en dessous du volant
- Pointer l'épaule, qui n'a pas la raquette, vers l'adversaire
- Faire un transfert de poids du pied arrière vers le pied avant.
- Léger fléchissement des genoux
- Faire contact avec le volant au plus haut niveau mais dans une zone confortable
- Rotation de l'avant bras et du poignet pour fouetter le volant par le bas
- Rotation du tronc et des épaules vers l'avant pour un transfert de poids

Savoirs-Être

Costume et retard	_____	
Respect	_____	
Attitude	_____	Total sur 20 _____
Effort et participation	_____	

Savoirs

Test écrit	_____	Total sur 10 _____
-------------------	-------	---------------------------

Savoirs Faire

Service court	Total sur 10	_____
Service long	Total sur 10	_____
Amortie	Total sur 10	_____
Dégagé	Total sur 10	_____

Moyenne sur 10 : _____

Opposition :

Envoie l'objet dans l'espace ouvert

Utilise le service court et long _____
_____ **60**

Utilise des amorties

Utilise des dégagements

Total sur 100 _____

Test théorique de badminton

1. Quelles sont les dimensions du terrain de badminton et les hauteurs du filet ?
2. Dans quelle maison et dans quel pays le badminton a été inventé ?
3. En double, combien de personnes peuvent servir lorsqu'on est l'équipe qui sert le premier ?
4. Quelles sont les parties d'une raquette de badminton et dessine la raquette ?
5. Quel bord du terrain, doit-on se placer pour exécuter son service en simple si le pointage du serveur est un nombre pair ?

6. Quel est le thème évalué durant le badminton ?
7. Quels sont les critères d'observation pour ce thème ?
8. Quels coups au badminton sont utilisés pour faire déplacer son adversaire?
9. Quel est le but du jeu au badminton et qu'est-ce que l'on doit faire pour atteindre cet objectif?
10. Quels sont les points techniques du dégagé au badminton?

Savoirs-Être

Costume et retard	_____	
Respect	_____	
Attitude	_____	Total sur 20 _____
Effort et participation	_____	

Savoirs et Savoirs Faire

Mini-enseignant (20 points) :

Participation

Qualité de l'explication de la technique enseignée

Suite logique dans les tâches d'apprentissages

Clarté et précision durant tous le déroulement

Savoirs Faire

Opposition :

Envoie l'objet dans l'espace ouvert

Utilise le service court et long

Utilise des amorties

Utilise des dégagements

60

Total sur 100

Alain Comeau 2006-2007