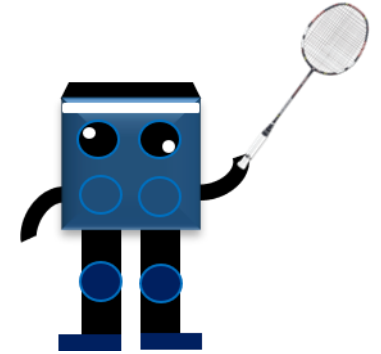


Carnet d'entraînement : Badminton



Mise en projet de l'élève

Etape 1: Déterminer un profil de joueur

Etape 2: Se définir une thématique de travail prioritaire (avec le guidage de l'enseignant) en fonction de son profil:

- Maintien de l'échange (jouer régulier)
- Rupture de l'échange (jouer placé, fort, vite, avec effet)

Ce choix peut se faire en fonction de 3 objectifs personnels:

- Combler un point faible
- Renforcer un point fort
- Apprendre de nouvelles connaissances

Etape 3: Préparer sa séance (situations d'apprentissage...)

Ecrire le nom, les consignes et les repères de progrès

Etape 4: Faire sa séance en commençant par la situation repère puis réaliser les situations d'apprentissage. Entourer ses résultats sur les repères de progrès de la fiche préparation de séance

Etape 5: Retour à la situation repère. Noter les résultats sur la fiche de suivi situation repère

Etape 6: Analyse et perspective pour la séance prochaine.

Des cartes pouvoirs/ blocages

L'utilisation de celles-ci, permet le réinvestissement en situation de matchs, des différentes compétences travaillées/acquises lors des situations d'apprentissage. Elles peuvent se centrer sur une thématique de travail ou plusieurs.



Nom:

Prénom:

Fiche profil de joueur

Se placer par groupe de 4 (2 joueurs, 2 observateurs)

Consignes: Faire 3 matchs avec des adversaires différents.

Les observateurs doivent renseigner cette fiche en cochant un cercle chaque fois que le joueur observé marque un point. Stopper l'observation du joueur au score le plus fort lorsqu'il arrive à 10 points mais le match continue.

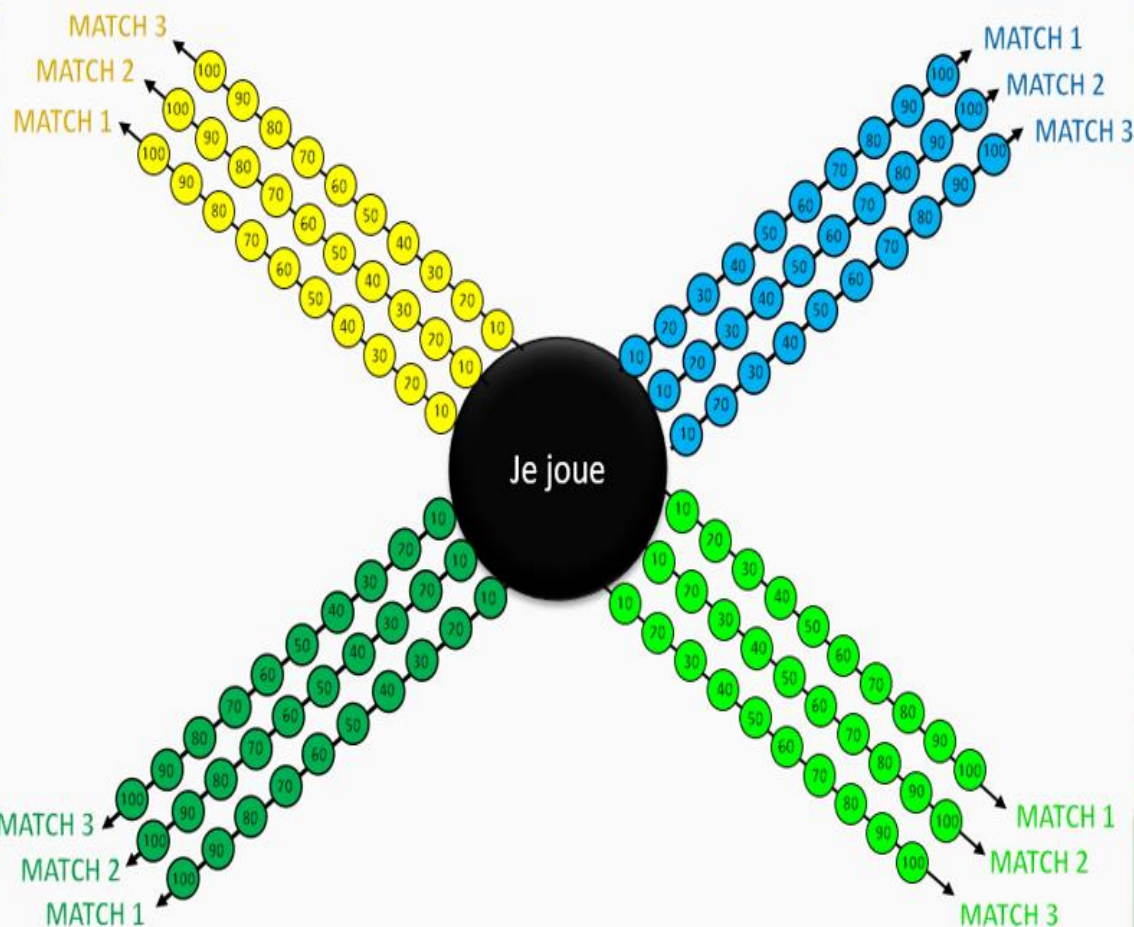
Le match s'arrête quand le joueur au score le plus faible arrive à 10. On change de serveur tous les 5 points.

Jouer régulier

Jouer régulier doit être entouré quand mon adversaire fait une faute directe sans que j'ai provoqué la faute

Jouer placé longueur doit être entouré quand je joue devant ou derrière

Jouer placé longueur



Jouer fort

Jouer fort doit être entouré quand je fais un smash qui conclue le point

Jouer placé largeur doit être entouré quand je joue à gauche ou à droite

Jouer placé largeur

Mes points forts:

Mes points faibles:

Nom:
Prénom:

Préparation de séance



Thématique choisie:.....

Objectif visé dans la thématique:.....(combler un point faible, renforcer un point fort, apprendre une nouvelle connaissance)

Situation repère :..... <u>Consignes :</u> <u>Connaissance :</u> Je me situe dans la thématique Repère de progrès :	Date:
Situation :..... <u>Consignes :</u> Repère de progrès :	Date:
Situation :..... <u>Consignes :</u> Repère de progrès :	Date:

Situation:..... <u>Consignes :</u> Repère de progrès :	Date:
Situation:..... <u>Consignes :</u> Repère de progrès :	Date:
Situation repère :..... <u>Consignes :</u> <u>Connaissance :</u> Je me situe dans la thématique Repère de progrès :	

Analyse et perspectives pour la séance suivante

Situation repère: service

Consignes

→ Par groupe de 4 (2 joueurs, 2 observateurs)

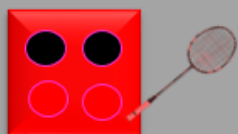
→ Les règles:

10 services chacun, on change de serveur à la fin des 10 services.

Le serveur effectue le service et l'adversaire essaie de le renvoyer, le point s'arrête après son renvoi.

- 1 point pour le serveur si l'adversaire ne renvoie pas le volant réglementairement
- 1 point pour le receveur si le renvoi est bon

Repère de progrès



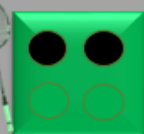
Bricman Débutant

Majorité de service non réglementaire



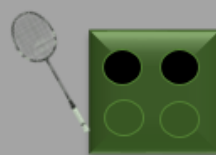
Apprenti Bricman

Majorité de service régulier



Bricman

Majorité de service placé



Maître Bricman

Majorité de service placé et gagnant

Nom Prénom:

Observer Papier: service

Observateur: mettre une croix à chaque service effectué

Service non réglementaire	Service Régulier	Service Placé
%	%	%

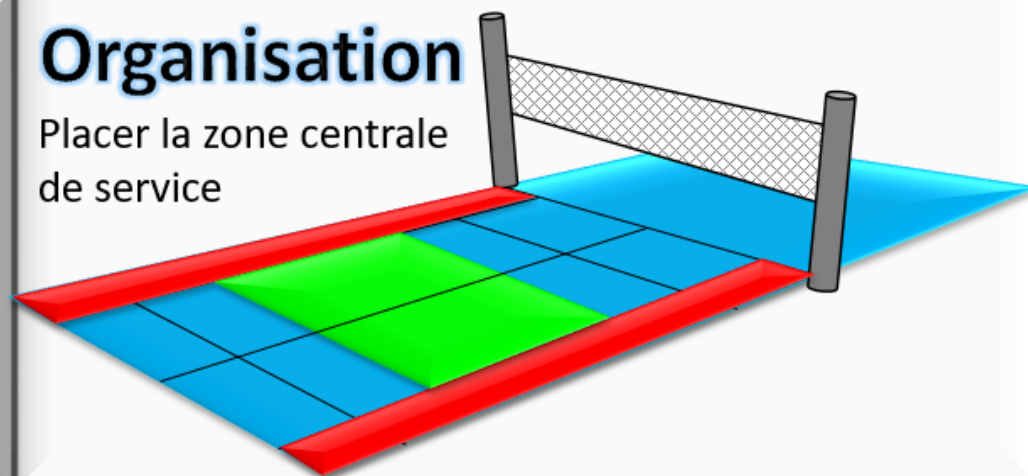
Nombre de services comptabilisés x10= %

Joueur: compter le nombre de point marqué (service gagnant)

Nombre de services gagnants:		%
------------------------------	--	---

Organisation

Placer la zone centrale de service



Situation repère : placé

Consignes

→ Par groupe de 4 (2 joueurs, 2 observateurs)

→ Les règles:

Faire un match en essayant de conclure le point en jouant placé. Le match s'arrête quand le joueur au score le plus faible arrive à 10.

On change de serveur tous les 5 points.

 (Stopper l'observation du joueur au score le plus fort lorsqu'il arrive à 10 points).

Repère de progrès



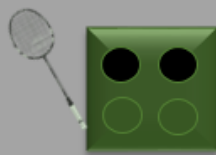
Bricman débutant
+ 60 % dans la zone centrale



Apprenti Bricman
entre 40% et 70% en dehors zone centrale



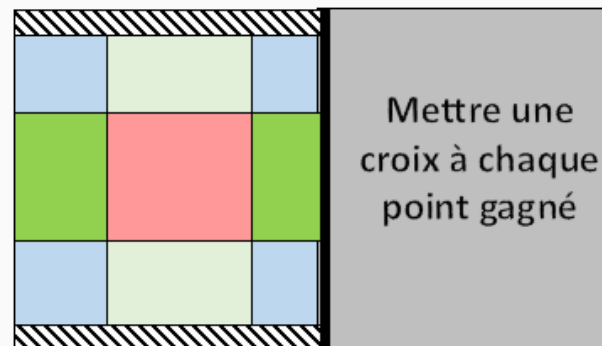
Bricman
+ 70% en dehors de la zone centrale



Maître Bricman
+ 70% en dehors de la zone centrale avec majorité de bleu

Nom:
Prénom:

Observer Papier: placé

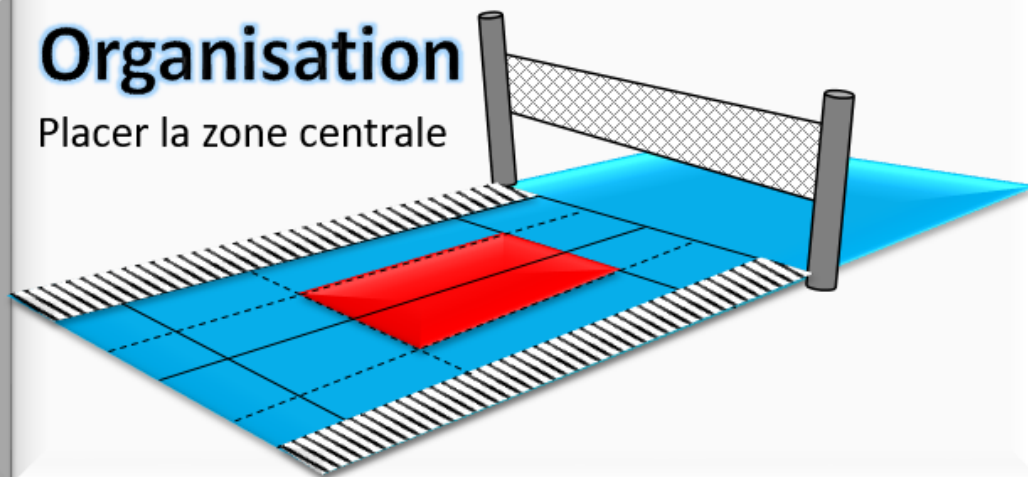


Jouer zone centrale	Jouer largeur	Jouer longueur	Jouer 4 coins
%	%	%	%

= Jouer placé

Organisation

Placer la zone centrale



Situation repère : fort



Consignes

→ Par groupe de 4 (2 joueurs, 2 observateurs)

→ Les règles:

Faire un match en essayant de conclure le point en jouant fort.



Le match s'arrête quand chaque joueur a tenté 10 smashes qui concluent le point (gagnant ou perdant)

On change de serveur tous les 5 points.

Repère de progrès



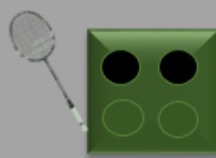
Bricman débutant
- 40% de points
marqués sur
smashes



Apprenti Bricman
entre 40% et 70%
de points marqués
sur smashes



Bricman
+ 70% de points
marqués sur
smashes



Maître Bricman
+ 70% de points
marqués sur
smashes placés

Nom Prénom:

Observer Papier: fort

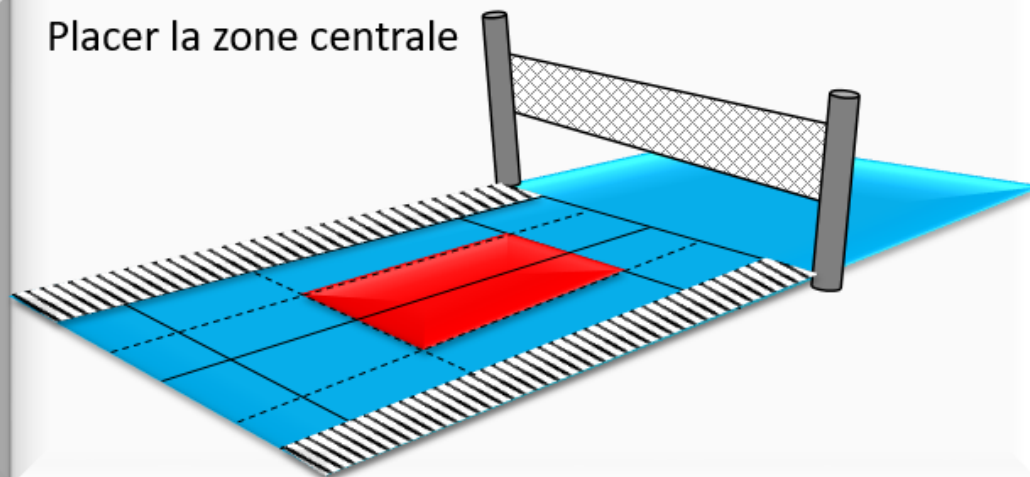
Mettre une croix à chaque tentative de smash qui conclut le point (gagnant ou perdant)

Jouer fort perdu	Jouer fort Zone centrale	Jouer fort placé
%	%	%

Nombre de points comptabilisés x10= %

Organisation

Placer la zone centrale





Fiche analyse match

Mon score :

Score adverse:

Analyse de mon jeu

Point fort

Point faible

Analyse du jeu de mon adversaire

Point fort

Point faible

Stratégie à mettre en place pour le prochain set

Je ne sais pas comment remplir la fiche de match →



Fiche analyse match

Mon score :

Score adverse:

Analyse de mon jeu

Point fort

Point faible

Analyse du jeu de mon adversaire

Point fort

Point faible

Stratégie à mettre en place pour le prochain set

Je ne sais pas comment remplir la fiche de match →

