



- Badminton -

Relanceur PIED DANS LA RIVIERE !



Problème pro :

- En sport de raquettes (en l'occurrence en badminton),
- mettre en situation « facilitante » un joueur qui travaille le service LONG.
- par un dispositif simple, utilisable en situation d'exercice ou de match.

La situation / Le dispositif d'apprentissage

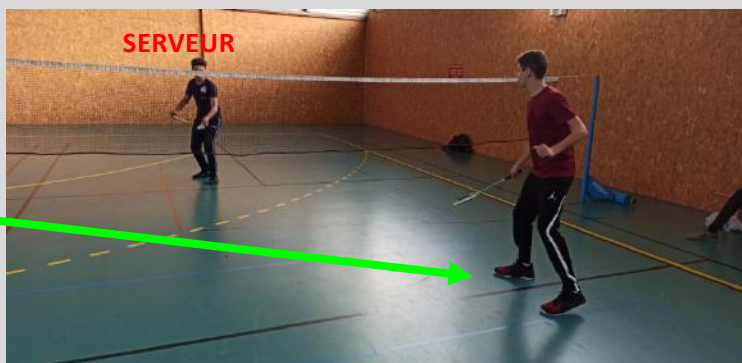
Objectif :

- Travailler le SERVICE LONG.
- Mettre en avant le service, comme arme n°1 (nécessité d'avoir un projet de service : se positionner, zone visée).

Dispositif :

- L'idée principale : au service, le relanceur commence l'échange en avec un pied dans la zone AVANT, entre la ligne de service et le filet (la « rivière »).

Relanceur : 1 pied dans la
« rivière »



- Il n'a le droit de se déplacer qu'à partir du moment où le serveur a lâché le volant.

- Ce dispositif peut s'utiliser dans tout type de situation. Voici 3 exemples (qui peuvent être complémentaires).

Exercice technique	Situation d'opposition aménagée	Match
Exemple : Le joueur a 10 services à réaliser. Il n'y pas d'échange. En face de lui, un partenaire relanceur « pied dans la rivière », qui doit seulement chercher à renvoyer le service. Si le service est gagnant : 1pt Si le service est renvoyé sur le terrain : 0pt	Exemple : Match avec aménagement des règles : <ul style="list-style-type: none"> - Le serveur a 3 frappes (dont le service) pour marquer le point (au-delà, c'est le relanceur qui marque). - Relanceur « pied dans la rivière ». 	Exemple : Match 2 règles aménagées : <ul style="list-style-type: none"> - Relanceur « pied dans la rivière ». - Alternner 2 services chacun (car c'est un handicap « fort » pour le relanceur).

Contenus visés :

Le serveur doit comprendre que ce dispositif lui donne un avantage... et qu'il doit exploiter cet avantage.
 Pour ce faire :

- Prendre le temps de bien se placer.
- Avoir un projet de zone visée.
- Techniquement :
 - Préparation type « golfeur » :
 - raquette derrière, haute.
 - de profil.
 - Amplitude gestuelle importante, avec du geste « bras en écharpe ».
 - Ne pas vouloir « frapper fort » (crispation), mais avoir l'intention de donner de la vitesse à la tête de

raquette : accélération du bras, souplesse du poignet.

- viser haut et loin.
- anticiper les effets de d'un service haut et loin :
 - lorsqu'il renvoie le volant, le relanceur « risque » de se retrouver dans sa partie arrière du terrain, peut-être même en **déséquilibre** arrière (à exploiter !);
 - il « risque » de renvoyer un **volant lent, facile** à attaquer.

→ Enchaînement pertinent d'un 2^{ème} coup amorti ou smashé.

Idées / Astuces pour ANIMER

(pour que ça fonctionne mieux...)

- Dans la même séance, proposer à la fois un exercice plutôt technique avec ce dispositif ET une situation de match afin que les élèves s'approprient et exploitent pleinement cette règle.
 - Au fil de la séance, on verra des comportements qui évoluent : l'élève prend plus le temps de se positionner pour servir ; il va choisir ses zones visées ; il va modifier sa gestuelle pour obtenir une frappe haute et longue.
- Insister sur le rôle des arbitres ou observateur, afin que la règle soit respectée.

EVOLUTIONS possibles, VARIABLES...

- En situation de match, possibilité de donner 2 chances au serveur (comme au tennis).
 - Afin d'inciter le serveur à prendre des risques pour modifier sa gestuelle.
- Pour simplifier / complexifier la tâche au relanceur :
 - Possibilité d'ajuster le décalage-retard du relanceur par une position plus ou moins avancée.
 - Le choix du pied dans la rivière : si pied côté raquette dans la rivière, plus difficile pour enclencher un déplacement arrière.



Pourquoi ça fonctionne ?



Au niveau motivationnel :

- Le dispositif est simple à mettre en œuvre.
- Cet aménagement est plutôt bien accepté par les élèves car cela change, il y a un défi pour le relanceur à quand même renvoyer le service.
 - Attention toutefois à ne pas le maintenir trop longtemps (lassitude des élèves ; avantage trop important pour les très bons serveurs).

Au niveau des apprentissages : → Dispositif réellement efficace pour les apprentissages.

- 1°) Au niveau du sens donné aux élèves : le serveur visualise aisément l'espace libéré en zone arrière par le relanceur et comprend la nécessité d'un service long.
- 2°) Au niveau technique : Un service long réussit permet :
 - soit de marquer le point directement (ace).
 - soit d'obtenir en retour un volant facile (ainsi qu'un adversaire peut-être encore en déséquilibre arrière) → l'enchaînement avec une frappe amortie ou un smash est pertinent.