

PRISE ET TRAITEMENT DE L'INFORMATION

9-13 ans **Priorité Haute**



COMPÉTENCES ATTENDUES À 13 ANS

- Etre capable d'adapter les prises de raquette sous pression temporelle en main basse et proche du corps.
- Etre capable de varier les réponses en étant sous pression temporelle en main basse et proche du corps.
- Etre capable d'orienter sa reprise d'appuis en fonction du contexte de jeu.
- Etre capable d'effectuer sa reprise d'appuis à divers endroits du terrain en fonction du contexte du jeu.
- Etre capable d'adapter la position de sa raquette lors du remplacement, au contexte de jeu.



AIDES À L'ENTRAÎNEUR POUR DÉVELOPPER CES COMPÉTENCES

Entre 9 et 13 ans (âge d'or de l'apprentissage moteur), il s'agit de développer la vitesse de réaction et la vitesse/fréquence gestuelle. La seule utilisation de situations variées visant à mettre le joueur sous pression temporelle, spatiale et/ou événementielle pour renvoyer le volant dans une « zone cible » permet de développer cet axe fondamental de la motricité spécifique « badminton ».

Cette remarque s'entend également pour toutes les situations qui se fixe l'objectif de développer la technique. Accélérer les volants pour les situations permet d'accentuer le développement de la prise d'information et notamment l'étape psychomotrice (vitesse de réaction et précision).

Vidéo(s)

- DAD « La baston »
- DAD « Le double impact »
- DAD « Le carré »

Exemples de situation type

Les situations proposées ici, permettent essentiellement de développer l'étape 2 (étape psychomotrice). L'étape 1 (étape cognitive) se travaille et s'évalue avec toutes les situations jouées qui sont programmées pour les autres habiletés technico-tactiques.

- Multivolants en défense sous grande pression temporelle. Le distributeur joue dans l'espace proche du joueur avec plus ou moins d'incertitude en fonction du niveau des joueurs.
- Multivolant avec un filet masqué pour retarder la prise d'information. L'étape psychomotrice est alors d'autant plus sollicitée pour répondre à chaque volant. Cette situation développe également la concentration sélective du joueur et son anticipation du coup d'après.

PRISE ET TRAITEMENT DE L'INFORMATION



AIDES À L'ENTRAÎNEUR POUR DÉVELOPPER CES COMPÉTENCES

- Multivolants (lancer à la main) en survitesse avec le relanceur plus ou moins proche du joueur. Dans un premier temps, il est demandé au joueur d'organiser sa gestuelle pour frapper tous les volants. Ensuite, il est possible d'ajouter des objectifs de précisions des trajectoires et/ou de puissance des frappes. Dans le cas d'un travail de frappes fortes proches du corps, le distributeur peut se protéger avec le filet après chaque lancer.
- En simple sur demi-terrain, les deux joueurs servent en même temps et engage un échange à deux volants sur le mi-court, sur l'espace filet, en dégagement.
Voir vidéo DAD « Le double impact »
- A 4 joueurs, la situation débute en 1 contre 1 sur demi terrain. Les deux joueurs d'une paire servent en même temps. S'engagent deux échanges simultanément sur les deux demi-terrains. Dès qu'un volant est faute, on continue l'échange avec le volant restant, cette fois sur tout le terrain de double. Le gain de l'échange sur le 1^{er} volant rapporte 1 point alors que celui du 2^e volant rapporte 2 points.