

Animation Pédagogique

BADMINTON

au cycle 3

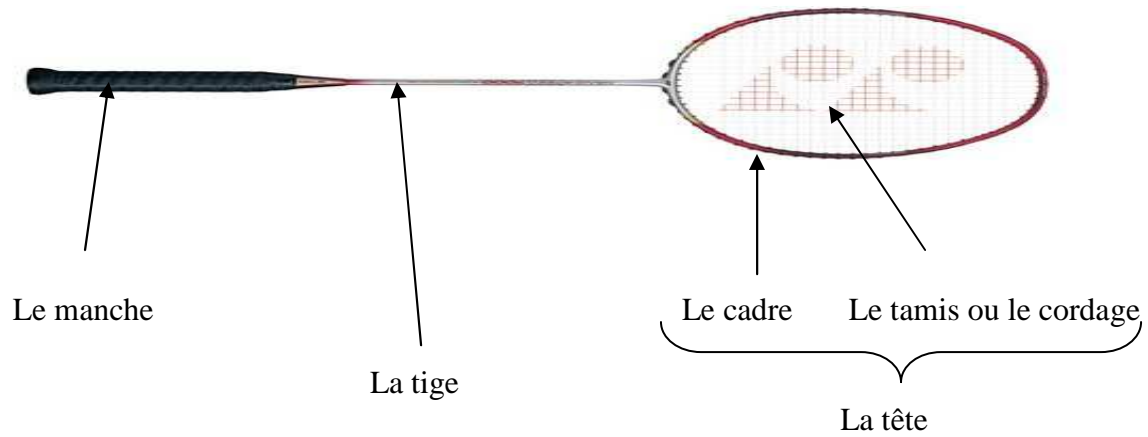
Année scolaire
2008-2009

F. Avédissian
CPC.EPS Montluçon 1

Table des matières

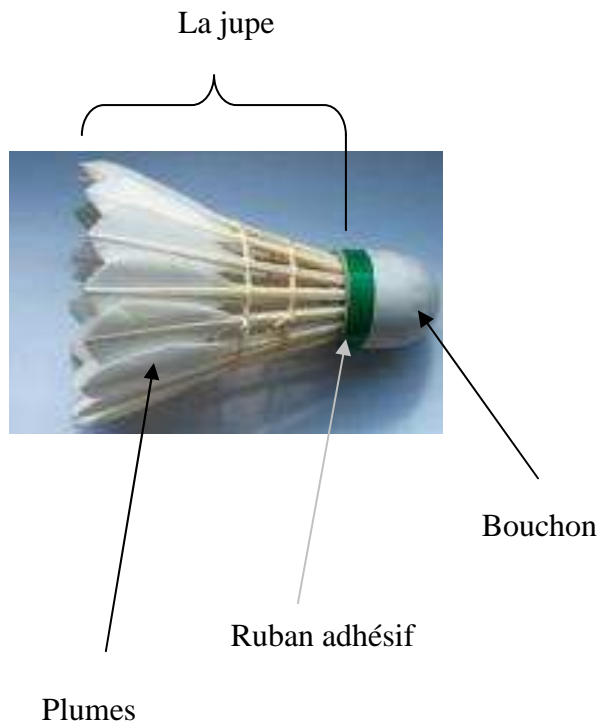
Descriptif du matériel	page 1
Dimensions du terrain	page 2
Surfaces de jeu	page 2
Règlement simplifié du jeu en simple	pages 3 à 5
Règlement du jeu en double	page 6
Module d'apprentissage	pages 7 à 22

LA RAQUETTE

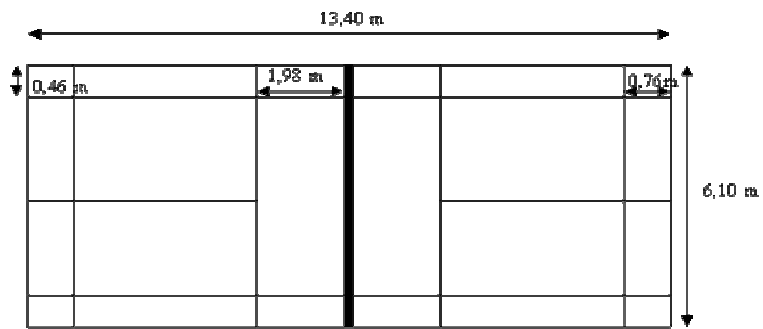


LE VOLANT

Il pèse entre 4,74 g et 5,5 g. Il peut être confectionné en matériaux naturels ou synthétiques. Quel que soit le matériau utilisé, les caractéristiques de vol doivent, d'une façon générale, être identiques à celles obtenues avec un volant à plumes naturelles et avec une base en liège recouvertes d'une fine peau de cuir.



DIMENSIONS DU TERRAIN DE BADMINTON



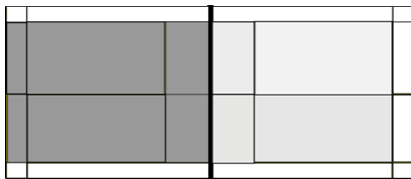
Le filet a une hauteur de 1,55 m. Le filet 6,10 m x 0,76 m

Il est recommandé de prévoir un espace de 1,25m autour du court et une hauteur libre de 7m.

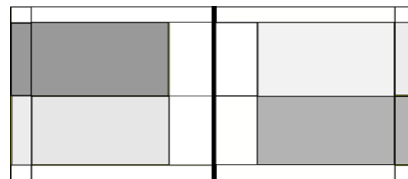
SURFACES DE JEU

JEU DE SIMPLE

Aire de jeu

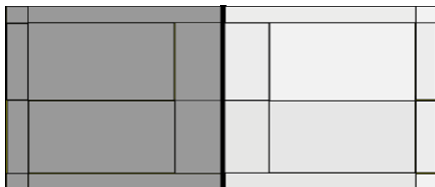


Service

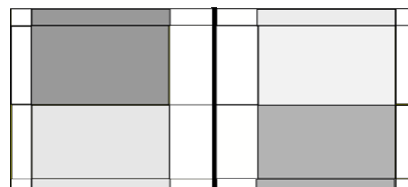


JEU DE DOUBLE

Aire de jeu



Service



Règlement simplifié du 3x21

Ces règles simplifiées sont un résumé des Règles officielles du Badminton et recommandations, elles mêmes étant la traduction des "Laws of badminton" établies par la Fédération Internationale de badminton (BWF).

Elles ne sont en aucun cas les "Règles officielles du Badminton et Recommandations" qui sont utilisées en compétition mais sont une première approche s'adressant aux débutants et aux joueurs de loisir.

Pour commencer un match

Tirer au sort avec une pièce ou un volant. Le vainqueur a :

- le choix de servir ou recevoir en premier.
- le choix du terrain.

Score

- Un match se dispute en deux sets gagnants.
- Pour les 5 disciplines (Simple Homme, Simple Dame, Double Hommes, Double Dames et Double Mixte), un set est remporté par le camp qui atteint en premier 21 points.
- Le camp qui gagne l'échange marque un point.
- Si le score atteint 20-égalité, le set est prolongé, et c'est le camp qui mène avec 2 points d'écart qui remporte le set.
- Si le score atteint 29-égalité, le set est remporté par le camp qui marque le 30^{ème} point.
- Le vainqueur d'un set sert en premier au set suivant.

Changement de côté

Les joueurs changent de côté:

- à la fin du premier set,
- à la fin du deuxième set si un troisième set a lieu,
- au troisième set quand un camp atteint en premier 11 points.

Positions de service et de réception

Simples

- 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 gauche.

Doubles

- Au début du set et quand le score côté serveur est pair, le serveur sert depuis la zone de droite.
- Quand le score côté serveur est impair, le serveur sert depuis la zone de gauche.
- Le joueur du côté receveur qui a servi en dernier doit rester dans la même zone de service depuis laquelle il a servi en dernier.
- les joueurs ne changent de zone de service que lorsqu'ils marquent un point en tant que serveur.

Commencer le jeu

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.

Le serveur doit:

- garder une partie de ses 2 pieds en position stationnaire au sol,
- frapper la base du volant (le bouchon) en premier,
- frapper le volant sous sa taille. La taille est considérée comme une ligne imaginaire autour du corps à la hauteur du point le plus bas de la côté la plus basse du serveur,
- avoir le manche de la raquette dirigé vers le bas au moment ou le volant est frappé,
- avoir la raquette qui avance en permanence (pas d'arrêt ni de retour en arrière).

Durant le jeu

Simples

Si le serveur gagne l'échange, il marque un point, et continue à servir depuis l'autre zone de service.

Si le receveur gagne l'échange, il marque un point. Le receveur devient alors le nouveau serveur.

Doubles

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 service passe à l'équipe adverse qui marque un point.

Erreur de zone de service

Une erreur de zone de service a été commise lorsqu'un joueur:

- a servi ou reçu alors que ce n'était pas son tour,
- a servi ou reçu dans la mauvaise zone de service.

Si une erreur de zone de service est découverte, l'erreur est corrigée dès que l'on s'en aperçoit, mais le score est maintenu.

Fautes

Il y a "faute" si:

- 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 de suite par le même joueur. Toutefois, il n'y a pas "faute" si le volant touche la tête de raquette et le cordage en un seul coup.
- le volant est frappé successivement par un joueur et son partenaire.
- le volant touche le corps ou les vêtements d'un joueur, le plafond ou tout objet en dehors du terrain.
- le joueur a une conduite offensante, ou persiste après avoir reçu un avertissement.
- le partenaire du receveur renvoie le service.
- le serveur. en essayant de servir. manque le volant.

- le volant touche le filet ou un poteau et commence à tomber vers la surface du terrain du côté du joueur qui a frappé le volant.

Lets

Il y a un "let" si :

- le serveur sert avant que le receveur ne soit prêt;
- au moment du service le serveur et le receveur commettent simultanément une "faute";
- le volant est pris sur le filet et reste suspendu, ou si, après l'avoir franchi il est pris dans le filet, sauf au service;
- pendant l'échange le volant se désintègre et la base se sépare complètement du reste du volant;
- il se passe un évènement imprévu ou accidentel.

Si un "let" se produit, l'échange depuis le dernier service ne compte pas et le joueur qui a servi, sert à nouveau.

Volant en jeu

Le volant n'est pas en jeu lorsque:

- il touche le filet ou un poteau et commence à tomber vers la surface du terrain du côté du joueur qui a frappé le volant;
- il touche le sol; ou
- une "faute" ou un "let" s'est produit.

Continuité du jeu - Conseils

Quand le score atteint la première fois 11 dans chaque set, les joueurs bénéficient d'un arrêt de 60 secondes.

Les joueurs bénéficient également d'une interruption de 120 secondes entre chaque set. Pendant le match, il est permis aux joueurs de recevoir des conseils, mais uniquement lorsque le volant n'est pas en jeu.

Pendant les arrêts de 1 minute et de 2 minute, chaque camp peut être rejoint sur le terrain par 2 personnes maximum. Ces personnes devront quitter le court à l'annonce "20 secondes" de reprise du match.



ARBITRAGE en DOUBLE

5 grammes de plumes, des tonnes d'émotion

Dans un match de doubles entre A&B et C&D. A&B gagnent le tirage au sort et décident de servir. A sur C - A est le serveur initial et C le receveur initial.

Suivi et explications	Score		Service selon zone de service	Serveur et Receveur	Gagnant du point				
	0 égalité	<table border="1" style="width: 100px; height: 100px; text-align: center;"> <tr><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>B</td><td>A</td></tr> </table>	C	D	B	A	zone de service droite- le score est pair pour l'équipe au service	A sert sur C A & C sont les Serveur et Receveur initiaux	A & B
C	D								
B	A								
A & B marquent un point A&B vont changer de zone de service. A sert à nouveau, dans la zone de service gauche. C&D ne changent pas de zone	1 - 0	<table border="1" style="width: 100px; height: 100px; text-align: center;"> <tr><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>A</td><td>B</td></tr> </table>	C	D	A	B	zone de service gauche - le score est impair pour l'équipe au service	A sert sur D	C & D
C	D								
A	B								
C&D marquent le point et gagnent le droit au service Personne ne change de zone	service perdu 1-1	<table border="1" style="width: 100px; height: 100px; text-align: center;"> <tr><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>A</td><td>B</td></tr> </table>	C	D	A	B	zone de service gauche - le score est impair pour l'équipe au service	D sert sur A	A & B
C	D								
A	B								
A&B marquent le point et gagnent le droit au service Personne ne change de zone	service perdu 2-1	<table border="1" style="width: 100px; height: 100px; text-align: center;"> <tr><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>A</td><td>B</td></tr> </table>	C	D	A	B	zone de service droite- le score est pair pour l'équipe au service	B sert sur C	C & D
C	D								
A	B								
C&D marquent le point et gagnent le droit au service Personne ne change de zone	service perdu 2-2	<table border="1" style="width: 100px; height: 100px; text-align: center;"> <tr><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>A</td><td>B</td></tr> </table>	C	D	A	B	zone de service droite- le score est pair pour l'équipe au service	C sert sur B	C & D
C	D								
A	B								
C&D marquent le point. C&D vont changer de zone C sert de la zone gauche A&B ne bougent pas	3 - 2	<table border="1" style="width: 100px; height: 100px; text-align: center;"> <tr><td>D</td><td>C</td></tr> <tr><td>A</td><td>B</td></tr> </table>	D	C	A	B	zone de service gauche - le score est impair pour l'équipe au service	C sert sur A	A & B
D	C								
A	B								
A&B marquent le point et gagnent le droit au service Personne ne change de zone	3 - 3	<table border="1" style="width: 100px; height: 100px; text-align: center;"> <tr><td>D</td><td>C</td></tr> <tr><td>A</td><td>B</td></tr> </table>	D	C	A	B	zone de service gauche - le score est impair pour l'équipe au service	A sert sur C	A & B
D	C								
A	B								
A&B marquent le point. A&B changeront de zone. A sert de nouveau de la zone droite. C&D ne bougent pas	4 - 3	<table border="1" style="width: 100px; height: 100px; text-align: center;"> <tr><td>D</td><td>C</td></tr> <tr><td>B</td><td>A</td></tr> </table>	D	C	B	A	zone de service droite- le score est pair pour l'équipe au service	A sert sur D	C & D
D	C								
B	A								

Notez que ceci veut dire :

- La zone de service du serveur dépend du score de son équipe, pair ou impair comme en simple.
- Les joueurs changent de zone de service uniquement quand ils marquent un point quand leur équipe a le service. Dans tous les autres cas, les joueurs restent dans le même zone de service d'où a été joué l'échange précédent. Ceci permettra de garantir que le service passe d'un joueur à l'autre.

Compétence 3 : S'affronter individuellement ou collectivement
Jeux de raquettes : le Badminton

PROPOSITION D'UN MODULE D'APPRENTISSAGE EN CYCLE 3

SEANCE 1

Le tir au lapin sans puis avec raquette
Les volants brûlants
La passe à dix

SEANCE 2

Le chat et la souris
Les volants brûlants
La défense du château
La passe à dix

SEANCE 3

La défense du château
Le gagne terrain
Le volant assis
Echanger dans l'axe

SEANCE 4

Le chat et la souris
Le volant assis
Echanger dans l'axe
Les volants brûlants

SEANCE 5

Envoyer les volants au sol
La rivière
Le gagne terrain
Le volant haut

SEANCE 6

Le volant haut
La rivière
Renvoyer le volant
Seul contre tous

SEANCE 7

Seul contre tous
Echange
Renvoyer le volant
Se placer pour frapper

SEANCE 8

Se placer pour frapper
Echange
Marquer au signal
Match

SEANCE 9

Qui perd sort
Marquer au signal
Match

SEANCE 10

Tournoi

ENTREE DANS L'ACTIVITE

JONGLAGES

Le plus de frappes possibles
Alternance coup droit / revers
Frappes basses / frappes hautes
Faire tourner la raquette dans la main

En marchant, en courant, en reculant
En slalomant entre des plots.
En passant sous le filet.

Courses relais par 3 ou 4.
Frapper haut, tenter de toucher le plafond, amortir le volant à la chute, au dessus d'un panier de basket.

Tenter de lancer le volant en face par-dessus le filet sans la raquette, reculer progressivement.

LE PREMIER ARRIVE EN FACE

Avec ramassage au sol (avec ou sans raquette).
Volant frappé avant sa chute

ECHANGES

En face à face s'échanger le volant sans distance déterminée entre les 2 joueurs.
Jouer à 3.
Imposer une distance entre les joueurs ou une position.
Joueur par-dessus le filet

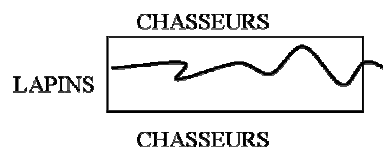
SEANCE 1

Objectifs visés : Familiariser les élèves avec le volant et la raquette. Prévoir les trajectoires du volant.

Mise en train

Situation n°1 : Le tir aux lapins

Aménagement : Un couloir de 20m environ. Une équipe de chasseurs, une équipe de lapins. 3 volants par chasseurs. Les premières parties se déroulent sans raquette puis avec.



Consignes : Les chasseurs doivent envoyer à la main des volants et doivent essayer de toucher un lapin. On ne vise pas la tête. Chaque chasseur dispose de 3 volants chacun. Après le passage d'un lapin vous allez rechercher les volants.

Les lapins, au signal, vous traversez en courant le couloir pour aller dans votre cabane. Vous avez réussi si vous ne vous êtes pas fait toucher par un volant.

Lorsque tous les lapins sont passés on inverse les rôles.

Critère de réussite : Le nombre de lapins touchés.

Variables :

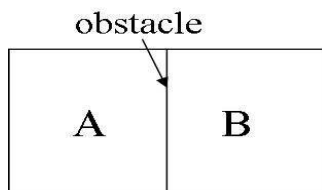
Elargir le couloir.

Plusieurs lapins partent en même temps

Proposer des zones refuges dans le couloir.

Situation n°2 : Les volants brûlants

Aménagement : 1 raquette par enfant. Au moins un volant par enfant. Un terrain délimité en deux zones égales. Un chronomètre. Deux équipes les A et les B. 3 enfants pour un terrain de 6m x 6m. Un sifflet.



Consignes : Jouer pour avoir le moins de volants possibles à terre dans son camp, au signal de fin du jeu. Envoyer, renvoyer les volants dans le camp adverse, avec la raquette. On peut ramasser les volants tombés.

Critère de réussite : Nombre de volants dans son camp au bout de 2min de jeu.

Variables : Limiter le nombre de volants. Modifier le nombre de joueurs. Varier la forme de l'obstacle. Varier la durée de la rencontre. Varier la dimension du terrain. Ne comptabiliser que les volants qui sont à l'intérieur du terrain.

Situation n°3 : La passe à 10

Aménagement : 1 raquette par enfant et un volant pour 4 enfants. Les enfants sont positionnés sur un demi terrain.

Consignes : Vous devez vous faire 10 passes sans que le volant ne tombe au sol. Tous les joueurs doivent toucher le volant.

Critère de réussite : 10 passes réussies sans faire tomber le volant au sol.

Variables : Modifier le nombre de joueurs, le nombre de passes, la disposition des joueurs.

SEANCE 2

Objectifs visés : Familiariser les élèves avec le volant et la raquette. Prévoir les trajectoires du volant. Intercepter pour s'opposer.

Mise en train

Situation n°1 : Le chat et la souris

Aménagement : 1 raquette par enfant. Un volant par enfant. Un terrain délimité en plusieurs aires de jeu. Une ou 2 chasubles pour 1 chat.

Consignes : Vous jonglez tous avec une raquette et un volant chacun. Un chat qui jongle lui aussi, va tenter de vous toucher avec sa main libre.

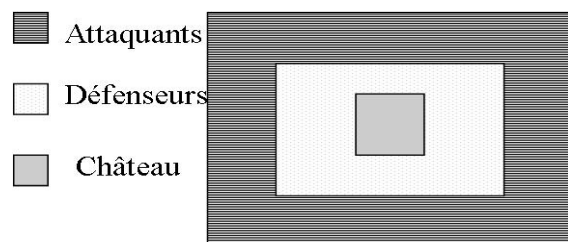
Critère de réussite : Au bout de 2min de jeu, on compte le nombre de souris touchées.

Variables : Limiter le nombre de souris. Introduire plus de chats. Varier les dimensions du terrain.

Situation n°2 : Les volants brûlants voir séance 1

Situation n°3 : La défense du château

Aménagement : 2 équipes de 4 enfants minimum. 1 raquette par enfant une douzaine de volants. Un chronomètre et un sifflet.



Consignes : Les défenseurs et les attaquants ne peuvent sortir de leur zone. Les défenseurs doivent protéger le château en empêchant les volants de tomber dans la zone « château ». Ils doivent remettre en jeu en les lançant dans la zone attaquant les volants qui tombent au sol chez eux. Les attaquants doivent tenter d'envoyer les volants dans le château. Personne ne doit ramasser les volants qui se trouvent dans le château avant la fin de la partie.

Critère de réussite : Le nombre de volants dans le château à la fin de la partie.

Variables : Modifier le nombre de joueurs, le nombre d'attaquants ou le nombre de défenseurs ou les deux. La dimension des différentes zones. Le nombre de volants.

Situation n°4 : La passe à 10 voir séance 1

SEANCE 3

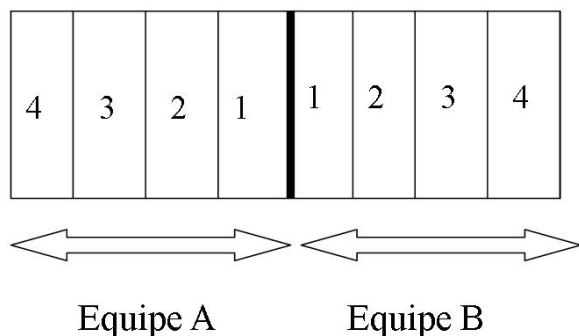
Objectifs visés : Prévoir les trajectoires du volant. Interceptor pour s'opposer. Interceptor pour renvoyer.

Mise en train

Situation n°1: La défense du château voir séance 2

Situation n°2 : Le gagne terrain

Aménagement : Deux demi terrains sur lesquels des zones de points sont matérialisés (couleurs ou chiffres).
4 enfants par demi terrain. Les enfants se répartissent sur leur terrain. Une raquette par enfant. Un volant pour les 2 équipes.



Consignes : Le premier échange part de la zone 1. Le volant est envoyé dans le camp adverse. Si l'équipe qui reçoit arrive à renvoyer le volant sans qu'il ne tombe au sol.

Les A envoient le volant dans la zone 3. Les B n'arrivent pas à renvoyer le volant : les A marquent 3 pts.

Les A envoient le volant dans la zone 3. Les B renvoient le volant dans la zone 2 et les A le laisse tomber. Les B marquent 2 pts.

Les joueurs engagent depuis la zone d'où tombe le volant.

Critère de réussite : Le nombre de points gagnés.

Variables : Le nombre de joueurs par terrain. La dimension des zones.

Situation n°3 : Le volant assis

Aménagement : Une zone délimitée de 15m x15m environ. Une raquette par enfant. 1 ou 2 volants. 1 chronomètre.

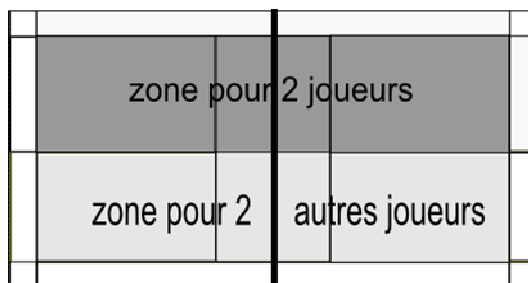
Consigne : Vous pouvez ramasser un volant au sol, le lancer avec la raquette. Vous ne devez pas vous déplacer. Si vous êtes touché, vous devez vous asseoir sur place et vous devenez un obstacle. Si vous n'êtes pas touché, vous pouvez vous déplacer, ramasser le volant et jouer.

Critère de réussite : Toucher les autres avec un volant ramassé au sol, sans être touché soi-même.

Variables : Le joueur assis peut être libéré s'il ramasse un volant. Nommer un ou plusieurs joueurs qui peuvent être les « chasseurs ». Modifier la surface de jeu.

Situation n°4 : Echanger le volant dans l'axe sur un demi terrain

Aménagement : 1 raquette par enfant, 1 volant pour 2, 1 chronomètre. Un espace délimité dans l'axe d'un terrain pour chaque équipe de 2.



Consigne : Sur place, deux enfants s'envoient un volant avec une raquette, dans un temps donné. Réussir le record pendant le temps donné pour l'exercice.

Critère de réussite : Réussir un maximum d'échanges sans que le volant ne tombe au sol.

Variables : Imposer l'immobilité ou une zone de déplacement limité aux joueurs ou à un des 2. Demander que les échanges se fassent en diagonale.

SEANCE 4

Objectifs visés : Intercepter pour s'opposer. Intercepter pour renvoyer. Jouer en coopérant. Renvoyer dans différentes zones.

Mise en train

Situation n°1 : Le chat et la souris voir séance 2

Situation n°2 Le volant assis voir séance 3

Situation n°4 Echanger le volant dans l'axe sur un demi terrain voir séance 3

Situation n° 4 : Les volants brûlants voir séance 1

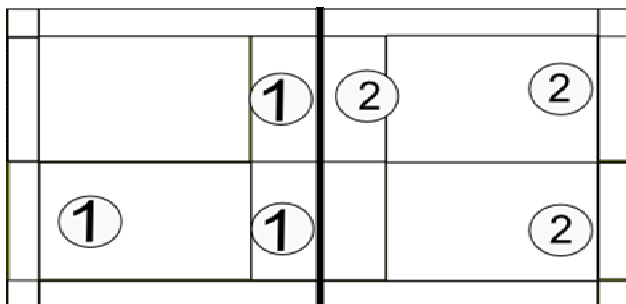
SEANCE 5

Objectifs visés : Intercepter pour renvoyer. Jouer en coopérant et en s'opposant. Rabattre le volant pour l'envoyer dans une cible.

Mise en train

Situation n°1 : Envoyer les volants au sol

Aménagement : 1 raquette par enfant, 1 volant.



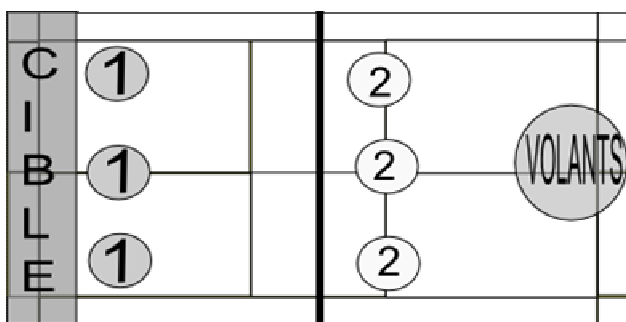
Consignes : Envoyer davantage de volants au sol que l'équipe adverse. Empêcher le volant de tomber dans sa zone et chercher à le faire tomber dans le camp adverse. 3 joueurs par équipes placés dans une zone délimitée qu'ils ne peuvent pas quitter.

Critère de réussite : Comptabiliser les volants gagnants par équipe.

Variables : Varier les dimensions du terrain. Le nombre et la disposition des zones.

Situation n°2 : La rivière

Aménagement : 1 raquette par enfant, un stock de volants, une zone cible.



Consignes : Les explorateurs (2) doivent lancer un maximum de volants dans la zone cible, sans qu'ils ne soient interceptés par les crocodiles (1). Les volants qui tombent dans la rivière sont renvoyés et peuvent être rejoués. Ceux qui sortent du terrain par l'arrière ou sur les côtés ne sont pas rejoués.

Les explorateurs disposent de 20 volants au départ. Au bout du temps indiqué les enfants changent de rôle.

Critère de réussite : Toucher 5 fois la cible.

Variables : La taille de la cible, sa position dans le terrain. Placer plusieurs cibles. Varier la position du 1^{er} lanceur (expérimenté), la hauteur du filet. Organiser une opposition un contre un, chacun attaquant la cible de l'adversaire.

Situation n°3 : Le gagne terrain voir séance 3

Situation n°4 : Le volant haut

Aménagement : 1 raquette par enfant, 1 volant, 1 aire de jeu délimitée. 1 jeu de chasuble par équipe.

Consignes : Deux équipes dont les joueurs sont éparpillés sur une zone délimitée doivent maintenir le volant en vol, tout en empêchant que leurs adversaires n'y parviennent. Un premier joueur envoie le volant vers le haut hors de portée des adversaires. Les joueurs de l'équipe adverse doivent essayer de le frapper à leur tour avant qu'il ne tombe au sol. Et ainsi de suite, jusqu'à la chute du volant au sol.

Critère de réussite : Nombre de volants gagnés par équipe.

Variables : Varier les dimensions du terrain. Jouer en 1 contre 1.

SEANCE 6

Objectifs visés : Interceptor pour renvoyer. Jouer en coopérant et en s'opposant. Rabattre le volant pour l'envoyer dans une cible.

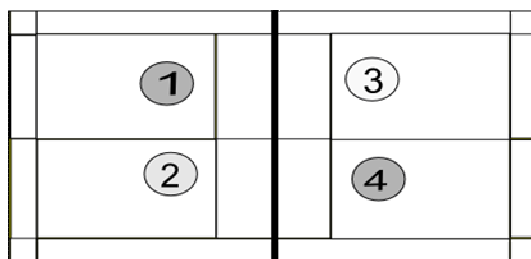
Mise en train

Situation n°1 : Le volant haut voir séance 5

Situation n°2 : La rivière voir séance 5

Situation n°4 : Renvoyer le volant

Aménagement : 1 raquette par enfant, un volant pour 2, 1 filet.



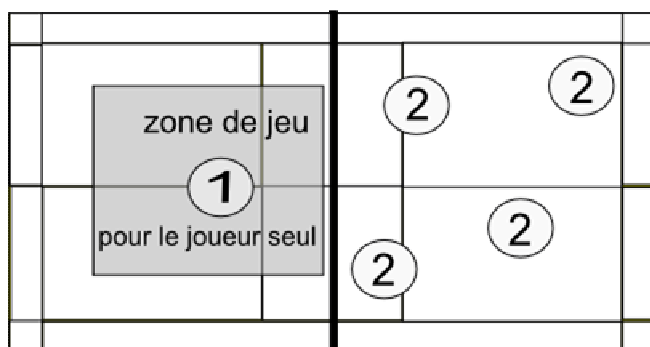
Consignes : 4 enfants par court, (1) joue avec (3) et (2) avec (4). S'envoyer le volant le plus de fois possible sans qu'il ne tombe au sol.

Critère de réussite : Nombre d'échanges réussis.

Variables : Jouer en diagonale. Jouer en double.

Situation n°4 : Seul contre tous

Aménagement : 1 raquette par enfant, 1 volant.



Consignes : Marquer le point malgré l'opposition. L'enfant (1) est libre de ses mouvements. Ses adversaires (2) sont fixes, après avoir choisi leur emplacement.

Critère de réussite : Comptabiliser les points gagnants par équipe.

Variables : Varier les dimensions du terrain pour le joueur seul.

SEANCE 7

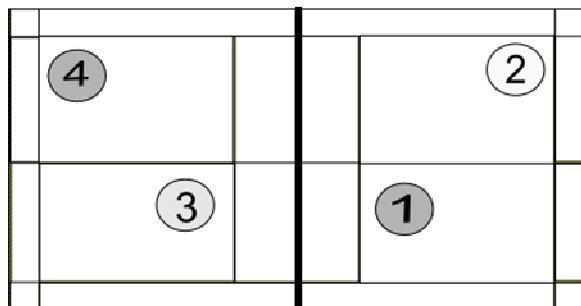
Objectifs visés : Jouer en coopérant et en s'opposant. Rabattre le volant pour l'envoyer dans une cible. Jouer dans les espaces libres.

Mise en train

Situation n°1 : Seul contre tous voir séance 6

Situation n°2 : Echange en coopération

Aménagement : 1 raquette par enfant, 1 volant, une délimitation pour chaque joueur.



Consignes : Par 2 face à face avec filet, échanger le volant avec la raquette, à partir d'une zone fixée sans perdre le volant. Faire le maximum d'échanges.

Critère de réussite : Nombre d'échanges réussis.

Variables : Varier les distances entre les enfants symétriquement, asymétriquement.

Situation n°3 : Renvoyer le volant voir séance 6

Situation n°4 : Se placer pour frapper

Aménagement : 1 raquette par enfant, dix volants pour 2.

Consignes : (1) sert sur (2) qui renvoie vers le fond du court. (1) doit alors reculer et le volant doit lui tomber devant. Travail par série de 10 volants.

Critère de réussite : Nombre de réussites.

Variables : Ajouter des trajectoires différentes.

SEANCE 8

Objectifs visés : Jouer en coopérant et en s'opposant. Rabattre le volant pour l'envoyer dans une cible. Jouer dans les espaces libres.

Mise en train

Situation n°1 : Se placer pour frapper voir séance 7

Situation n°2 : Echange en coopération voir séance 7

Situation n°3 : Marquer au signal.

Aménagement : 1 raquette par enfant, un volant pour 2, un sifflet.

Consignes : Deux enfants en situation de jeu sur un terrain. Au coup de sifflet chacun essaiera de marquer le point.

Critère de réussite : Nombre de points marqués.

Variables : Peut s'envisager en double. Faire tomber le volant dans une zone déterminée.

Situation n°4 : Match

Aménagement : 1 raquette par enfant, 1 volant pour 2, une fiche d'arbitrage.

Consignes : 2 enfants jouent et 2 autres arbitrent. Au coup de sifflet, les deux joueurs laissent la place aux deux arbitres. Ensuite les deux perdants se rencontrent puis les deux gagnants.

Critère de réussite : Gagner le plus de matchs possible.

Variables : Varier les dimensions du terrain, le temps de jeu.

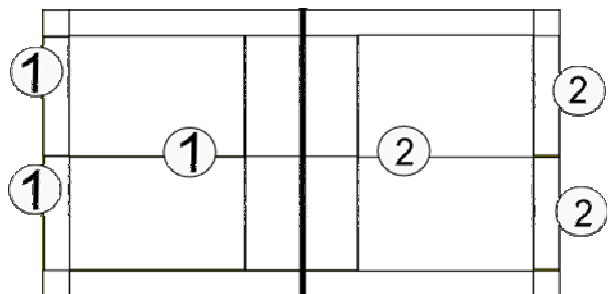
SEANCE 9

Objectifs visés : Jouer en coopérant et en s'opposant. Jouer dans les espaces libres. Varier les rythmes de l'échange.

Mise en train

Situation n°1 : Qui perd sort.

Aménagement : 1 raquette par enfant, un volant.



Consignes : Les **1** et les **2** s'affrontent. Un seul joueur se trouve à la fois sur le terrain. Lorsque un joueur perd l'échange un remplaçant qui attend au fond du terrain rentre pour prendre sa place. Au bout de 5 échanges gagnés successivement on change (pour éviter qu'un joueur expérimenté reste trop longtemps sur le terrain).

Critère de réussite : Remporter le plus d'échanges possibles.

Variation : Modifier le nombre de remplaçants. Jouer en double et faire changer la doublette.

Situation n°2 : Marquer au signal.

Aménagement : 1 raquette par enfant, un volant pour 2, un sifflet.

Consignes : Deux enfants en situation de jeu sur un terrain. Au coup de sifflet chacun essaiera de marquer le point.

Critère de réussite : Nombre de points marqués.

Variation : Peut s'envisager en double. Faire tomber le volant dans une zone déterminée.

Situation n°3 : Match voir séance 8

SEANCE 10

Objectif visé : Renvoyer le volant

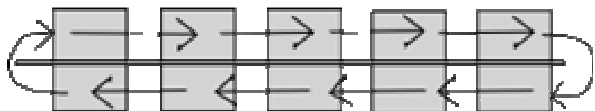
Compétences développées : - intercepter le volant et le renvoyer

Mise en train

Tournoi

Des techniques de gestion de groupes

Pour changer de partenaires



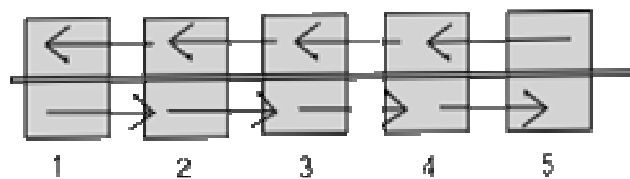
Pour faire un classement dans un groupe

On peut recueillir les résultats soit de façon linéaire soit par un tableau à double entrée

Joueurs	Points marqués
A	
B	
C	
D	

	A	B	C	D	Total
Score de A contre	X				
Score de B contre		X			
Score de C contre			X		
Score de D contre				X	

Comment se servir des classements pour organiser sa classe



Le premier de chaque terrain monte sur le terrain suivant (sauf le premier du 5 qui reste).

Le dernier de chaque terrain descend sur le terrain inférieur (sauf le dernier du 1 qui y reste).

Les joueurs classés entre le premier et le dernier (2^{ème} et 3^{ème}) restent sur leur terrain. Cela suppose une gestion sur tableau ou poster.