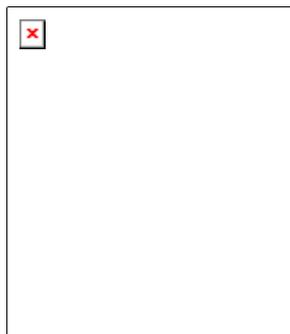




Activité : **BADMINTON**

Cycle : **3**



Niveau : **3**

Compétence spécifique :
S'affronter individuellement ou collectivement

Compétence
manifester une plus grande aisance dans ses actions, par affinement des habiletés acquises antérieurement.
s'inscrire dans un projet individuel ou collectif visant à la meilleure performance et apprécier son niveau.
Compétences transversales :
faire des choix, les expliquer, contrôler ses réponses.

UNITE D'APPRENTISSAGE

Situations	séances	Titres	Objectifs
Situation n°1	séances 1-2	le relais.	- Favoriser le contact volant / raquette.
Situation n°2	séances 2-3	les échanges par-dessus le filet.	Entraîner l'élève à Réaliser des échanges par-dessus le filet.
Situation n°3	séance 4	les trajectoires en profondeur.	Entraîner l'élève à maîtriser les trajectoires en profondeur.
Situation n°4	séances 5-6	la direction précise du renvoi.	- Entraîner l'élève à maîtriser la précision de la direction de la trajectoire du volant. - Etre capable de s'organiser pour jouer en équipe.
Situation n°5	séances 6-7	jeu en équipe.	- Pousser l'élève à concevoir une tactique appropriée à une situation précise et à la mettre en œuvre.
Situation n°6	séance 8	la tactique gagnante.	- Investir les acquis et se mesurer à un adversaire.
Situation n°7		Tournoi de badminton	

Situation n°1



Retour menu

Objectif : Favoriser le contact volant / raquette.

séances n°1 et 2

Objectif : favoriser le contact volant / raquette.

Organisation

Il s'agit d'un relais.
 - 6 équipes de 4 élèves.
 - 6 couloirs tracés au sol (par exemple des tracés à la craie). Au bout de chaque couloir se trouve un plot
 - Une ligne de départ derrière laquelle se tient chaque équipe.

 8c3d33i1.gif (1144 octets)

Matériel

- 24 raquettes : (une par élève)
 - 6 volants dans un premier temps (un volant par équipe pour le relais), puis 24 volants dans un deuxième temps (un volant par élève lors des remédiations).
 - 6 plots

Consignes

Au signal les joueurs n°1 de chaque équipe vont le plus rapidement possible jusqu'au plot. Ils doivent le contourner et revenir au point de départ en passant le volant au joueur n°2. Attention durant le trajet le volant est posé sur la raquette et le passage du volant au joueur suivant ne doit se faire qu'avec l'aide de la raquette (on ne touche pas le volant avec ses mains). L'équipe gagnante sera celle qui finira le relais la première.

Critères de réussite

*garder le contact volant/raquette en se déplaçant le plus rapidement possible
 *faire rebondir le volant et pouvoir le réceptionner sur la raquette en se déplaçant le plus rapidement possible
 *passer le volant d'une raquette à une autre sans le faire tomber.

Critères de réalisation

* Trouver une position favorable au contact volant /raquette tout en se déplaçant par exemple : raquette légèrement inclinée.
 * Repérer la trajectoire du volant tout en se déplaçant et assurer sa réception.

Comportements des enfants	Interventions du maître
Difficultés à réceptionner le volant lors des rebondissements (actions tardives et désordonnées).	Agir sur la prise en compte des informations visuelles.
Pas de prise de conscience de la distance séparant la raquette du volant.	Jonglage individuel : réussite de façon générale si la trajectoire du volant est haute.
Pas de prise de conscience de la bascule du volant.	Jouer un volant venant d'un partenaire. Par 2 : un joueur avec raquette et un lanceur situé à 5 mètres ; le lanceur envoie à la main le volant et le joueur s'organise pour renvoyer le volant en direction du lanceur. Il s'agit de jouer 10 volants successivement puis de changer de rôle.

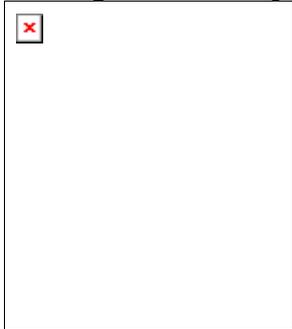
Situation n°2



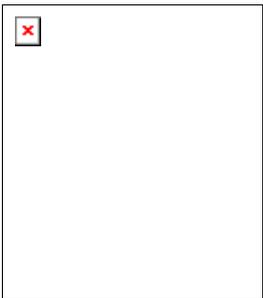
Retour menu

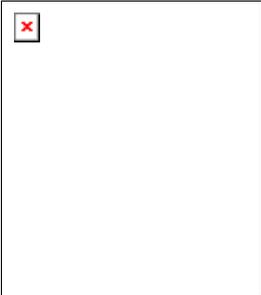
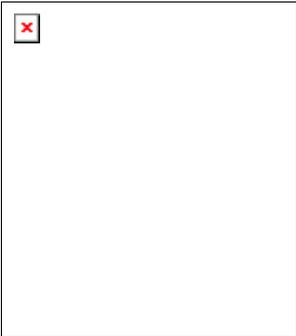
séances n°2 et 3

Objectif : Entraîner l'élève à Réaliser des échanges par-dessus le filet.

<p>Organisation Un espace séparé en douze terrains : dimensions de chaque terrain : 6 m/3 m. Les élèves se mettent à 2 sur chaque terrain. Le joueur A lance le volant verticalement au-dessus de sa tête et le frappe dès qu'il a basculé. Puis il y a des échanges entre le joueur A et B.</p> 	<p>Matériel *24 raquettes : une raquette par élève. *12 volants *filets installés au milieu de chaque terrain</p>
---	---

<p>Consigne Renvoyez le volant par-dessus le filet le plus longtemps possible.</p>	<p>Critère de réussite Réussir 3 passages au moins au-dessus du filet sur 5 essais.</p> <p>Critères de réalisation *jouer au-dessus de la tête. *orienter le tamis vers l'avant et le haut *garder le regard fixé sur la tête du volant . Faire une extension complète du bras et du poignet à la frappe</p>
--	--

Comportements des enfants	Interventions du maître
<p>Difficultés à servir.</p>	<p>Intervenir sur la façon de lancer le volant et la prise de raquette : laisser tomber le volant verticalement devant l'épaule droite et frapper de bas en haut et d'arrière en avant avec la raquette.</p>
<p>Trajectoire du volant trop basse. Difficultés à renvoyer le volant.</p>	<p>Remédiation n° 1 Jonglage à 2 , frappe du volant au-dessus de la tête.</p> <p>Remédiation n° 2 Jeu à 3 :</p>  <p>A sert sur B ou sur C qui lui renvoie...</p>

	 <p>A envoie à B qui envoie à C...</p>
<p>Réaction tardive à la réception du volant.</p>	<p>Remédiation Jeu à 4 :</p>  <p>D lance en hauteur le volant et le réceptionne en trois fois puis appelle un autre joueur au hasard. Ce dernier doit aussitôt se placer au centre et réceptionner le volant...</p>

Situation n°3



Retour menu

séance n°4

Objectif : Entraîner l'élève à maîtriser les trajectoires en profondeur.

<p>Organisation Un espace séparé en douze terrains : dimensions de chaque terrain : 6 m/3 m. Les élèves se mettent à 2 sur chaque terrain. Chaque élève sert à son tour.</p> 	<p>Matériel *24 raquettes : une raquette par élève. *24 volants *filets installés au milieu de chaque terrain</p>
---	---

<p>Consigne Renvoyez le volant de plus en plus loin vers le fond du terrain</p>	<p>Critère de réussite A gagné celui des deux joueurs qui a renvoyé le volant le plus loin vers le fond du terrain</p> <p>Critères de réalisation * frapper le volant très haut, bras allongé.</p>
---	--

- * Relâcher le poignet afin de pouvoir utiliser le fouetté.
- * Effectuer une rotation des épaules pour améliorer la puissance

Comportements des enfants	Interventions du maître
<p>Manque d'amplitude au niveau de la trajectoire du volant.</p>	<p>Intervention sur l'accélération produite sur la raquette par le fouetté du poignet.</p> <p>Remédiation</p> <p>Mise en place d'une autre situation</p> <p>Zone à atteindre pour le joueur B</p> <div data-bbox="687 600 1150 1128" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  8c3d33i6.gif (1161 octets) </div> <p>Zone à atteindre pour le joueur A</p> <p>A gagné le joueur qui aura mis le plus de volants dans la zone à atteindre.</p>

Situation n°4



Retour menu

séances n°5 et 6

Objectif : Entraîner l'élève à maîtriser la précision de la direction de la trajectoire du volant.

<p>Organisation</p> <p>Un espace séparé en six terrains. Dimensions de chaque terrain : 5 m / 6 m 4 joueurs par terrain.</p> <div data-bbox="172 1697 488 2063" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  8c3d33i7.gif (783 octets) </div>	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> *24 raquettes : une raquette par élève. *24 volants *filets installés au milieu de chaque terrain
---	--

<p>A envoie à C B envoie à D Puis les rôles sont inversés.</p>	
--	--

<p>Consignes Renvoyez le volant par-dessus le filet en respectant la règle suivante : le joueur A lance au joueur C et inversement ; le joueur B lance au joueur D et inversement ;</p>	<p>Critère de réussite Réussir à envoyer le volant au joueur demandé au moins trois fois sur cinq essais.</p>
	<p>Critère de réalisation Placer les pieds pour amener le bassin et les épaules en direction de la cible.</p>

Comportements des enfants	Interventions du maître
<p>Mauvaise direction de la trajectoire du volant.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Placement des pieds pour amener le bassin et les épaules en direction de la cible. - Orienter le bras gauche vers la cible après la frappe. - Laisser le bras et la raquette pointer vers la cible. <p>Remédiation n° 1 Lancer le volant dans une zone précise ; par exemple lancer le volant par-dessus le filet et le faire atterrir dans un cerceau.</p> <p>Remédiation n° 2 Jeu à 3 avec une zone de renvoi interdite.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">  8c3d33i8.gif (1027 octets) </div> <p>Zone de renvoi interdite Les joueurs A et B envoient le volant sur le joueur C. Ce dernier doit renvoyer le volant sur les joueurs A ou B en évitant la zone interdite.</p>

Situation n°5

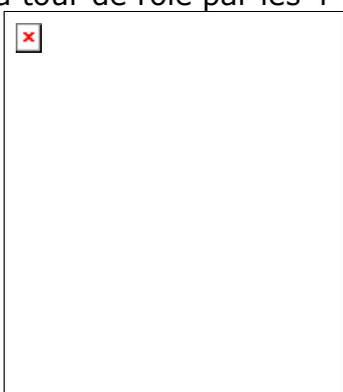


Retour menu

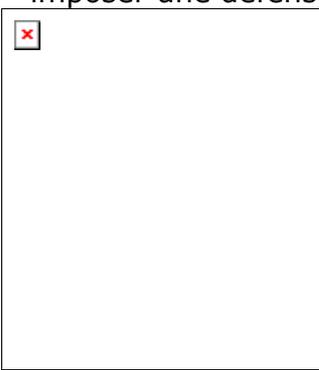
séance n°7

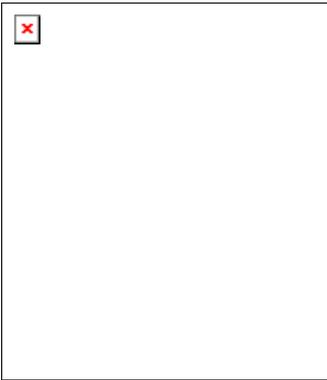
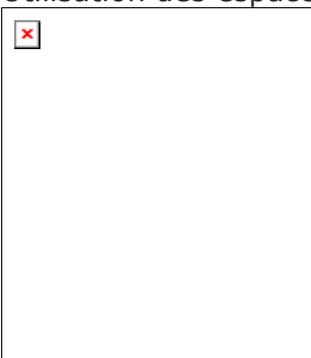
Objectif : Etre capable de s'organiser pour jouer en équipe

<p>Organisation Un espace séparé en six terrains. Dimensions de chaque</p>	<p>Matériel *24 raquettes : une</p>
---	--

<p>terrain : 6 m / 4 m 4 joueurs par terrain. 2 joueurs sur chaque demi-terrain. 1 point marqué par l'équipe qui la dernière a réussi à renvoyer le volant dans le terrain adverse. L'engagement se fera à tour de rôle par les 4</p> <div data-bbox="287 369 630 761" style="border: 1px solid black; width: 215px; height: 175px; margin-left: 10px;">  </div> <p>joueurs.</p>	<p>raquette par élève. *24 volants *filets installés au milieu de chaque terrain</p>
--	--

<p>Consigne Renvoyez le volant le plus longtemps possible.</p>	<p>Critère de réussite A gagné la partie, l'équipe qui pourra totaliser la première : 10 points.</p>
	<p>Critères de réalisation * Défendre tout l'espace de jeu * Agir vite pour informer son partenaire de ses intentions.</p>

Comportements des enfants	Interventions du maître
<p>Les deux joueurs se gênent pour jouer.</p>	<p>Trouver une organisation pour devenir efficace. Se répartir des espaces. Remédiation n° 1 * imposer une défense sur la même ligne</p> <div data-bbox="574 1388 893 1758" style="border: 1px solid black; width: 200px; height: 165px; margin-left: 10px;">  </div> <p>Chacun des joueurs défend une zone bien précise Remédiation n° 2 Imposer une défense l'un devant l'autre.</p>

	
<p>Pas de prise de conscience des espaces libres.</p>	<p>Remédiation n° 3 Utilisation des espaces libres.</p>  <p>Le joueur A envoie un volant au joueur B et se déplace dans les zones 1 ou 2. Le joueur B doit renvoyer le volant dans la zone opposée à celle où se trouve le joueur A</p>

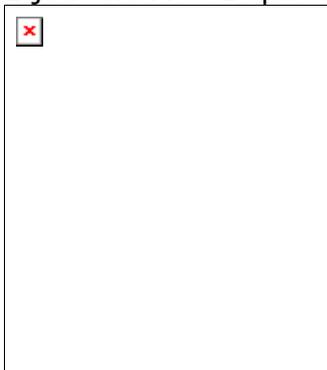
Situation n°6



Retour menu

séance n°8

Objectif : Pousser l'élève à concevoir une tactique appropriée à une situation précise et à la mettre en œuvre.

<p>Organisation Espace séparé en 12 terrains. Dimensions de chaque terrain : 6 m / 3 m. Sur chaque demi-terrain se trouvent 4 zones tracées. 2 joueurs A et B qui servent à tour de rôle.</p> 	<p>Matériel * 24 raquettes * 12 volants * 1 filet installé au milieu de chaque terrain</p>
--	---

<p>Consignes Faire tomber le volant dans une zone libre c'est à dire non occupée par l'adversaire. A chaque fois que cette action est réalisée, marquer un point.</p>	<p>Critères de réussite * Marquer un point quand l'adversaire ne peut plus renvoyer le volant * A gagné celui des 2 joueurs qui le premier arrive à 10 points.</p>
	<p>Critères de réalisation * Déterminer la zone à attaquer chez l'adversaire en fonction de ses faiblesses observées. * Concevoir une tactique pour faire tomber le volant dans cette zone.</p>

Comportements des enfants	Interventions du maître
<p>Renvoie le volant sur l'adversaire.</p>	<p>Inciter l'élève à renvoyer le volant dans les zones libres. Remédiation n° 1 Jeu avec 2 zones sur chaque demi-terrain. Renvoyer le volant dans la zone libre, c'est à dire la zone non occupée par l'adversaire.</p>
<p>Varie les trajectoires sans tenir compte de l'adversaire.</p>	<p>Prendre en compte les faiblesses techniques de l'adversaire. Remédiation n° 2 Jeu à thème. Déterminer et annoncer la tactique choisie</p>

Situation n°7



Retour menu

séance n°9

Objectif : Réinvestir les acquis et se mesurer à un adversaire.

<p>Organisation 12 matchs se jouent simultanément. Les gagnants se mesurent ensuite entre eux. Il en est de même chez les perdants. Des poules intermédiaires s'organisent entre les gagnants des différents matchs, jusqu'à arriver à des quarts de finale, des demi-finales puis enfin à une finale entre 2 joueurs. Représentons ce tournoi par un schéma. Chaque joueur sera symbolisé par une lettre.</p>

