

# Badminton

## 1. COMPETENCES SPECIFIQUES :

S'opposer, s'affronter individuellement et/ou collectivement

## 2. CARACTERISTIQUES DE L'ACTIVITE :

**A Essence de l'activité :** activité duelle dont l'objectif est de gagner l'échange. Le rôle des joueurs varie en permanence entre des situations offensives (attaquer la surface de jeu de l'adversaire et des situations défensives (défendre sa propre surface de jeu). La confrontation se réalise par l'intermédiaire d'un objet (le volant) envoyé ou renvoyé exclusivement à l'aide d'une raquette.

**B Principes opérationnels :**

- lancer, frapper à l'aide d'un engin
- recevoir, renvoyer à l'aide d'un engin
- se déplacer pour recevoir, renvoyer
- envoyer, renvoyer dans les espaces libres
- se placer pour défendre son terrain.

**C Fondamentaux :** un terrain, deux joueurs équipés d'une raquette chacun, un volant, un filet.

**D But du jeu :** envoyer le volant au sol dans le camp adverse ou provoquer une faute de renvoi.

## 3. COMPETENCES SPECIFIQUES DE FIN DE CYCLE :

Cycle 1	Les contraintes présentées par l'activité n'autorisent pas sa mise en place
Cycle 2 Jeux de raquettes	- se déplacer et frapper vers une cible - réaliser des trajectoires de volant de longueurs différentes
Cycle 3 Badminton	Dans un tournoi à deux, choisir le geste de renvoi le mieux adapté et maîtriser la direction du renvoi pour jouer dans les espaces libres afin de marquer le point.

## 4. COMPETENCES GENERALES :

COMPETENCES	
C2	S'engager lucidement dans l'action
Et	Construire un projet d'action
C3	Mesurer et apprécier les effets de l'activité
C2	Appliquer des règles de vie collective
C3	Appliquer et construire des principes de vie collective

## 5 CONNAISSANCES

C2	Avoir compris et retenu que l'on peut acquérir des connaissances spécifiques en badminton (sensation, émotion, savoirs sur les techniques de réalisation)
Et C3	Avoir compris et retenu que l'on peut acquérir des savoirs précis sur le badminton

## 6 SAVOIRS RELATIFS A L'ACTIVITE ( illustration des points 4 et 5 )

CYCLE 2	Situations
Adapter son geste aux engins	S1 / S2 / S3 / S4
Prendre des informations sur les trajectoires	S15
Agir vers une cible	S5 / S8
Adapter ses déplacements	S7 / S12
Contrôler l'intensité des frappes	S6 / S9 / S10 / S11 / S13 / S14

CYCLE 3	Situations	
<i>Se déplacer, se placer pour frapper</i>	<i>Se référer au document : « <b>L'enfant et le badminton</b> » UFOLEP - USEP - FEDERATION FRANCAISE DE BADMINTON</i>	
<i>Utiliser l'espace de jeu pour recevoir et renvoyer</i>		
<i>Appliquer la construction de la chronologie d'actions pour agir méthodiquement</i>		
<i>Tenir compte des contraintes de l'espace et du temps</i>		
<i>Prendre des informations sur les trajectoires sur le terrain</i>		
<i>Identifier son niveau et celui de l'adversaire</i>		<i>Consulter le CP EPS</i>
<i>Ajuster son action en fonction d'une trajectoire</i>		
<i>Arbitrer une rencontre</i>		<i>Une situation de référence est proposée pour le cycle 3</i>
<i>Occuper différents rôles</i>		
<i>Connaître les règles essentielles</i>		
<i>Utiliser ses ressources et ses points forts</i>		
<i>Exploiter les points faibles de l'adversaire</i>		

CLASSE	Première année du cycle	Deuxième année du cycle	Troisième année du cycle
SAVOIRS			
Adapter son geste aux engins	S1 / S2 / S3 / S4	S3 / S4	
Prendre des informations sur les trajectoires			S15
Agir vers une cible	S5 / S8	S5 / S8	S5 / S8
Adapter ses déplacements		S7 / S12	S7 / S12
Contrôler l'intensité des frappes		S6 / S9 / S10	S6 / S9 / S10 / S11 / S13 / S14

## CYCLE 2

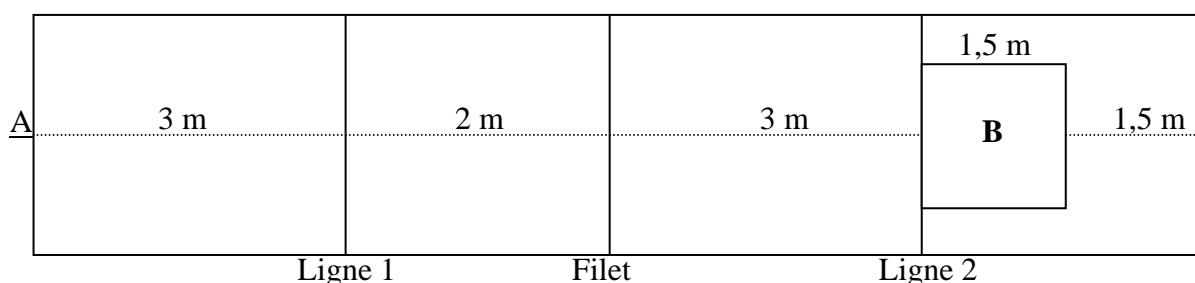
### JEUX DE RAQUETTES VERS LE BADMINTON

#### Situation de référence (S0) ou terminale (S16)

#### 1. Dispositif :

Classe organisée en deux groupes ( un joueur A, un observateur B)

#### 2. Tâche 1 : jongler et envoyer le volant dans une cible



Disposition du terrain à reproduire x fois (x est le nombre d'élèves divisé par 2).

- A avance en jonglant jusqu'à la ligne 1, puis s'arrête et envoie le volant avec sa raquette à B situé derrière la ligne 2.
- B observe et remplit le tableau de résultat :

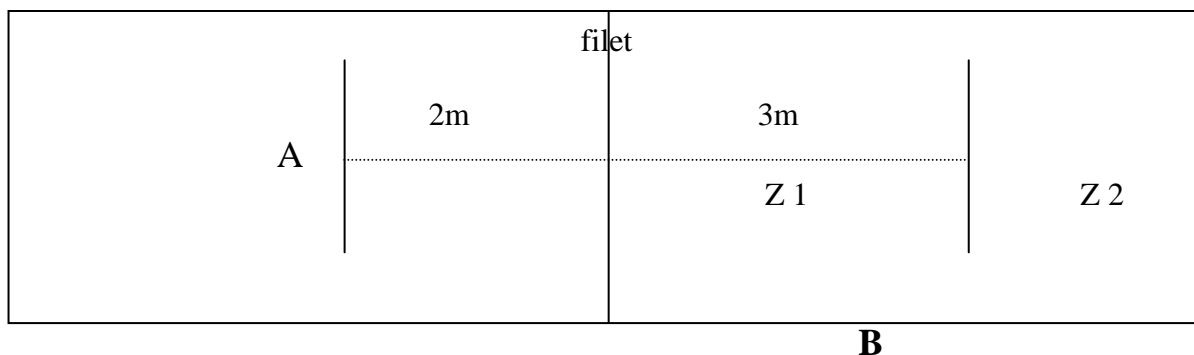
Entourer oui ou non	JOUEUR A				JOUEUR B			
	Essai 1	Essai 2	Essai 3	Essai 4	Essai 1	Essai 2	Essai 3	Essai 4
Jongler	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON
Envoyer	1	2	3	4	1	2	3	4
	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON

Le jonglage est considéré réussi si le volant rebondit plusieurs fois sur la raquette et ne tombe qu'une fois au sol.

L'envoi est réussi si le volant arrive dans la zone où se trouve B.

- Changement de rôle plusieurs fois.

### 3. Tâche 2 : réaliser des trajectoires de longueurs différentes



Disposition du terrain à reproduire x fois (x est le nombre d'élèves divisé par 2).

- A prend les 6 volants dans le panier, il en envoie 3 dans la zone 1 et 3 dans la zone 2.
- B observe et remplit le tableau de résultat :

Mettre une croix si réussi	JOUEUR A								JOUEUR B							
	Essai 1		Essai 2		Essai 3		Essai 4		Essai 1		Essai 2		Essai 3		Essai 4	
Volant 1	Z1		Z1		Z1		Z1		Z1		Z1		Z1		Z1	
Volant 2	Z1		Z1		Z1		Z1		Z1		Z1		Z1		Z1	
Volant 3	Z1		Z1		Z1		Z1		Z1		Z1		Z1		Z1	
Volant 4	Z2		Z2		Z2		Z2		Z2		Z2		Z2		Z2	
Volant 5	Z2		Z2		Z2		Z2		Z2		Z2		Z2		Z2	
Volant 6	Z2		Z2		Z2		Z2		Z2		Z2		Z2		Z2	
<b>TOTAL</b>																

L'envoi est réussi si le volant arrive bien dans la zone indiquée dans le tableau

### 4. Traitement des résultats :

Constats	Situations à mettre en place
Si tout est échoué	S1/ S2/ S3/ S4/ S5
Si le jonglage est non réussi	S6/ S7/ S8
Si la cible n'est pas atteinte (tâche 1)	S9/ S10/ S11/ S12
Si les zones visées ne sont pas atteintes (tâche 2)	S13/ S14/ S15
Si tout est réussi	Situations du cycle 3

<b>SITUATION 1</b> <b>S1</b>	DECOUVERTE DU MATERIEL
Savoirs	Adapter son geste aux caractéristiques des engins
But de la tâche	Inventorier et identifier différentes façons d'agir
Matériel	Plusieurs types de raquettes : en bois , cordée à manche court, de badminton Des balles de tennis, ping-pong, en mousse et des volants
Déroulement	<p>Tout le matériel est à la disposition des enfants.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Seul, rechercher tout ce qu'il est possible de réaliser avec une raquette et une balle ou un volant</i></li> </ul> <p>Verbalisation : Inventaire des actions réalisées, les répertorier sur une feuille</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Par deux, rechercher tout ce qu'il est possible de réaliser avec une raquette chacun et une balle ou un volant pour deux</i></li> </ul> <p>Verbalisation : - Inventaire des actions réalisées, les répertorier sur une feuille - Inventaire des sensations des enfants</p>
Critère de réussite	Accepter d'expérimenter Réaliser au moins 3 actions différentes

<b>SITUATION 2</b> <b>S2</b>	MANIPULATION DU MATERIEL
Savoirs	Adapter son geste aux caractéristiques des engins
But de la tâche	Réaliser des actions déjà identifiées
Matériel	Par enfant : Une raquette en bois ou de badminton Une balle en mousse ou légère
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reprendre les trouvailles de la situation 1, les expérimenter seul puis à deux</li> <li>• Seul : - faire rebondir la balle au sol avec la raquette horizontale - faire des jonglages - alterner jonglages et rebonds au sol</li> <li>• Seul face à un mur : lancer la balle en l'air , attendre le rebond, frapper la balle pour l'envoyer contre le mur</li> <li>• Verbalisation : - sur le vocabulaire :manche, cadre, tamis, tige - sur les règles d'action : <i>qu'est-ce qui bouge, comment ?</i> (épaules, bras qui monte et descend, utilisation des deux mains , alternance des deux faces de la raquette)</li> </ul>
Critère de réussite	Réussir 3 actions dans chaque activité

<b>SITUATION 3</b> <b>S3</b>	MAIN - RAQUETTE	
Savoirs	Adapter son geste aux caractéristiques des engins	
But de la tâche	Renvoyer la balle au camarade	
Matériel	Une raquette et une balle pour deux Un filet	
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Par deux A lance la balle avec la main , B lui renvoie la balle avec la raquette après le rebond de la balle au sol (au bout de 10 lancers inverser les rôles)</li> <li>• Idem sans rebond</li> <li>• Idem avec filet et rebond</li> <li>• Idem avec filet et sans rebond</li> <li>• Verbalisation : <i>comment faire pour attraper la balle ?</i>(se déplacer, préparer sa raquette, frapper)</li> </ul>	
Critère de réussite	Renvoyer la balle 3 fois de suite	
Comportements observables	Variables	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'envoi est trop direct</li> <li>• L'envoi est trop éloigné du joueur</li> <li>• Echec systématique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire varier la distance entre les enfants</li> <li>• Faire varier la hauteur du filet</li> <li>• Faire varier la largeur de l'espace de jeu</li> <li>• Envoyer systématiquement du côté de la raquette</li> </ul>	

<b>SITUATION 4</b> <b>S4</b>	VOLANT	
Savoirs	Adapter son geste aux caractéristiques du volant	
But de la tâche	Réaliser des actions avec le volant	
Matériel	Foulards, balles de mousse, ballons de baudruche, balles de ping-pong, volants Cartons, cerceaux, lignes au sol	
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seul, lancer à la main vers des cibles horizontales et verticales tous les projectiles</li> <li>• Seul, lancer seulement les volants : - au-delà d'une ligne <ul style="list-style-type: none"> <li>- entre deux lignes</li> <li>- dans un cerceau au sol</li> <li>- dans un carton</li> <li>- au-dessus d'une corde</li> <li>- entre deux lignes tracées sur le mur</li> <li>- dans un cerceau suspendu</li> </ul> </li> <li>• Verbalisation : - Sur les sensations <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sur le vocabulaire du volant (plumes ou jupe, ruban, bouchon)</li> </ul> </li> </ul>	
Critère de réussite	Réussir 3 actions dans chaque activité	
Comportements observables	Variables	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cible non atteinte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire varier la grandeur des cibles</li> <li>• Faire varier la hauteur de la corde</li> <li>• Faire varier la distance entre les lignes</li> </ul>	

<b>SITUATION 5</b> <b>S5</b>	VOLANT – CERCEAU	
Savoirs	Agir vers une cible	
But de la tâche	Réaliser des échanges en coopérant	
Matériel	Un volant et un cerceau pour deux Un filet	
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Par deux, sans filet, faire un maximum d'échanges à main nue sans faire tomber le volant</li> <li>2. Par deux, avec filet, faire un maximum d'échanges à main nue sans faire tomber le volant</li> <li>3. Par deux, sans filet, A lance le volant à la main, B doit déplacer son cerceau pour que le volant passe dedans</li> <li>4. Par deux, avec filet, A lance le volant à la main, B doit déplacer son cerceau pour que le volant passe dedans</li> <li>5. Verbalisation : : -Sur les sensations -Sur les règles d'action <i>comment faire pour attraper le volant ?</i>(se déplacer, préparer son cerceau)</li> </ol>	
Critère de réussite	Pour les tâches 1 et 2 réaliser 5 échanges sans faire tomber le volant Pour les tâches 3 et 4 faire passer 3 fois le volant dans le cerceau	
Comportements observables	Variables	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cible non atteinte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire varier la hauteur du filet</li> <li>• Faire varier la distance entre les enfants</li> <li>• Faire varier la hauteur du cerceau</li> </ul>	

<b>SITUATION 6</b> <b>S6</b>	JONGLAGES	
Savoirs	Contrôler l'intensité de la frappe	
But de la tâche	Jongler	
Matériel	Une raquette, un volant par enfant	
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seul, jongler debout sur place</li> <li>• Seul, jongler assis</li> <li>• Seul, jongler à genoux</li> <li>• Seul, jongler en marchant en avant, en arrière, sur le côté</li> <li>• Seul, jongler en courant</li> <li>• Seul, jongler en changeant de direction et/ou de rythme au signal</li> <li>• Seul, jongler en marchant en suivant un parcours avec ou sans obstacle</li> <li>• Seul, jongler en relais (droit, zigzag, en carré)</li> <li>• Seul, jongler en changeant de face de raquette</li> <li>• Seul, jongler à plusieurs hauteurs</li> <li>• Verbalisation : - Sur les sensations - <i>quand réussit-on le mieux ?</i> (espace, temps)</li> </ul>	
Critère de réussite	Réaliser 5 jonglages sans perdre le volant	
Comportements observables	Variables	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombreux échecs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire varier la grandeur du tamis</li> <li>• Faire varier la tenue de la raquette</li> <li>• Faire varier la force de renvoi</li> </ul>	

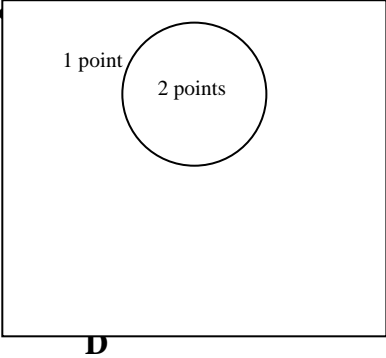
<b>SITUATION 7</b>	<b>LANCER LE VOLANT</b>	
Savoirs	Adapter ses déplacements	
But de la tâche	Lancer et attraper le volant	
Matériel	Un volant, une raquette, un cerceau pour deux Un filet	
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Par deux, sans filet, A lance le volant avec la raquette, B doit se déplacer avec son cerceau pour que le volant passe dedans</li> <li>• Par deux, sans filet, A lance le volant avec la raquette, B doit se déplacer pour rattraper le volant avec les mains</li> <li>• Par deux, avec filet, A lance le volant avec la raquette, B doit se déplacer pour rattraper le volant avec les mains</li> <li>• Verbalisation sur les méthodes utilisées pour lancer le volant avec la raquette (les répertoire)</li> <li>• Essayer les méthodes répertoriées</li> </ul>	
Critère de réussite	Pour A : réussir ses envois Pour B : attraper le volant	
Comportements observables	Variables	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombreux échecs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire varier la grandeur du cerceau</li> <li>• Faire varier la hauteur du filet</li> <li>• Faire varier le type de lancer</li> </ul>	

<b>SITUATION 8</b> <b>S8</b>	<b>LES VOLANTS BRULANTS</b>	
Savoirs	Agir vers une cible	
But de la tâche	Jouer pour avoir le moins possible de volants à terre dans son camp au signal de fin de jeu	
Matériel	Une raquette par enfant Un volant au minimum par enfant Un terrain délimité partagé en deux zones égales Un chronomètre, un sifflet	
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Par quatre, deux contre deux, avec 4 volants minimum : envoyer et renvoyer les volants dans le camp adverse avec la raquette (on peut ramasser les volants dans ou hors du terrain). A chaque signal sonore (2 minutes), chaque équipe compte le nombre de volants dans son camp.</li> <li>• Jouer plusieurs fois en changeant les adversaires</li> <li>• Verbalisation sur les méthodes pour lancer et renvoyer</li> </ul>	
Critère de réussite	Avoir totalisé le moins de volants possible à la fin de la séance	
Comportements observables	Variables	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• N'atteint pas la zone</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tendre un filet entre les deux camps</li> <li>• Faire varier la durée de jeu</li> <li>• Faire varier le nombre de joueurs</li> <li>• Faire varier le type de lancer</li> </ul>	

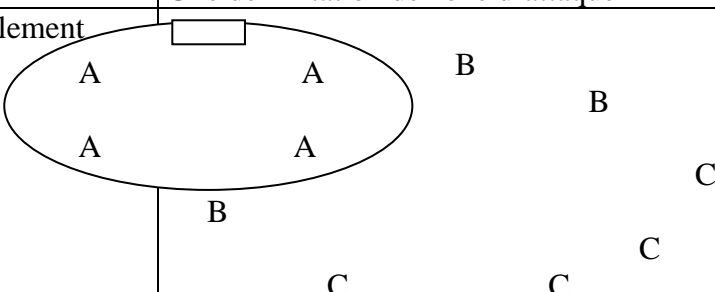


<b>SITUATION 9</b> <b>S9</b>	<b>VOLANTS EN CERCLE</b>	
Savoirs	Contrôler l'intensité de la frappe	
But de la tâche	Renvoyer les volants	
Matériel	Une raquette et un volant minimum par enfant	
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Par 4, 3 en cercle ,un enfant (le lanceur) est au milieu avec une réserve de volants. Celui-ci envoie le volant à chaque enfant qui - avec sa raquette - va le renvoyer au lanceur</li> <li>• Changer le lanceur</li> <li>• Verbalisation sur les méthodes de renvoi, les répertorier</li> <li>• Reprendre l'exercice en expérimentant les méthodes de renvoi répertoriées</li> </ul>	
Critère de réussite	Renvoyer une balle sur deux sur le lanceur	
Comportements observables	Variables	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le type de frappe est toujours identique</li> <li>• Le volant ne revient pas sur le lanceur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire varier le diamètre du cercle</li> <li>• Faire varier le nombre de lanceurs</li> <li>• Faire varier le type de lancer</li> <li>• Envoyer systématiquement du côté de la raquette</li> </ul>	

<b>SITUATION 10</b> <b>S10</b>	<b>ECHANGER LE VOLANT</b>	
Savoirs	Contrôler l'intensité de la frappe	
But de la tâche	Réaliser des échanges	
Matériel	Une raquette et un volant pour deux	
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Par deux : - échanger le volant sans se déplacer - échanger avec des déplacements latéraux - échanger en s'écartant ou se rapprochant</li> <li>• Par trois ou quatre, dans un espace délimité, établir un record du plus grand nombre d'échanges</li> <li>• Verbalisation : <i>que doit-on faire pour réussir l'échange ?</i> (se déplacer rapidement, adapter la trajectoire, réguler sa force)</li> </ul>	
Critère de réussite	Réaliser 10 échanges	
Comportements observables	Variables	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombreux échecs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire varier la façon de lancer et de rattraper</li> </ul>	

<b>SITUATION 11</b> <b>S11</b>	<b>CIBLE AU SOL</b>
Savoirs	Contrôler l'intensité de la frappe
But de la tâche	Atteindre une cible au sol en ajustant sa frappe
Matériel	Une raquette, un volant pour 2 enfants Une cible pour 4
Déroulement	<p>(joueurs, 4 observateurs)</p>  <p>0 point</p> <p>A, B, C, D envoient leur volant vers le centre de la cible pour marquer un maximum de points Les observateurs (A', B', C', D') remplissent le tableau de marque :</p> <p><b>A</b> <b>A'</b></p> <p>1<sup>er</sup> essai</p> <p>2<sup>ème</sup> essai</p> <p>3<sup>ème</sup> essai</p> <p>4<sup>ème</sup> essai</p> <p>5<sup>ème</sup> essai</p> <p>Total des points</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Changement de rôle</li> <li>• Verbalisation : <i>comment lancer le volant pour atteindre la cible centrale ?</i></li> </ul>

	(trajectoire et force)
Critère de réussite	Atteindre 6 points au total
Comportements observables	Variables
<ul style="list-style-type: none"> <li>Ne marque pas de point</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Faire varier la distance des lanceurs aux cibles</li> <li>Faire varier le type de frappe</li> <li>Faire varier la force de frappe</li> </ul>

<b>SITUATION 12</b> <b>S12</b>	LA DEFENSE DU CHATEAU
Savoirs	Adapter son déplacement
But de la tâche	Empêcher les volants d'atteindre le château
Matériel	Une raquette par enfant défenseur et/ou par enfant attaquant, Beaucoup de volants, Trois tapis de gymnastique qui représentent le château, Une délimitation de zone d'attaque
Déroulement	 <ul style="list-style-type: none"> <li>3 équipes de quatre joueurs. Une équipe A de défenseurs est placée autour du tapis (château). Les attaquants C et D envoient les volants sur le château. Les défenseurs A interceptent les volants et les renvoient vers le camp des attaquants. On joue pendant 3 minutes. Au bout de ce temps, comptabiliser les volants sur le tapis.</li> <li>Changement de rôle.</li> </ul> <p><b>DEFENSEUR</b></p> <p>Equipe A Equipe B Equipe C</p> <p>Première partie</p>

	<p>Deuxième partie</p> <p><u>TOTAL</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verbalisation : <i>comment s'y prend-on pour intercepter et renvoyer les volants ?</i> (se placer correctement, frapper pour renvoyer le volant le plus loin possible).</li> </ul>
Critère de réussite	Avoir le moins de volants possible sur le tapis
<p>Comportements observables</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombreux volants dans le château</li> </ul>	<p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire varier la grandeur et la forme de la cible</li> <li>• Faire varier le nombre de défenseurs</li> <li>• Faire varier le nombre de volants</li> <li>• Faire varier le temps de jeu</li> <li>• Faire varier les règles pour les défenseurs et/ou attaquants (types de frappe, de déplacements)</li> <li>• Faire varier l'espace des défenseurs</li> </ul>

<b>SITUATION 13</b> <b>S13</b>	<b>VOLANTS COURTS, VOLANTS LONGS</b>
Savoirs	Contrôler l'intensité de la frappe
But de la tâche	Envoyer le volant dans des zones au sol
Matériel	Une raquette et 5 volants pour deux, Une grille de marque
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Trajectoires longues</b></li> </ul> <p>Par deux : un observateur A, un joueur B. B envoie ses 5 volants pour marquer le plus de points possible, A inscrit le nombre de points. Changement de rôle.</p> <p style="text-align: center;">B</p> <p>0 point</p> <p>1 point</p> <p>2 points</p> <p>3 points</p> <p><b>Joueur</b></p> <p><b>A</b></p> <p><b>B</b></p> <p>1<sup>er</sup> volant</p> <p>2<sup>ème</sup> volant</p> <p>3<sup>ème</sup> volant</p> <p>4<sup>ème</sup> volant</p> <p>5<sup>ème</sup> volant</p> <p>Total des points</p>

- **Trajectoires courtes**

Par deux : un observateur A, un joueur B. B envoie ses 5 volants pour marquer le plus de points possible, A inscrit le nombre de points.  
Changement de rôle.

B

3 points

2 points

1 point

0 point

**Joueur**

**A**

**B**

1<sup>er</sup> volant

2<sup>ème</sup> volant

3<sup>ème</sup> volant

4<sup>ème</sup> volant

5<sup>ème</sup> volant

Total des points

- Prévoir plusieurs phases de jeu

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verbalisation : <i>comment s'y prend-on pour envoyer loin, près ?</i></li> </ul>
Critère de réussite	Marquer le plus de points possible
Comportements observables <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne marque pas de point</li> </ul>	Variables <ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire varier la distance et la longueur des zones</li> <li>• Faire varier le type de frappe</li> </ul>

<b>SITUATION 14</b> <b>S14</b>	<b>VOLANTS HAUTS</b>
Savoirs	Contrôler l'intensité de la frappe
But de la tâche	Envoyer le volant dans des zones au sol en passant au dessus du filet
Matériel	Une raquette et 5 volants pour deux, Un filet pour deux Une grille de marque
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Trajectoires longues et hautes</b></li> </ul> <p>Par deux : un observateur A, un joueur B. B envoie ses 5 volants par dessus le filet pour marquer le plus de points possible, A inscrit le nombre de points. Changement de rôle.</p> <p style="text-align: center;">B</p> <p>0 point</p> <p>1 point</p> <p>2 points</p> <p>3 points</p> <p><b>Joueur</b></p> <p><b>A</b></p> <p><b>B</b></p> <p>1<sup>er</sup> volant</p> <p>2<sup>ème</sup> volant</p> <p>3<sup>ème</sup> volant</p> <p>4<sup>ème</sup> volant</p> <p>5<sup>ème</sup> volant</p>

Total des points

- **Trajectoires courtes et hautes**

Par deux : un observateur A, un joueur B. B envoie ses 5 volants par dessus le filet pour marquer le plus de points possible, A inscrit le nombre de points.  
Changement de rôle.

B

3 points

2 points

1 point

0 point

**Joueur**

**A**

**B**

1<sup>er</sup> volant

2<sup>ème</sup> volant

3<sup>ème</sup> volant

4<sup>ème</sup> volant

5<sup>ème</sup> volant

Total des points

- Prévoir plusieurs phases de jeu
- Verbalisation : *comment s'y prend-on pour faire passer le volant au dessus du filet en marquant le plus de points possible ?*



Critère de réussite	Marquer le plus de points possible	
Comportements observables	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne marque pas de point</li> </ul>	Variables <ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire varier la distance et la longueur des zones</li> <li>• Faire varier le type de frappe</li> <li>• Faire varier la hauteur du filet</li> <li>• Faire varier la distance du filet au lanceur</li> </ul>

<b>SITUATION 15</b> <b>S15</b>	GAGNE-TERRAIN
Savoirs	Prendre des informations sur les trajectoires
But de la tâche	Envoyer le volant en dehors des limites du terrain de l'adversaire
Matériel	Un filet, un espace de jeu délimité et un volant pour 6 Une raquette par enfant
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 équipes A et B de trois joueurs</li> </ul> <p style="text-align: center;">A</p> <p style="text-align: center;">A</p> <p style="text-align: center;">A B</p> <p style="text-align: center;">B</p> <p style="text-align: center;">B</p> <p style="text-align: center;">6 mètres                      filet                      6 mètres</p> <p>La longueur du terrain est à modifier en fonction des réponses.</p> <p>Un des joueurs A envoie le volant le plus loin possible dans le camp adverse, un des joueur B le renvoie le plus loin possible. Ainsi de suite. L'équipe qui réussit à renvoyer le volant en dehors des limites du terrain de l'adversaire a gagné.</p> <p style="text-align: center;">Entourer l'équipe gagnante</p> <p>1<sup>ère</sup> partie</p> <p style="text-align: center;">A B</p> <p>2<sup>o</sup> partie</p> <p style="text-align: center;">A B</p>

	<p>3° partie</p> <p style="text-align: right;">A B</p> <p>4° partie</p> <p style="text-align: right;">A B</p> <p>5° partie</p> <p style="text-align: right;">A B</p> <p>Nombre de parties gagnées</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verbalisation : <i>comment s'y prend-on pour faire passer le volant au dessus du filet et l'envoyer loin ?</i></li> </ul>
Critère de réussite	Faire sortir le volant des limites du terrain
Comportements observables <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geste étriqué</li> </ul>	Variables <ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire varier la longueur et la largeur du terrain</li> <li>• Faire varier le nombre de joueurs par équipe</li> <li>• Faire varier la hauteur du filet</li> <li>• Faire les types de lancer</li> </ul>