

COMPETENCE VISEE : **s'affronter individuellement ou collectivement.**

Compétence spécifique à l'activité :

Etre capable de : choisir le geste de renvoi le mieux adapté et maîtriser la direction du renvoi pour jouer dans les espaces libres afin de marquer un point.

Compétence de fin de cycle :

Conclure un échange avec un adversaire en envoyant le volant par-dessus le filet, au sol dans le terrain adverse.

ACTIVITE SUPPORT : badminton

1) *Essence :*

Activité duelle où dans la même action, le joueur défend son terrain et attaque celui de l'adversaire.

2) *Enjeux :*

Maîtriser suffisamment la raquette et le volant pour gagner l'échange.

3) *Problèmes fondamentaux :*

Il s'agit pour l'enfant :

- Frapper le volant,
- Lire les trajectoires du volant
- Adapter ses déplacements et ses actions en fonction des trajectoires du volant données par l'autre.

4) *Ressources mobilisées :*

➤ **Au niveau informationnel et cognitif :**

- apprécier les trajectoires, les vitesses, l'espace.
- décoder les intentions tactiques de l'adversaire et anticiper sa réponse.

➤ **Au niveau socio-affectif :**

- accepter le duel.
- accepter de perdre.

➤ **Au niveau moteur :**

- Préparer le placement et l'orientation de son corps et de la raquette.

5) Mise en œuvre

Les situations ne précisent pas les modalités d'organisation de la classe. Cependant, la classe peut fonctionner en atelier en fonction de leurs besoins, du nombre de terrains disponibles, afin d'optimiser le temps d'engagement moteur de chaque enfant.

IMPORTANT :

Les jeux de raquettes ne deviennent une activité d'opposition et de coopération qu'à partir du moment où les élèves sont capables de manipuler une raquette ou d'autres types de raquettes (mini tennis) et un volant ou autres projectiles (balles).

Des situations de découverte et de manipulations de la raquette et du volant sont indispensables ; elles sont proposées ici en préambule de l'Unité d'apprentissage.

Elles peuvent aussi faire l'objet d'une Unité d'apprentissage « jeux de raquettes » au cycle 2 ou au début du cycle 3.

Organisation matérielle :

- Pour pouvoir travailler sur des espaces précis, il est nécessaire de visualiser ces espaces (repères) donc de matérialiser les terrains (tracés).
- Au niveau du matériel, il est indispensable d'utiliser des raquettes à manches courts (le tamis le plus proche de la main).

Organisation d'une séance

Echauffement, corps de la séance, retour à une situation de match (réinvestissement des notions acquises au cours de la séance).

Situations de découverte

Objectif d'apprentissage

Amener l'enfant à manipuler une raquette de badminton et un volant.

But de la tâche

Inventorier les différentes façons de frapper le volant avec une raquette.

Dispositif

- Une raquette et un volant par enfant.
- Gymnase ou terrain extérieur (si pas de vent).

Consigne

- rechercher toutes les façons d'utiliser la raquette et le volant puis faire un inventaire et s'entraîner.

Réponses possibles

- maintient le volant sur la raquette (avec ou sans déplacement)
- envoie le volant dans une cible
- échange avec un camarade.

Variables didactiques :

- se déplacer en maintenant le volant sur la raquette (slalom)
- faire rebondir le volant plusieurs fois avec ou sans déplacement
- frapper un objet (ballon mousse ou peau d'éléphant, balles ...) avec ou sans cible
- échanger le volant ou un autre objet à la main avec un camarade
- même chose par dessus un fil

Situation de repérage : match

But de la tâche:

Obtenir 11 points avant son adversaire

Dispositif:

- terrain :
- 2 joueurs par terrain
- une raquette par joueur et un volant pour 2.

Consignes:

- faire un match en 11 points.
- servir à tour de rôle dans sa zone.
- on gagne un point :
 - quand l'adversaire manque son service
 - quand l'adversaire envoie le volant en dehors du terrain
 - quand le volant tombe dans le terrain de l'adversaire

Différents niveaux de réponses :

- ne réussit pas à envoyer le volant
- frappe le volant pour l'envoyer } S1
- (r)envoie le volant S1bis
- envoie le volant par dessus le filet S2
- renvoie le volant S3
- envoie le volant dans la zone de l'adversaire S4
- se déplace pour renvoyer
- apprécie la trajectoire du volant } S5 - S6
- renvoie le volant dans la zone de l'adversaire

Situation d'apprentissage S1 : le gagne terrain individuel

Objectif d'apprentissage :

Amener les enfants à frapper le volant par le bas (service) avec la raquette.

But de la tâche :

Arriver à l'autre bout du terrain en faisant le moins de frappes possible.

Dispositif :

- terrain de 10 m sur 12 m
- les enfants sont les uns à côté des autres sur la largeur du terrain
- 1 raquette et un volant par enfant

Consignes :

- Chaque joueur doit traverser le terrain en frappant le volant le plus loin possible.
- Le joueur relance le volant d'où il est tombé pour atteindre la ligne d'arrivée (en moins de coups possibles).
- Le premier arrivé a gagné.

Difficultés possibles :

- Lancer droit.

Critères de réussite

J'ai réussi si j'ai fait moins de 5 frappes.

Variables didactiques :

- Réduire la distance à parcourir pour l'enfant en difficulté.
- Rallonger la distance, sans autoriser plus de frappes.
- Limiter le temps de traversée.
- En déplacement à 2, un volant pour 2, les joueurs alternent pour frapper le volant.

Situation d'apprentissage S1 bis : envoyer

Objectif d'apprentissage :

Amener les enfants à envoyer le volant pour le service.

But de la tâche :

Recevoir le volant et le renvoyer.

Dispositif :

- Par 2, un lanceur, un receveur, espacés de 2 m.
- Le receveur a une raquette.
- Le lanceur a un volant.

Consignes :

- Le lanceur envoie le volant à la main. Le receveur reçoit et renvoie le volant avec la raquette.
- Echanger les rôles.

Difficultés possibles :

Se positionner par rapport au volant et à la raquette.

Critères de réussite

J'ai réussi si j'ai renvoyé 5 fois de suite le volant.

Variables didactiques :

- Augmenter la distance entre les 2 joueurs.
- mettre un filet ou un élastique entre les joueurs.

Situation d'apprentissage S2 : « plus haut le volant ! »

Objectif d'apprentissage :

Amener les enfants à lancer par le bas (service) avec une trajectoire haute.

But de la tâche :

Lancer le volant par dessus le filet.

Dispositif :

- 1 terrain de 2m50 sur 6 m, partagé en deux par un élastique ou un filet haut de 2m50.
- une raquette chacun, et un volant pour deux.

Consignes :

- Le premier joueur frappe le volant pour l'envoyer par dessus le filet.
- L'autre le ramasse à la main et l'envoie à son tour par dessus le filet, avec sa raquette.
- Echanger les rôles.

Difficultés possibles :

- Trouver un placement efficace du corps.
- Trouver une orientation efficace de la raquette.

Critères de réussite

J'ai réussi si le volant est passé 5 fois de suite par-dessus le filet.

Variables didactiques :

- Varier la distance entre le joueur et le filet.

Situation d'apprentissage S3 : renvoyer

Objectif d'apprentissage :

Amener les enfants à renvoyer le volant par le haut.

But de la tâche :

Recevoir le volant et le renvoyer.

Dispositif :

- Par 2, un lanceur et un receveur
- Le lanceur et le receveur ont une raquette.
- Le lanceur a un volant.

Consignes :

- Le lanceur envoie le volant avec la raquette en hauteur(par le bas ou par le haut si échec).
Le receveur renvoie le volant avec la raquette par le haut.
- Echanger les rôles.

Difficultés possibles :

Positionner la raquette par rapport au volant (pour être en dessous).

Critères de réussite

J'ai réussi si j'ai renvoyé 5 fois le volant.

Variables didactiques :

- augmenter la distance entre les 2 joueurs.
- mettre un filet ou un élastique entre les joueurs.

Situation d'apprentissage S4 : envoyer avec précision

Objectif d'apprentissage :

Amener les enfants à améliorer l'efficacité de leur envoi.

But de la tâche :

Envoyer le volant à l'endroit voulu.

Dispositif :

- Un terrain de 4 m sur 8 partagé en 2 par un filet.
- Une des 2 zones est partagée en 4 zones de couleur.
- 2 joueurs par terrain, un lanceur avec raquette, un ramasseur (sans raquette).
- Une réserve de volants.

Consignes :

- Envoyer le volant 5 fois dans une même zone, avant de passer à la zone suivante.
- Echanger les rôles.

Difficultés possibles :

Ajuster sa trajectoire.

Critères de réussite

J'ai réussi si je suis passé dans chacune des zones

Variables didactiques :

- annoncer la zone choisie avant de lancer. (l'annonce peut être faite par le lanceur ou par le receveur.)
- réduire la taille des zones.

Situation d'apprentissage S5 : Réceptionner le volant

Objectif d'apprentissage :

Amener les enfants à lire la trajectoire et à se déplacer pour recevoir et renvoyer le volant par le haut.

But de la tâche :

Se déplacer pour recevoir et renvoyer le volant.

Dispositif

- 1 terrain de 2m50 sur 6 m, partagé en deux par un élastique ou un filet haut de 2m50.
- une raquette chacun, et un volant pour deux.
- Des zones numérotées sont placées sur la zone du receveur. (n°1 : derrière le filet, n°2 au fond et à droite du terrain, n° 3 : au fond et à gauche. Le centre n'est pas numéroté.)

Consignes :

- Le lanceur :
annoncer au receveur la zone choisie
- Le receveur :
en position d'attente au centre, se déplacer vers la zone annoncée pour renvoyer le volant.
- Echanger les rôles.

Difficultés possibles :

- Déplacement tardif.
- Action précipitée sur la frappe.
- Pas de préparation pour positionner la raquette vers le haut.
- Position d'attente passive.
- Difficultés pour prendre les informations visuelles. (lecture de la trajectoire)

Critères de réussite

J'ai réussi si j'ai renvoyé 8 volants sur 10

Variables didactiques :

- Pour simplifier, le receveur annonce la zone de réception.
- Pour complexifier, le renvoyeur doit relancer dans la zone centrale de l'adversaire.

Situation d'apprentissage S6 : faire durer l'échange

Objectif d'apprentissage :

Amener les enfants à lire la trajectoire et à se déplacer pour faire durer l'échange au maximum.

But de la tâche :

Par 2, faire passer le volant par-dessus le filet le plus de fois possible sans qu'il ne tombe.

Dispositif

- 1 terrain de 2m50 sur 6 m, partagé en deux par un élastique ou un filet haut de 2m50.
- une raquette chacun, et un volant pour deux.

Consignes :

- ne pas mettre l'autre en difficulté.
- analyser les erreurs qui ont fait tomber le volant au sol (voir difficultés possibles)

Difficultés possibles :

- Déplacement tardif
- Pas de préparation pour positionner la raquette vers le haut.
- Position d'attente passive.
- Mauvaise prise d'information visuelle. (lecture de la trajectoire)

Critères de réussite

Nous avons réussi si nous avons fait 10 échanges par-dessus le filet.

Variables didactiques :

- Faire des défis contre d'autres équipes
- Faire des compétitions sur la durée des échanges (le maximum par équipe).
- Faire une montante descendante sur les résultats des échanges
- Faire la même chose en double

Situation test : match

But de la tâche:

Obtenir 11 points avant son adversaire

Dispositif:

- terrain :
- 2 raquettes et un volant par terrain.
- 5 joueurs par terrain (a, b, c, d, e): 2 joueurs, 2 observateurs, un arbitre.

Match	Arbitre	Observateurs
a/b	e	c,d
c/d	b	a,e
e/a	c	b,d
b/c	d	a,e
d/e	a	b,c

Consignes:

- faire un match en 11 points.
- servir à tour de rôle dans sa zone.
- on gagne un point :
 - quand l'adversaire manque son service
 - quand l'adversaire envoie le volant en dehors du terrain
 - quand mon volant tombe dans le terrain de l'adversaire

Critères d'évaluation :

Grille d'évaluation

	1 ^{er} match	2 ^{ème} match	Total
Nombre de services réussis sur le total de services effectués	../..	../..	../..
Nombre de renvois réussis * sur le total de renvois tentés	../..	../..	../..

* l'envoi est considéré comme réussi même si le joueur adverse le renvoie.

J'ai réussi si :

- moitié de mes services sont réussis
- moitié de mes renvois sont réussis

Situation de réinvestissement : tournoi en montante/descendante

But de la tâche:

Gagner le tournoi.

Dispositif:

- terrain :
- une poule de 4 joueurs par terrain : 2 joueurs, un arbitre, un qui note les résultats.
- 2 raquettes et un volant par terrain.
- Temps de jeu : 60 mins.

Consignes:

Par terrain :

- rencontrer tous les joueurs de la poule
- matchs en 11 points.
- servir à tour de rôle dans sa zone.
- quand l'adversaire manque son service, personne ne marque de points.
- on gagne un point :
 - quand l'adversaire envoie le volant en dehors du terrain
 - quand le volant tombe dans le terrain de l'adversaire.
- à la fin de tous les matchs de la même poule, le gagnant « monte », le perdant « descend », et le ou les autres restent sur le terrain.

- On organise une nouvelle série de matchs avec la nouvelle poule constituée. Et ainsi de suite.

- Au bout de 50 minutes, les poules démarrées seront terminées. (on ne recommence pas une nouvelle poule.)

- De retour en classe, un classement sera élaboré avec les enfants, selon les critères suivants :
 - Match gagné : 3 points
 - Match nul : 2 points
 - Match perdu : 1 point