

Projet Pédagogique Concerté

Activité Physique et Sportive : Badminton à l'école

Cycle : 3

Année scolaire 20 – 20

École publique :

Enseignant :

Niveau :

Effectif :

Jour / horaire :

Intervenant :

Lieu :

Nombre de séances : 7

Durée de la séance : 1 heure

Date 1^{ère} séance :

Compétences spécifiques E.P.S. (cf. Programmes) :

(Prog.2008) S'opposer individuellement [...] :

- rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle : affronter seul un adversaire pour obtenir le gain du jeu
- développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur, comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant

(2016) Conduire et maîtriser un affrontement [...] interindividuel :

- rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples
- adapter son jeu et ses actions à l'adversaire et au partenaire
- coordonner des actions motrices simples
- se reconnaître attaquant/défenseur
- accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur
- s'informer pour agir

Compétences du Socle commun :

Prog. 2008

- s'exprimer dans un vocabulaire approprié et précis
- comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient
- respecter les autres et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons
- respecter les règles dans la pratique du jeu
- montrer une certaine persévérance
- s'auto-évaluer dans des situations simples

2016

Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps :

- acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité
- mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente

S'approprier par la pratique physique et sportive des méthodes et des outils :

- apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres
- répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités :

- assumer les rôles de joueur, observateur, arbitre
- comprendre, respecter et faire respecter les règles
- s'engager dans l'activité sportive

Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière :

- connaître et appliquer les règles d'une bonne hygiène de vie
- adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger

S'approprier une culture physique sportive et artistique :

- comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives

Matériel :

- **Ecole** : 1 sac de ballons de baudruche, cordes à sauter, lattes souples/cerceaux, coupelles, tubes (1,60m)+ socles lestés+ rue-balise (filet), échelle d'agilité
- **Kit** : 16 raquettes, 3 filets, 4 boites de volants

		SITUATIONS D'APPRENTISSAGE*		
Séances	OBJECTIFS D'ACQUISITIONS : ce que l'enfant va apprendre	PRISES EN CHARGE PAR L'ENSEIGNANT	PRISES EN CHARGE PAR L'INTERVENANT	ATELIER(S) AUTONOME(S) DES ELEVES
1	- <i>s'organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations favorables de marque</i>	Jongles Mitraillette main basse - Coup droit		Parcours de motricité spécifique Mitraillette main basse - Revers
2	- <i>maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu</i>	Jongles Echange dirigé main basse		Parcours de motricité spécifique Mitraillette main basse
3	- <i>respecter l'adversaire, l'arbitre et le partenaire</i>	Service court – Revers Echange dirigé main basse		Jeu de l'horloge - Revers Service et échanges en main basse
4	- <i>assurer différents rôles sociaux : joueur, observateur, arbitre</i>	Le jeu du gardien de but		Le jeu de l'horloge – Coup droit Service et échanges en main basse
5	- <i>accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter</i>	Mitraillette main haute		Le jeu du gardien de but Service et échanges en main haute
6		Mitraillette main haute avec cibles		Le duel Le manège
7		Mitraillette main haute avec cibles		Le duel Le manège
8		Rencontres - Evaluation		

RESSOURCES :

- Shuttle Time : <https://www.youtube.com/watch?v=4cTnaaidqKI&list=PLA7ZcagI0frB3CanA-s2t32bfZ- AnUAB>
- A l'école du Badminton : <http://www.alecoledubadminton.fr/>

L' (les) intervenant(s),

L'enseignant,

Le (la) Directeur (trice),

Situations d'apprentissage SEANCE 1

	OBJECTIFS DE LA SEANCE*	PRISES EN CHARGE PAR L'ENSEIGNANT/L'INTERVENANT	ATELIER(S) AUTONOME(S)																												
10 min	<p>Coordonner des actions motrices simples</p>	<p>Motricité : se déplacer et répondre à la consigne orale</p> <ul style="list-style-type: none"> - en pas courus vers... l'avant/l'arrière/la droite/la gauche - en pas chassés vers... l'avant/l'arrière/la droite/la gauche - en pas croisés vers ...l'avant/l'arrière/la droite/la gauche <p>Motricité dans affrontement duel : Escrime ou Touche épaule</p> <p>Maniabilité en fonction du matériel disponible, 1 raquette/élève ou 1 raquette pour 2 :</p> <p>↳ prise en main de la raquette Cf. Mallette FFBad-Livret MiniBad « Maniabilité »</p> <p><i>La toupie : faire tourner sa raquette entre ses doigts sans la faire tomber (dans un sens/ dans l'autre ; lentement/de plus en plus vite</i></p>																													
10min x4	<p>Tenir correctement sa raquette</p> <p>Utiliser plusieurs types de renvoi (coup droit, revers)</p>	<p>Atelier 1 : Les jongles Cf. Mallette FFBad-Etape 1- Fiche 07</p> <p>1 raquette/1 ballon de baudruche</p> <p><u>Critère de réussite</u> : Enchaîner le plus de frappes possibles</p> <p><u>Critères de réalisation</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - avoir le coude libre (non collé au corps) - avoir la raquette devant soi, à hauteur du buste <p><u>Variantes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire des séries coups droits, des séries revers - alterner coup droit, revers - se déplacer en relais croisés <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">XXXX</td> <td style="padding: 2px 10px;">XXXX</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">OOOO</td> <td style="padding: 2px 10px;">OOOO</td> </tr> </table> </div> <p>Atelier 3 : La mitrailleuse en main basse COUP DROIT Cf. Mallette FFBad-Etape 1- Fiche 09</p> <p>3 par 3 - pas de filet</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">1 ramasseur</td> <td style="padding: 2px 10px;">1 lanceur (4 volants)</td> <td style="padding: 2px 10px;">1 frappeur (raquette)</td> <td style="padding: 2px 10px;">1 cible</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">X</td> <td style="padding: 2px 10px;">V</td> <td style="padding: 2px 10px;">I R</td> <td style="padding: 2px 10px;">O</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td style="padding: 2px 10px;">1 latte au sol</td> <td></td> </tr> </table> </div> <p><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le lanceur lance le volant à la main et vise la cible - le frappeur frappe le volant avec la raquette un maximum de fois sur 4 lancers (empêche le volant d'atteindre la cible) <p><u>Critères de réalisation</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tamis orienté vers le lanceur, perpendiculaire au sol (prise coup droit) - pied raquette vers la latte au sol 	XXXX	XXXX	OOOO	OOOO	1 ramasseur	1 lanceur (4 volants)	1 frappeur (raquette)	1 cible	X	V	I R	O			1 latte au sol		<p>Atelier 2 : Parcours de motricité</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> </div> <p>Atelier 4 : La mitrailleuse en main basse REVERS Cf. Mallette FFBad-Etape 1- Fiche 09</p> <p>3 par 3 - pas de filet</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">1 ramasseur</td> <td style="padding: 2px 10px;">1 lanceur (4 volants)</td> <td style="padding: 2px 10px;">1 frappeur (raquette)</td> <td style="padding: 2px 10px;">1 cible</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">X</td> <td style="padding: 2px 10px;">V</td> <td style="padding: 2px 10px;">I R</td> <td style="padding: 2px 10px;">O</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td style="padding: 2px 10px;">1 latte au sol</td> <td></td> </tr> </table> </div> <p><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le lanceur lance le volant à la main et vise la cible - le frappeur frappe le volant avec la raquette un maximum de fois sur 4 lancers (empêche le volant d'atteindre la cible) <p><u>Critère de réalisation</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tamis orienté vers le lanceur, perpendiculaire au sol (prise revers) - pied raquette vers la latte au sol 	1 ramasseur	1 lanceur (4 volants)	1 frappeur (raquette)	1 cible	X	V	I R	O			1 latte au sol	
XXXX	XXXX																														
OOOO	OOOO																														
1 ramasseur	1 lanceur (4 volants)	1 frappeur (raquette)	1 cible																												
X	V	I R	O																												
		1 latte au sol																													
1 ramasseur	1 lanceur (4 volants)	1 frappeur (raquette)	1 cible																												
X	V	I R	O																												
		1 latte au sol																													
5 min	Fin de séance	<p>Construire des habitudes d'étirements Cf. Mallette FFBad-Etape 1- Fiche 16</p> <p><i>Ce que j'ai appris aujourd'hui</i> : les deux prises de la raquette, prise coup droit / prise revers</p>																													

Situations d'apprentissage SEANCE 2

	OBJECTIFS DE LA SEANCE*	PRISES EN CHARGE PAR L'ENSEIGNANT/L'INTERVENANT	ATELIER(S) AUTONOME(S)																				
10 min	<p>Coordonner des actions motrices simples</p>	<p>Motricité : pas courus, pas chassés, pas croisés (avant, arrière, droite, gauche)</p> <p>Motricité dans affrontement duel : Escrime ou Touche épaule</p> <p>Maniabilité / approche des différentes prises : ↳ prise en main de la raquette Cf. <i>Mallette FFBad-Livret MiniBad « Maniabilité »</i> <i>La toupie revers p.5, La toupie coup droit p.6</i> : faire tourner le manche de la raquette dans ses doigts, au signal prendre en coup droit/en revers</p>																					
10min x4	<p>Tenir correctement sa raquette</p> <p>Utiliser plusieurs types de renvoi (coup droit, revers)</p> <p>Réaliser des échanges</p>	<p>Atelier 1 : Les jongles Cf. <i>Mallette FFBad-Etape 1- Fiche 07</i></p> <p>1 raquette /1 volant</p> <p><u>Critères de réussite :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Enchaîner le plus de frappes possibles en ajoutant différentes acrobaties entre les frappes comme passer la raquette : dans le dos/sous une jambe / sous l'autre / sous l'une et l'autre - Enchaîner le plus de frappes possibles en alternant une frappe forte et un amorti <p><u>Critères de réalisation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - avoir la raquette à plat - avoir le coude libre (non collé au corps) - avoir la raquette devant soi, à hauteur du buste <p><u>Variantes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 ballon de baudruche pour ralentir - faire des séries coups droits, des séries revers - alterner coup droit, revers <p>Atelier 3 : L'échange dirigé en main basse Cf. <i>Mallette FFBad-Etape 1- Fiche 14</i></p> <p>sans filet pour cette séance/ 6 élèves maximum</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">1 ramasseur</td> <td style="width: 25%;">1 lanceur= le PE (3 volants/joueur)</td> <td style="width: 25%;">1 frappeur (raquette)</td> <td style="width: 25%;">2 plots/porte</td> </tr> <tr> <td>X</td> <td>PE</td> <td>R</td> <td>RRRR</td> </tr> </table> <p><u>Critères de réussite :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser le plus d'échanges possibles avec l'enseignant <p><u>Critères de réalisation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - tamis orienté vers le lanceur, perpendiculaire au sol (prise coup droit) 	1 ramasseur	1 lanceur= le PE (3 volants/joueur)	1 frappeur (raquette)	2 plots/porte	X	PE	R	RRRR	<p>Atelier 2 : Parcours de motricité</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> </div> <p>Atelier 4 : La mitrailleuse en main basse Cf. <i>Mallette FFBad-Etape 1- Fiche 09</i></p> <p>3 par 3 - pas de filet</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">1 ramasseur</td> <td style="width: 25%;">1 lanceur (4 volants)</td> <td style="width: 25%;">1 frappeur (raquette)</td> <td style="width: 25%;">1 cible</td> </tr> <tr> <td>X</td> <td>V</td> <td>I R</td> <td>O</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td colspan="2">1 latte au sol</td> </tr> </table> <p><u>Critère de réussite :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Frapper le volant un maximum de fois sur 4 lancers (empêcher le volant d'atteindre la cible) - alterner coup droit, revers <p><u>Critère de réalisation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - tamis orienté vers le lanceur, perpendiculaire au sol - pied raquette vers la latte au sol 	1 ramasseur	1 lanceur (4 volants)	1 frappeur (raquette)	1 cible	X	V	I R	O			1 latte au sol	
1 ramasseur	1 lanceur= le PE (3 volants/joueur)	1 frappeur (raquette)	2 plots/porte																				
X	PE	R	RRRR																				
1 ramasseur	1 lanceur (4 volants)	1 frappeur (raquette)	1 cible																				
X	V	I R	O																				
		1 latte au sol																					
5 min	<p>Fin de séance</p>	<p><i>Construire des habitudes d'étirements Cf. Mallette FFBad-Etape 1- Fiche 16</i></p> <p><i>Ce que j'ai appris aujourd'hui</i> : orienter mon tamis vers le terrain adverse pour donner une bonne trajectoire à mon volant</p>																					

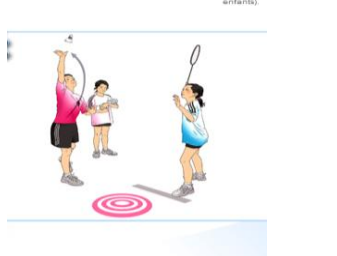
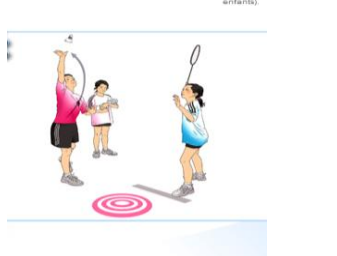

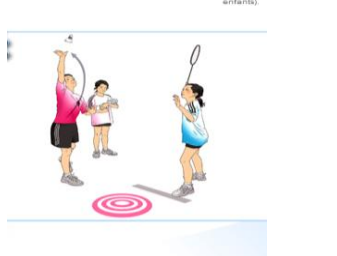
Situations d'apprentissage SEANCE 3

	OBJECTIFS DE LA SEANCE*	PRISES EN CHARGE PAR L'ENSEIGNANT/L'INTERVENANT	ATELIER(S) AUTONOME(S)																										
10 min	<p>Coordonner des actions motrices simples</p>	<p>Motricité : se déplacer en pas chassés, répondre à la consigne orale : droite/gauche ; devant ; derrière</p> <p>Motricité dans affrontement duel : loup ligne (déplacement en pas courus/chassés uniquement sur les lignes des terrains de badminton (lignes de fond, de côté, de service tracés noirs)</p> <p>Maniabilité : jonglages (ballons de baudruche, balle en mousse, volants) en déplacement sur la largeur de la salle d'abord individuellement puis sous forme de relais (coups droits/revers)</p>																											
10min x4	<p>Utiliser un envoi simple pour commencer l'échange (« en revers »)</p> <p>Réaliser des échanges</p>	<p>Atelier 1 : le service court revers (mise en jeu) Cf. Mallette FFBad-Etape 1- Fiche</p> <p>1 raquette/élève, 1 volant pour deux/ 6 terrains</p> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="text-align: center; width: 100px;">↻</td> <td style="text-align: center; width: 50px;">ligne de service</td> <td style="text-align: center; width: 100px;">←2m→</td> <td style="text-align: center; width: 100px;">←2m→</td> <td style="text-align: center; width: 50px;">ligne de service</td> <td style="text-align: center; width: 100px;">↻</td> </tr> </table> <p>↘ filet (ou obstacle)</p> </div> <p>2 joueurs face à face, placés chacun derrière leur ligne de service. Le premier sert, l'autre laisse tomber le volant derrière la ligne de service, le ramasse puis sert à son tour.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : faire passer le volant dans le camp adverse en franchissant la ligne de service</p> <p><u>Critères de réalisation</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prise revers, hauteur de la ceinture devant soi, pied raquette devant, tamis perpendiculaire au sol - prise du volant par la jupe, bouchon vers le bas <p><u>Variante</u> : sans filet/avec filet/ filet à 80cm puis jusqu'à 1m40</p> <p>Atelier 3 : L'échange dirigé en main basse Cf. Mallette FFBad-Etape 1- Fiche 14</p> <p>avec filet pour cette séance/ 6 élèves maximum/4 raquettes</p> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="text-align: center; width: 100px;">1 ramasseur</td> <td style="text-align: center; width: 100px;">1 lanceur = PE (3 volants/joueur)</td> <td style="text-align: center; width: 100px;">1 frappeur (raquette)</td> <td style="text-align: center; width: 100px;">2 plots/porte</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="text-align: center;">PE</td> <td style="text-align: center;">R</td> <td style="text-align: center;">RRRR</td> </tr> </table> <p>↘ filet ou obstacle entre 80cm et 1.40m</p> </div> <p><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser le plus d'échanges possibles avec l'enseignant <p><u>Critères de réalisation</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tamis orienté vers le lanceur, perpendiculaire au sol (prise coup droit) 	↻	ligne de service	←2m→	←2m→	ligne de service	↻	1 ramasseur	1 lanceur = PE (3 volants/joueur)	1 frappeur (raquette)	2 plots/porte	X	PE	R	RRRR	<p>Atelier 2 : L'horloge REVERS</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <table border="1" style="text-align: center; width: 150px;"> <tr> <td>2 équipes jouent l'une contre l'autre (2 horloges //)</td> <td>V☺</td> <td>☺</td> </tr> <tr> <td>1 raquette et 1 volant par équipe</td> <td>☺</td> <td>☺</td> </tr> </table> <table border="1" style="text-align: center; width: 150px;"> <tr> <td>V☺</td> <td>☺</td> </tr> <tr> <td>☺</td> <td>☺</td> </tr> </table> </div> <p>Les joueurs sur le cercle (sans raquette) envoient à la main le volant sur le revers du joueur central (avec raquette). Le joueur central renvoie le volant en REVERS sur le joueur suivant qui essaie de le rattraper avant qu'il ne touche le sol. Un tour dans le sens des aiguilles d'une montre (SAM) Tous les joueurs passent au centre. L'équipe gagnante est celle qui a terminé la première.</p> <p>Reprendre le jeu en SIAM (inverse)</p> <p><u>Variante</u> : Les joueurs de l'équipe A font l'horloge. Les joueurs de l'équipe B font, en relais, le tour de l'horloge avec un volant en équilibre sur la tête. On compte le nombre de tours de l'équipe B pour un tour d'horloge de A.</p> <p>Atelier 4 : service et échanges en main basse en coopération 2 joueurs face à face 1 raquette/élève, 1 volant pour 2 6 terrains sans filet</p> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="text-align: center; width: 100px;">1 frappeur (raquette)</td> <td style="text-align: center; width: 100px;">1 frappeur (raquette)</td> </tr> </table> </div> <p><u>Critère de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le service doit franchir la ligne de service adverse - faire un maximum d'échanges sans faire tomber le volant <p><u>Critères de réalisation pour le service/l'engagement</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - idem Atelier 1 <p><u>Critères de réalisation pour les échanges</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - trajectoires montantes - cibler l'espace devant le joueur « partenaire » 	2 équipes jouent l'une contre l'autre (2 horloges //)	V☺	☺	1 raquette et 1 volant par équipe	☺	☺	V☺	☺	☺	☺	1 frappeur (raquette)	1 frappeur (raquette)
↻	ligne de service	←2m→	←2m→	ligne de service	↻																								
1 ramasseur	1 lanceur = PE (3 volants/joueur)	1 frappeur (raquette)	2 plots/porte																										
X	PE	R	RRRR																										
2 équipes jouent l'une contre l'autre (2 horloges //)	V☺	☺																											
1 raquette et 1 volant par équipe	☺	☺																											
V☺	☺																												
☺	☺																												
1 frappeur (raquette)	1 frappeur (raquette)																												
5 min	<p>Fin de séance</p>	<p>Construire des habitudes d'étirements Cf. Mallette FFBad-Etape 1- Fiche 1</p> <p><i>Ce que j'ai appris aujourd'hui</i> : utiliser un envoi simple en revers pour engager</p>																											

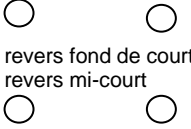
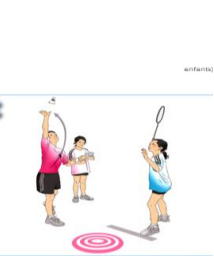
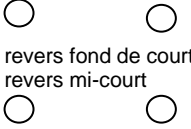
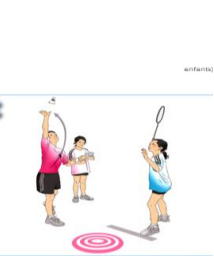
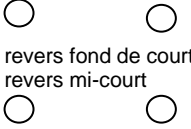
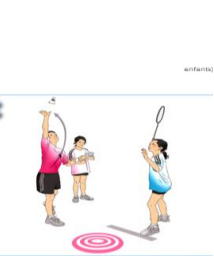
Situations d'apprentissage SEANCE 4

	OBJECTIFS DE LA SEANCE*	PRISES EN CHARGE PAR L'ENSEIGNANT/L'INTERVENANT	ATELIER(S) AUTONOME(S)													
10 min	Coordonner des actions motrices simples	<p>Motricité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sauter à cloche pied et répondre à la consigne orale : droite/gauche/devant/derrière - les statues : trotter, au signal s'immobiliser en fente avant droite/avant gauche <p>Maniabilité : jongler en déplaçant sur la largeur du terrain, d'abord individuellement puis sous forme de relais (coups droits/revers) complexifier par des obstacles à franchir (marcher sur un tapis mou, slalomer, enjamber une barrière de plots)</p>														
15min x3	<p>Utiliser un envoi simple pour commencer l'échange (« en revers »)</p> <p>Se placer par rapport à l'engin pour pouvoir le renvoyer à son tour</p> <p>Réaliser des échanges</p>	<p>Atelier 1 : Le jeu du gardien de but (main basse) <i>Cf. Mallette FFBad-Etape 1- Fiche 08</i></p> <p><u>Matériel :</u></p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">1 ramasseur face au gardien</td> <td style="padding: 5px;">1 tireur (8 volants)</td> <td style="padding: 5px;">1 gardien (raquette)</td> <td style="padding: 5px;">4 cibles</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">X</td> <td style="padding: 5px;">V</td> <td style="padding: 5px;">R</td> <td style="padding: 5px;">○ ○ ○ ○</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> - cible 1 : coup droit devant (zone filet) - cible 2 : revers devant (zone filet) - cible 3 : coup droit mi-court - cible 4 : revers mi-court <p><u>Critère de réussite :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - le tireur lance le volant à la main et essaie d'atteindre les cibles (cerceaux) - le gardien renvoie avec la raquette le plus de volants possibles avant qu'ils n'atteignent les cibles <p><u>Critères de réalisation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - prendre le volant tôt, devant soi, coude libre - se replacer au centre du terrain entre chaque frappe <p><u>Variantes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - distribution ordonnée (cibles 1,2,3,4) - distribution aléatoire 	1 ramasseur face au gardien	1 tireur (8 volants)	1 gardien (raquette)	4 cibles	X	V	R	○ ○ ○ ○	<p>Atelier 2 : L'horloge COUP DROIT</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">2 équipes jouent l'une contre l'autre (2 horloges //) 1 raquette et 1 volant par équipe</td> <td style="padding: 5px;"> </td> <td style="padding: 5px;"> </td> </tr> </table> <p>Les joueurs sur le cercle (sans raquette) envoient à la main le volant sur le COUP DROIT du joueur central (avec raquette). Le joueur central renvoie le volant en COUP DROIT sur le joueur suivant qui essaie de le rattraper avant qu'il ne touche le sol. Un tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (SIAM) Tous les joueurs passent au centre. L'équipe gagnante est celle qui a terminé la première.</p> <p>Reprendre le jeu en SAM (sens des aiguilles d'une montre).</p> <p><u>Variante :</u> Les joueurs de l'équipe A font l'horloge. Les joueurs de l'équipe B font, en relais, le tour de l'horloge avec un volant en équilibre sur la tête. On compte le nombre de tours de l'équipe B pour un tour d'horloge de A.</p> <p>Atelier 3 : service et échanges en main basse en coopération</p> <p>2 joueurs face à face (1 contre 1) 1 raquette/élève, 1 volant pour 2 6 terrains avec filet (obstacle de 0,80 à 1,40m)</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">1 frappeur (raquette)</td> <td style="padding: 5px;">1 frappeur (raquette)</td> </tr> </table> <p><u>Critère de réussite :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - le service doit franchir la ligne de service adverse - faire un maximum d'échanges sans faire tomber le volant <p><u>Critères de réalisation pour le service/l'engagement :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Prise revers, hauteur de la ceinture devant soi, pied raquette devant, tamis perpendiculaire au sol - prise du volant par la jupe, bouchon vers le bas <p><u>Critères de réalisation pour les échanges :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - trajectoires montantes - cibler l'espace devant le joueur « partenaire » 	2 équipes jouent l'une contre l'autre (2 horloges //) 1 raquette et 1 volant par équipe			1 frappeur (raquette)	1 frappeur (raquette)
1 ramasseur face au gardien	1 tireur (8 volants)	1 gardien (raquette)	4 cibles													
X	V	R	○ ○ ○ ○													
2 équipes jouent l'une contre l'autre (2 horloges //) 1 raquette et 1 volant par équipe																
1 frappeur (raquette)	1 frappeur (raquette)															
5 min	Fin de séance	<p>Construire des habitudes d'étirements Cf. Mallette FFBad-Etape 1- Fiche 1 <i>Ce que j'ai appris aujourd'hui :</i> renvoyer le volant dans diverses situations</p>														

Situations d'apprentissage SEANCE 5

	OBJECTIFS DE LA SEANCE*	PRISES EN CHARGE PAR L'ENSEIGNANT/L'INTERVENANT	ATELIER(S) AUTONOME(S)								
10 min	<p>Coordonner des actions motrices simples</p>	<p>Motricité : Les volants brûlants Cf. <i>Mallette FFBad-Etape 1- Fiche 4-2 (3 parties de 1 min)</i></p> <p>Maniabilité (1/2 classe) : le ramassé de volant Cf. <i>Mallette FFBad-Livret MiniBad « Maniabilité » p.8</i> (1 raquette, 1 volant / élève)</p> <p>Motricité : (1/2 classe) se déplacer sur les lignes du terrain de hand (jaunes), trotter sur les longueurs/pas chassés zig zag sur les largeurs (deux pas chassés à droite, deux pas chassés à gauche vers l'avant sur une largeur/ vers l'arrière sur l'autre largeur)</p>									
10min x4	<p>Utiliser plusieurs types de renvoi en main haute</p> <p>Se placer par rapport à l'engin pour pouvoir le renvoyer à son tour</p> <p>Réaliser des échanges</p>	<p>Atelier 1 : La mitrailleuse en main haute face à un mur Cf. <i>Mallette FFBad-Etape 1- Fiche 11</i></p> <p>3 par 3 - pas de filet</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <p>1 lanceur (4 volants) 1 frappeur (raquette) 1 ramasseur 1 cible au mur</p> </td> <td style="width: 50%; text-align: center; padding: 5px;">  </td> </tr> </table> <p><u>Critère de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réussir à frapper les volants au dessus de la tête - faire rebondir le volant contre le mur <p><u>Critères de réalisation</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - épaule et jambes de profil (pied raquette derrière) - coude derrière haut et libre en bras cassé - frapper le volant le plus haut et le plus tôt possible <p>Atelier 3 : Mitrailleuse main haute avec filet Cf. <i>Shuttle time L13V3</i></p> <p><u>Critère de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réussir à frapper les volants au dessus de la tête et l'envoyer le plus loin possible <p><u>Critères de réalisation</u> : idem Atelier 1</p>	<p>1 lanceur (4 volants) 1 frappeur (raquette) 1 ramasseur 1 cible au mur</p>		<p>Atelier 2 : Le jeu du gardien de but (main basse)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">1 ramasseur X</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">1 tireur (8 volants) V</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">1 gardien (raquette) R</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">4 cibles ○ ○ ○ ○</td> </tr> </table> <div style="text-align: right; margin-top: 5px;">  </div> <p><u>Critère de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le tireur lance le volant à la main et essaie d'atteindre les cibles (cerceaux) - le gardien renvoie avec la raquette le plus de volants possibles avant qu'ils n'atteignent les cibles <p><u>Critères de réalisation</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - prendre le volant tôt, devant soi, coude libre - se replacer au centre du terrain entre chaque frappe <p><u>Variantes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - distribution ordonnée (cibles 1,2,3,4) / aléatoire <p>Atelier 4 : Service et échanges en main haute en coopération Cf. <i>Shuttle time L13V4</i></p> <p>2 joueurs face à face (1 contre 1) 1 raquette/élève, 1 volant pour 2 6 terrains avec filet (obstacle de 0,80 à 1,40m)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">1 frappeur (raquette)</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">1 frappeur (raquette)</td> </tr> </table> <p><u>Critère de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire un maximum d'échanges sans faire tomber le volant <p><u>Critères de réalisation pour le service/l'engagement</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prise revers, hauteur de la ceinture devant soi, pied raquette devant, tamis perpendiculaire au sol - prise du volant par la jupe, bouchon vers le bas <p><u>Critères de réalisation pour les échanges</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - trajectoires montantes <p><u>Variantes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - après sa frappe, passer sa raquette dans son dos pendant que le volant est en l'air 	1 ramasseur X	1 tireur (8 volants) V	1 gardien (raquette) R	4 cibles ○ ○ ○ ○	1 frappeur (raquette)	1 frappeur (raquette)
<p>1 lanceur (4 volants) 1 frappeur (raquette) 1 ramasseur 1 cible au mur</p>											
1 ramasseur X	1 tireur (8 volants) V	1 gardien (raquette) R	4 cibles ○ ○ ○ ○								
1 frappeur (raquette)	1 frappeur (raquette)										
5 min	<p>Fin de séance</p>	<p>Construire des habitudes d'étirements Cf. <i>Mallette FFBad - Etape 1- Fiche 1</i> <i>Ce que j'ai appris aujourd'hui</i> : orienter mon corps et le tamis de ma raquette pour frapper le plus haut possible</p>									

Situations d'apprentissage SEANCES 6 et 7

	OBJECTIFS DE LA SEANCE*	PRISES EN CHARGE PAR L'ENSEIGNANT/L'INTERVENANT	ATELIER(S) AUTONOME(S)		
10 min	Coordonner des actions motrices simples	<p>Motricité : Les volants brûlants Cf. <i>Mallette FFBad-Etape 1- Fiche 4-2 (3 parties de 1 min)</i></p> <p>Maniabilité (1/2 classe) : le ramassé de volant Cf. <i>Mallette FFBad-Livret MiniBad « Maniabilité » p.8</i> (1 raquette, 1 volant / élève)</p> <p>Motricité : (1/2 classe) se déplacer sur les lignes du terrain de hand (jaunes), trotter sur les longueurs/pas chassés zig zag sur les largeurs (deux pas chassés à droite, deux pas chassés à gauche vers l'avant sur une largeur/ vers l'arrière sur l'autre largeur)</p>			
15min x3	<p>Organiser le renvoi pour mieux maîtriser la trajectoire du volant</p> <p>Produire des trajectoires montantes</p> <p>Faire une mise en jeu, codifiée ou non permettant le renvoi</p> <p>Choisir le renvoi le mieux adapté</p>	<p>Atelier 1 : La mitrailleuse en main haute avec cibles Cf. <i>Mallette FFBad-Etape 1- Fiche 11</i></p> <p style="text-align: center;">↻ avec filet (de 0,80 à 1,40m)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <p>4 cibles (cerceaux)</p> <p>cible 1 : coup droit fond de court cible 2 : coup droit mi-court</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>cible 3 : revers fond de court cible 4 : revers mi-court</p> </td> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Enseignant distributeur (4 volants/élève)</p> <p>1/3 des élèves en file indienne 1 raquette chacun</p> <p>le frappeur devient ramasseur</p> </td> </tr> </table> <p><u>Critère de réussite</u> : frapper et atteindre toutes les cibles</p> <p><u>Critères de réalisation</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se placer sous le volant - épaule et jambes de profil (pied raquette derrière) - coude haut et libre en bras cassé - frapper le volant le plus haut et le plus tôt possible - tamis au-dessus du volant <p><u>Variante</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - atteindre la cible donnée par l'enseignant(e) - agrandir ou rétrécir les cibles - fermer la zone réussie, atteindre les zones restantes <p><u>Variante : séance 7</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - distribution à la raquette 	<p>4 cibles (cerceaux)</p> <p>cible 1 : coup droit fond de court cible 2 : coup droit mi-court</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>cible 3 : revers fond de court cible 4 : revers mi-court</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Enseignant distributeur (4 volants/élève)</p> <p>1/3 des élèves en file indienne 1 raquette chacun</p> <p>le frappeur devient ramasseur</p>	<p>Atelier 2 : Le duel (ou 1 contre 1) Cf. <i>Shuttle time L14V4</i></p> <p>4 terrains avec filet, binômes homogènes</p> <p><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - servir, enchaîner deux échanges longs en main haute puis chercher la rupture de l'échange - gagner le match en 11 points (tous les points comptent) <p><u>Critères de réalisation</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - viser dans les espaces libres - varier la vitesse d'exécution <p>Atelier 3 : Le manège</p> <p>1 terrain avec filet et 1 porte d'entrée (2 plots) en fond de court 1 lanceur d'un côté, les frappeurs de l'autre côté derrière la porte d'entrée</p> <p><u>Critères de réussite</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le lanceur enchaîne 5 engagements - le frappeur entre sur le terrain, renvoie le volant pour remporter sa frappe et se replace derrière les autres - s'il perd, il perd un point sur un capital de 11 points - le joueur suivant entre sur le terrain <p><u>Critères de réalisation</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - viser dans les espaces libres - varier la vitesse d'exécution <p><u>Variante</u> : 4 contre 4 après sa frappe, le joueur va se placer derrière les joueurs de l'autre demi-terrain (sortir par la droite du demi-terrain)</p>
<p>4 cibles (cerceaux)</p> <p>cible 1 : coup droit fond de court cible 2 : coup droit mi-court</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>cible 3 : revers fond de court cible 4 : revers mi-court</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Enseignant distributeur (4 volants/élève)</p> <p>1/3 des élèves en file indienne 1 raquette chacun</p> <p>le frappeur devient ramasseur</p>				
5 min	Fin de séance	<p>Construire des habitudes d'étirements Cf. <i>Mallette FFBad-Etape 1- Fiche 1</i></p> <p><i>Ce que j'ai appris aujourd'hui</i> : orienter mon corps et le tamis de ma raquette pour frapper le plus haut possible et donner une bonne trajectoire à mon volant</p>			

Situations d'apprentissage SEANCE 8

	OBJECTIFS DE LA SEANCE*	PRISES EN CHARGE PAR L'ENSEIGNANT/L'INTERVENANT	ATELIER(S) AUTONOME(S)
10 min	Coordonner des actions motrices simples	<p>Motricité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Touche mollet : 2 par 2, face à face, l'attaquant doit toucher le mollet de son adversaire pour gagner un point - 2 par 2 dos à dos, se passer le volant à droite à gauche / au-dessus de la tête, entre les jambes <p>Maniabilité : Cf. Mallette FFBad-Livret MiniBad « Maniabilité »</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'araignée : monter et descendre ses doigts le long du grip de la raquette sans la faire tomber - La raquette aveugle : faire tourner sa raquette entre ses doigts yeux fermés, sentir l'orientation du tamis en fonction de la 	
40min	<p>Viser dans les espaces libres pour tenter de marquer un point</p> <p>Varié la vitesse d'exécution pour chercher à déstabiliser l'adversaire</p> <p>Compter les points du match pour soi ou en situation d'arbitre</p>	<p>Rencontres : La montante / descendante</p> <p>Cf. Mallette FFBad-Etape 1- Fiche</p> <p>6 demi-terrains avec filet (1,40m)</p> <p><u>Organisation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - équipes mixtes de 4 joueurs de niveaux hétérogènes - matches en 1 set gagnant de 11 points <p>A la fin d'un match :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le joueur gagnant rapporte 3 points à son équipe, monte d'un terrain, arbitre le match suivant et joue le match d'après ; - le joueur perdant rapporte 1 point à son équipe, descend d'un terrain, arbitre le match suivant et joue le match d'après ; <p><u>Critères de réussite :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - gagner les matches - obtenir le plus de points possibles pour son équipe <p><u>Critères de réalisation en tant que joueur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - élaborer des tactiques élémentaires - jouer avec une intention <p><u>Critères de réalisation en tant qu'arbitre :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - interdire les services en main haute - identifier si le volant a franchi la ligne de service adverse - attribuer le point au gagnant lorsque le volant de l'adversaire touche le sol ou lorsqu'il commet une faute directe : volant dans ou sous le filet, volant qui sort du terrain, ou volant qui touche le corps d'un des joueurs 	
5 min	Fin de séance	<p>Construire des habitudes d'étirements Cf. Mallette FFBad-Etape 1- Fiche 1</p> <p>Ce que j'ai appris au cours du cycle : Compléter le livret de l'élève sportif Fiche « Sport de raquettes »</p>	