

PROJET CADRE BADMINTON



Présentation

L'objet de ce document est de proposer un module d'apprentissage *BADMINTON* permettant aux élèves et aux enseignants de se préparer à la rencontre départementale USEP BADMINTON.

Cette rencontre est organisée autour de 3 ateliers qui sollicitent les élèves sur des problématiques différentes :

- *L'aisance technique liée à la manipulation.*
- *La capacité à jouer avec un ou plusieurs partenaires, en coopération.*
- *La capacité de gérer le rapport de force seul ou à plusieurs.*



LES DEFIS

Service et Parcours

JOUER SEUL

Aisance motrice liée à la manipulation.



CHALLENGE 2x2

JOUER AVEC

Apprendre à jouer avec, à deux..

COOPERATION



TOURNOI

JOUER CONTRE

Apprendre à gérer le rapport de force, 2 contre 2

OPPOSITION

Ces 3 dominantes sont des éléments fondateurs du présent dossier et seront travaillées systématiquement à chaque séance

Le module d'apprentissage

Pour entrer dans
l'activité

- Permettre aux élèves d'identifier les premiers problèmes posés par cette activité.
- Se familiariser avec le matériel.
- S'approprier les règles de travail et les différents espaces.

1 à 2 séances

Découvrir

Pour voir où
on en est

- Permettre aux élèves de vivre le dispositif de rencontre (niveau de pratique adapté).
- Pour le maître, préciser les objectifs d'apprentissages tant sur le plan moteur, que sur le plan social.

1 séance

S'évaluer

Pour apprendre
et progresser

MANIPULATIONS :

Familiariser les élèves avec toutes les formes d'actions sur le volant.

COOPERATION :

Apprendre à s'organiser des points de vue moteur, spatial et sensoriel pour jouer AVEC (seul, à deux, 1x1...)

OPPOSITION :

Gérer le rapport de force (1 contre 1, 2 contre 2...) et apprendre à s'organiser par équipe pour gérer le rapport de force

6 à 8 séances

Apprendre

Pour mesurer
les progrès

- Retour sur la situation de référence

S'évaluer

Pour donner
du sens

RENCONTRE USEP

Réinvestir les compétences apprises en situation de rencontre

Réinvestir

SPECIFICITE DE L'ACTIVITE BADMINTON (D'après le guide de l'enseignant tome 2, Ed. Revue EPS)
--

1. Essence

Le badminton est une activité duelle. Chaque action est guidée par une motivation essentielle : gagner l'échange. La confrontation se réalise par l'intermédiaire d'un volant, sans rebond, renvoyé à l'aide d'une raquette sur un espace délimité et séparé par un filet. Chaque joueur est mis devant une double nécessité :

- défendre sa propre surface de jeu,
- attaquer la surface de jeu adverse.

2. Enjeux

Les jeux de raquette en général, et le badminton en particulier, permettent :

- d'accepter la confrontation avec un adversaire,
- accepter objectivement le résultat d'une rencontre,
- reconnaître et utiliser des règles,
- assurer différents rôles sociaux (joueur, lanceur, arbitre...)
- maîtriser ses réactions affectives,
- maîtriser ses choix d'action dans un environnement chargé d'incertitude,
- être capable d'élaborer un projet tactique en fonction de soi et de l'adversaire.

3. Problèmes fondamentaux

Il s'agit pour l'élève de prendre en compte les contraintes imposées par :

- les règles (surface du jeu, engagement, système de marque...)
- le but du jeu (défendre son camp et faire tomber le volant sur le camp adverse)
- l'utilisation d'une raquette (organisation temporelle et spatiale au niveau du plan de frappe et au niveau de la mise à distance avec le volant)
- l'utilisation du volant (gagner du temps et prendre du temps à l'adversaire).

4. Savoirs et connaissances à acquérir au cycle 3

Capacités :

- utiliser l'espace de jeu
- construire une chronologie d'action (déplacement - frappe - remplacement)
- s'organiser pour atteindre une cible
- identifier et produire des trajectoires variées
- réaliser un engagement codifié

Connaissances :

- savoir s'échauffer spécifiquement
- savoir décrire le volant, la raquette et l'espace de jeu
- identifier les différentes frappes
- attaquer le camp adverse tout en défendant son propre camp
- identifier ses points forts et ses points faibles ainsi que ceux de l'adversaire.
- connaître les règles essentielles, savoir arbitrer et compter les points

Attitudes :

- respecter et faire respecter des règles simples
- respecter son adversaire, respecter l'arbitre
- occuper différents rôles
- accepter un affrontement et son enjeu, et donc contrôler l'investissement affectif
- analyser et réguler son activité à partir du résultat obtenu
- être responsable de son matériel
- doser son effort

5. Ressources mobilisées

Les jeux de raquette sollicitent plus particulièrement les ressources qui permettent l'adaptation du joueur aux conditions changeantes du jeu, d'un point de vue :

- moteur (*ajustement permettant un placement adapté à la trajectoire du volant et permettant son renvoi vers une cible*)
- informationnel (*appréciation de l'espace, des distances, de la vitesse et du temps*)
- psychologique (*affectif par le contrôle des émotions, et relationnel par le respect des règles et de l'autre*)

6. Règles incontournables

Les règles peuvent se décliner en plusieurs catégories :

- les règles du jeu édictées en règlement
- les règles de vie démocratique du groupe (joueur, arbitre, chronométreur, observateur...)
- les règles de sécurité liées à la pratique de ces jeux (règles d'or)
- les règles liées à la recherche d'efficacité, les règles d'action (différentes manières de faire pour réussir).

7. Niveau d'habileté et comportements observables

<i>Eléments à prendre en compte</i>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Comportement	Garde une attitude passive	Décide tardivement du geste de renvoi	S'organise pour réaliser un renvoi dans de bonnes conditions	Cherche à dominer l'échange
Trajectoires	N'apprécie pas les trajectoires	Maîtrise seulement les trajectoires hautes	Maîtrise les trajectoires croisées et basses	Anticipe les trajectoires et varie ses renvois
Déplacements	Reste figé	Se déplace surtout vers l'avant	Se déplace dans toutes les directions	Se replace après le renvoi

NIVEAU 1 BADMINTON

Phase	Séance	Principaux objectifs	Situations proposées
Entrer dans l'activité et Voir où on en est	1 et 2	Permettre aux élèves d'identifier les premiers problèmes posés dans cette activité. Familiarisation avec le matériel. S'approprier les règles de travail et les différents espaces.	Volants brûlants Le jongleur La locomotive * Laurent
	3	Pour l'élève, se situer, identifier des problèmes. Pour le maître, préciser les objectifs d'apprentissage tant sur le plan moteur que sur le plan social.	Record de points
Apprendre et progresser	4 et 5	Maîtriser la frappe de l'engin	Le serveur d'élite
	6 et 7	Jouer « avec » pour construire un échange.	Le maxi échange Le manège
	8 et 9	Maîtriser la frappe de l'engin Coordonner déplacement - frappe de l'engin Prendre des informations sur la trajectoire de l'engin	Le distributeur * Marcel Le damier * Val
	10 et 11	Maîtriser la frappe de l'engin Coordonner déplacement - frappe de l'engin Envoyer - renvoyer dans des espaces libres	Jeux de la cible
	12	Evaluer les progrès des élèves. Permettre aux élèves de faire un projet de jeu	Challenge Défi Tournoi

NIVEAU 2 BADMINTON

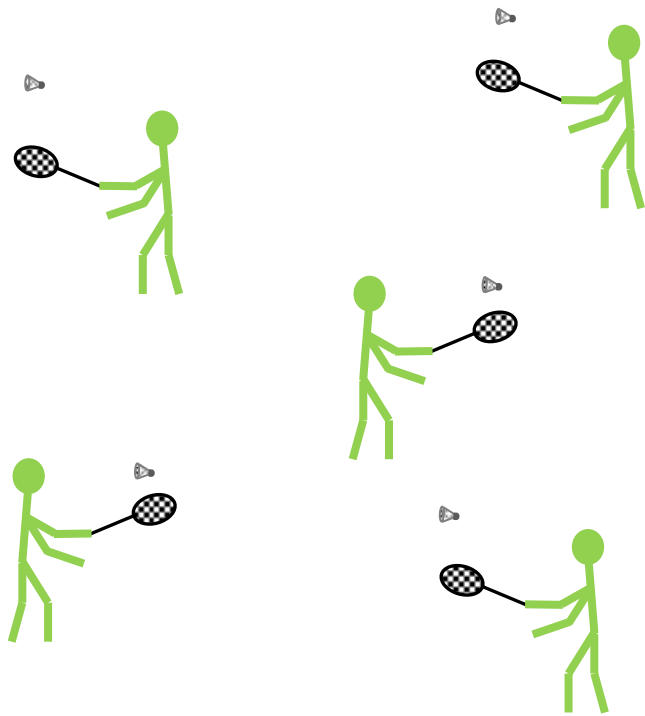
Phase	Séance	Principaux objectifs	Situations proposées
Entrer dans l'activité et Voir où on en est	1 et 2	Permettre aux élèves d'identifier les premiers problèmes posés dans cette activité. Familiarisation avec le matériel. S'approprier les règles de travail et les différents espaces.	Volants brûlants * Hervé Le jongleur La cueillette des champignons* Laurent
	3	Pour l'élève, se situer, identifier des problèmes. Pour le maître, préciser les objectifs d'apprentissage tant sur le plan moteur que sur le plan social.	Le volant en or
	4 et 5	Maîtriser la frappe du volant.	Le serveur d'élite De plus en plus loin
Apprendre et progresser	6 et 7	Jouer « avec » pour construire un échange.	Le manège
	8 et 9	Maîtriser la frappe du volant. Coordonner déplacement - frappe du volant	Simple danois La marelle
	10 et 11	Envoyer - renvoyer dans des espaces libres Coordonner déplacement - frappe du volant Se déplacer pour envoyer-renvoyer dans des espaces libres.	Seul contre tous * Val
	12	Prendre des informations sur la trajectoire du volant.	Double ping * Marcel
Mesurer les progrès	13	Evaluer les progrès des élèves. Permettre aux élèves de faire un projet de jeu	Tournoi (Volant en or) Défi Challenge

VARIABLES DIDACTIQUES ET PEDAGOGIQUES y compris pour les élèves en situation de handicap

Adapter l'environnement <u>Caractéristiques de l'espace :</u> ✓ Taille du terrain (longueur, largeur) ✓ Taille du matériel fixe (hauteur, largeur de filet, ...) ✓ Taille cible (cible de tir,) ✓ Mise à hauteur des supports/zones d'évolution (pour ramasser par exemple des volants pour les fauteuils électriques, zone de préhension,...) ✓ Accessibilité des lieux de pratique (gymnase, cour...) et du dispositif matériel	<u>Perception de l'environnement :</u> ✓ Matérialisation de l'espace (largeur des lignes, plots, ficelles...) ✓ Couleur de ligne ✓ Sonore (coup de sifflet, repérage par le son des différents espaces de jeu...) <u>Zone de déplacement :</u> ✓ Choix du sol ✓ Espace adapté et non dangereux	Adapter le matériel manipulé <u>Objet à saisir ou à lancer :</u> ✓ Taille ✓ Volume ✓ Poids ✓ Matériaux (ballon de baudruche, mousse, « pioupiou »...). ✓ Effets sonores (cible, ballon...) <u>Objet de renvoi :</u> ✓ Taille et poids (de la raquette ...) ✓ Taille de la zone de contact avec l'objet à renvoyer (tamis)
Adapter l'installation de l'élève ✓ Confort (passage au fauteuil d'un élève qui a des problèmes d'équilibre et de fatigabilité...). ✓ Sécurité ✓ Santé de l'élève	<u>Variables</u> pour adapter les situations en EPS	
Adapter la durée de l'activité ✓ Fatigabilité de l'élève ✓ Lenteur de l'élève pour exécuter une tâche (prévoir une séance et/ou une séquence suffisamment longue).	Médiation « humaine » Enseignant/AVS/EVS/kiné/psychomotricien/parent/un camarade... ✓ Accompagner l'élève individuellement ✓ Reformuler/Verbaliser les consignes (signaux sonores et visuels, langues des signes, ...) ✓ Ritualiser les différents temps de la séance ✓ Prendre des notes (secrétaire de l'élève) ✓ Réactivité de l'adulte (modifier en direct les variables notamment en fonction du comportement de l'enfant).	Adapter les rôles et les règles ✓ Jouer sur les « capacités fonctionnelles et cognitives » ✓ Donner un « handicap » ou une « valeur ajoutée » (comptage des points différents, zones d'évolution différentes...) ✓ Adapter les règles

Guide de lecture d'une fiche de jeu

Nom du jeu + Dominante Niveau	Objectifs L'objectif précise : - l'activité de l'enseignant pour les situations « mère » (identifier) et pour les situations de réinvestissement (observer). - le savoir visé pour la situation d'apprentissage (situation 1 pour l'attaquant, situation 2 pour le défenseur)	
Matériel : Minimum indispensable pour mener la séance	Organisation : Elle présente le dispositif pédagogique. Durée de jeu : Consigne : Elle est formulée de manière à pouvoir être dite telle quelle aux élèves.	Dispositif de départ (SCHEMA) Un schéma accompagné d'un commentaire présente la situation de départ. Le schéma est disponible sous forme d'affiche pour travailler avec les élèves.
But : C'est ce que l'élève doit faire		
Critère de réussite : Permet à l'élève de connaître le résultat de son action. Il est en relation avec l'apprentissage visé. .		
Questionnement : En prenant en compte le critère de réussite, la question pertinente permet de faire émerger les règles d'action.		

Le jongleur N1	Objectifs : Mettre les élèves en activité, Installer des dispositifs et des règles, Rendre l'élève capable de : - Regarder l'espace et les autres, - Frapper, manier la raquette	
Matériel : 1 raquette par enfant 1 volant par enfant 1 espace délimité 1 chronomètre 1 sifflet	Organisation : En dispersion Durée de jeu : Consigne : Jongler avec le volant sur la raquette sans qu'il ne tombe le sol - sur place, debout, à genoux, assis - en marchant, en courant - en changeant de direction au signal en suivant un parcours	SCHEMA 
But : Jongler avec le volant sur la raquette sans qu'il ne tombe au sol Battre son record ou celui de la classe	Variables : Utiliser les deux faces du tamis Frapper le volant sous la hanche Frapper le volant au dessus des épaules Faire le plus petit nombre de jonglages dans un temps donné sans perdre le volant	
Critère de réussite : Maintenir son volant sur la raquette malgré les changements de directions, de rythme Comptabiliser et établir son record dans chaque tâche.		
Questionnement : comment faire pour que le volant ne tombe pas ?		

La locomotive N1	Objectifs : Rendre l'élève capable de : - connaître les limites du terrain de badminton.	
Matériel : Aucun.	Organisation : - 6 élèves par terrain. Durée de jeu : Pas plus d'1minute avec le même conducteur. Consigne : « Vous ne pouvez vous déplacer que les lignes du terrain. Le conducteur du train doit attraper les wagons détachés en les touchant. Quand il vous touche, vous restez immobiles.» Description : - Les élèves ne peuvent se déplacer que sur les lignes du terrain. - L'un d'entre eux sera le conducteur du train qui doit rattraper les wagons détachés. Dès qu'il touche un enfant celui-ci doit s'immobiliser, bloquant ainsi la ligne de chemin de fer sur laquelle il est situé. - Ils peuvent changer de ligne aux intersections.	SCHEMA
But : Ne pas se faire toucher par le conducteur du train		
Critère de réussite : Rester wagon.		
Questionnement : Cette situation est idéale pour une mise en activité, il n'y a pas de question spécifique.		

Le serveur d'élite N1 et N2

Objectifs :

Rendre l'élève capable de :

- Maîtriser la frappe de l'engin.
- Maîtriser l'engagement réglementaire.

Matériel :

Par terrain :

- 2 raquettes
- 10 volants
- 2 tapis pour matérialiser les cibles.

But :

Envoyer le volant sur le tapis.

Critère de réussite :

Sur 5 essais, atteindre le tapis 3 fois.

Organisation :

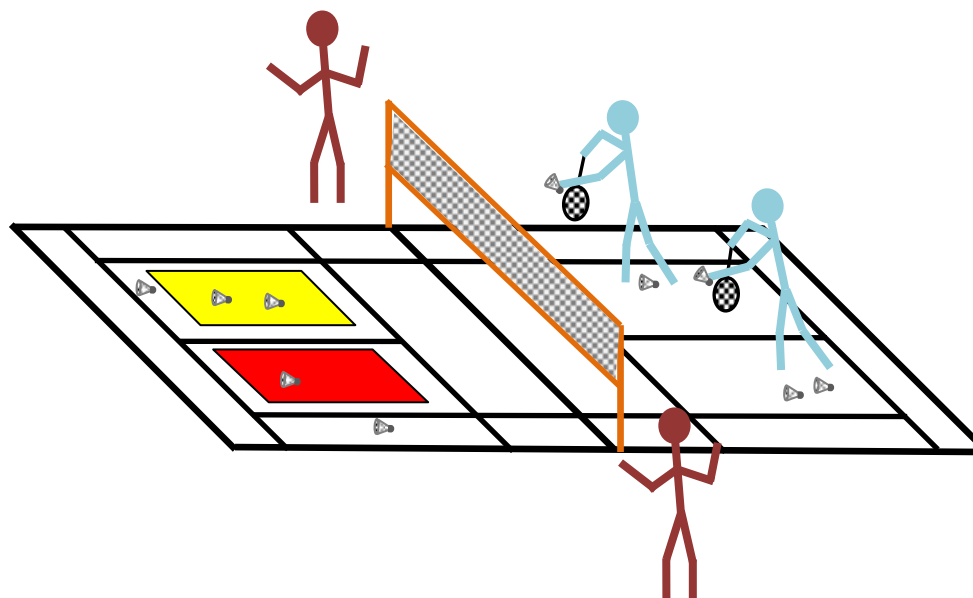
- 4 élèves par terrain.
- 2 élèves font la tâche et 2 autres sont en charge de compter les points.
- Après les 5 essais, inversion des rôles.

Durée de jeu : 20 min.

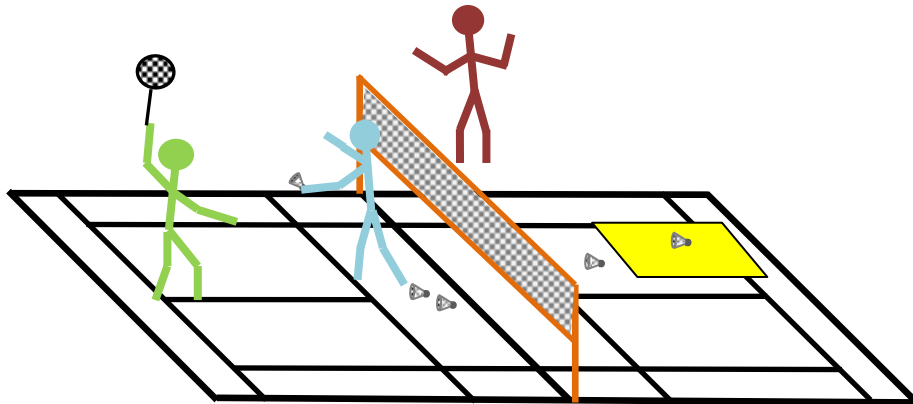
Consigne :

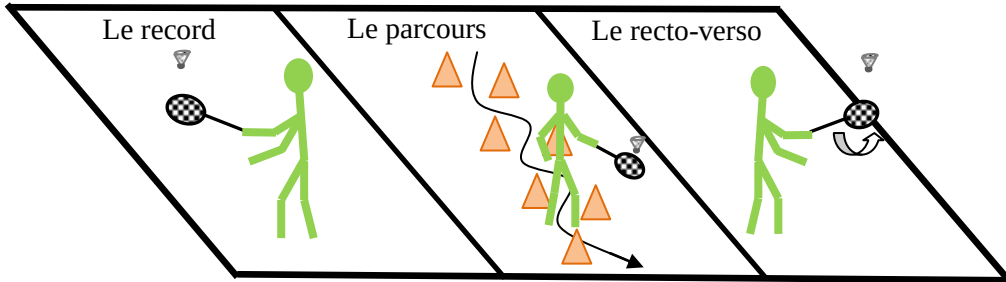
« Vous avez 5 volants. Vous devez en envoyer au moins 3 sur le tapis en effectuant un engagement de bas en haut. »

SCHEMA



Questionnement : « Comment faire pour envoyer le volant sur le tapis ? »

Le jeu de la cible N1		Objectifs : Rendre l'élève capable de : Construire la précision des frappes en main haute en se repérant sur le terrain et en identifiant les cibles à atteindre et les distances à parcourir
Matériel : Par terrain : - 5 volants idéalement plutôt 8 à 10 car très rapide et répétition nécessaire. -1 raquette	Organisation : 3 élèves par terrain : - 1 élève engage à la main, en hauteur. - L'élève joue en « main haute » et vise la cible située dans le camp adverse. - Le troisième compte les réussites. - Les élèves tournent et vivent les 3 rôles. Durée de jeu : 10 minutes. Consigne : « Votre partenaire va vous envoyer 5 volants en hauteur. Vous devez en renvoyer au moins 3 sur le tapis » Variables : - la place du tapis. - la taille du tapis - la façon d'engager le volant (à la main, avec une raquette, en hauteur...) - jouer en « main haute » ou en « main basse »	SCHEMA 
But : Renvoyer le volant sur le tapis.		
Critère de réussite : Sur 5 essais, atteindre la cible 3 fois.		
Questionnement : « Comment faire pour envoyer le volant sur le tapis ? »		

Le jongleur N2	Objectifs : Mettre les élèves en activité, Installer des dispositifs et des règles, Rendre l'élève capable de : - Regarder l'espace et les autres, - Frapper, manier la raquette	
Matériel : 1 raquette par enfant (ou pour 2) 1 volant par enfant 1 espace délimité + cônes 1 chronomètre 1 sifflet Affiches	Organisation : Phase 1 : tous les élèves jouent au même jeu Phase 2 : en ateliers et/ou les élèves sont en binôme joueur/observ. Durée de jeu : Consigne : Jongler avec le volant sur la raquette sans qu'il ne tombe le sol Le record : en un temps donné, noter le nombre de rebonds Le slalom : réaliser un parcours, noter le nombre de cônes Le recto verso : Utiliser les deux faces du tamis	SCHEMA 
But : Jongler avec le volant sur la raquette sans qu'il ne tombe au sol Battre son record ou celui de la classe		
Critère de réussite : Maintenir son volant sur la raquette malgré les changements de directions, de rythme Comptabiliser et établir son record dans chaque tâche	Variables : De temps... D'espace...	
Questionnement : comment faire pour que le volant ne tombe pas ?		

La cueillette des champignons N2

Objectifs :

Rendre l'élève capable de :
- Maîtriser ses déplacements

Matériel :

Par terrain :

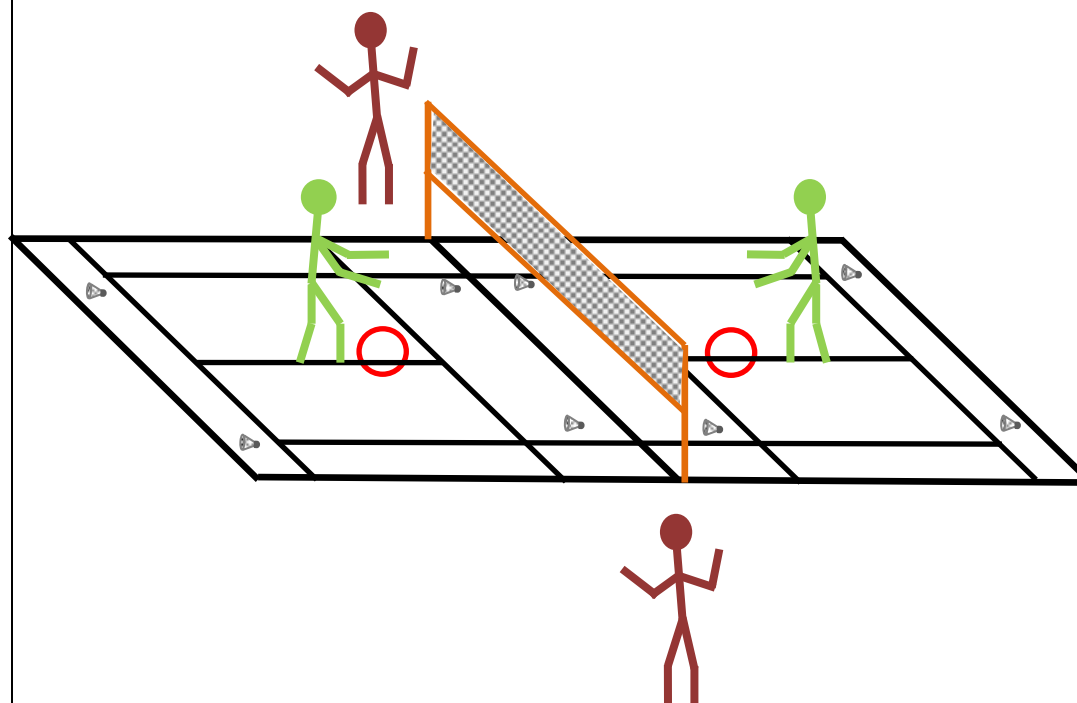
- 8 volants
- 2 cerceaux (pour représenter les paniers)

Organisation :

- 4 élèves par terrain.
- 2 élèves font la tâche et 2 autres sont en charge de l'arbitrage.

Durée de jeu : 10 min.

SCHEMA



But :

Ramasser les volants et les poser dans son cerceau

Consigne :

« Vous avez 4 volants sur votre terrain. Vous devez les ramasser 1 par 1 et les poser dans votre panier le plus rapidement possible. »

Conseils :

- insister sur la position équilibrée de l'élève au moment où il ramasse le volant : (fente avant : bras ou raquette qui ramasse du même côté que la jambe placé en avant)

Critère de réussite :

Ramasser les volants plus vite que l'adversaire.

Questionnement : Comment faire pour ramasser les volants le plus rapidement possible ?

Les volants brûlants

N1 et N2

Objectifs :

Familiariser les élèves par un premier contact avec l'activité

Rendre l'élève capable d'occuper l'espace avec ses partenaires et de viser les espaces laissés libres par les adversaires

Matériel :

1 raquette par enfant

3 volants par enfant

1 espace délimité

1 chronomètre

1 sifflet

Organisation :

2 contre 2 sur terrain étroit

1 arbitre (ou 2)

Durée de jeu :

30 secondes par manche

But :

Remporter une manche

Renvoyer plus de volants que l'adversaire

Consigne :

Les équipes doivent se débarrasser le plus vite possible des volants brûlants en les envoyant dans le camp adverse. Les volants ne peuvent être lancés que l'un après l'autre.

A la fin du temps, l'arbitre compte les volants dans chaque camp. L'équipe qui a le moins de volants dans son camp est déclarée vainqueur.

Critère de réussite :

Il y a plus de volants dans le camp adverse que dans mon camp

Variables :

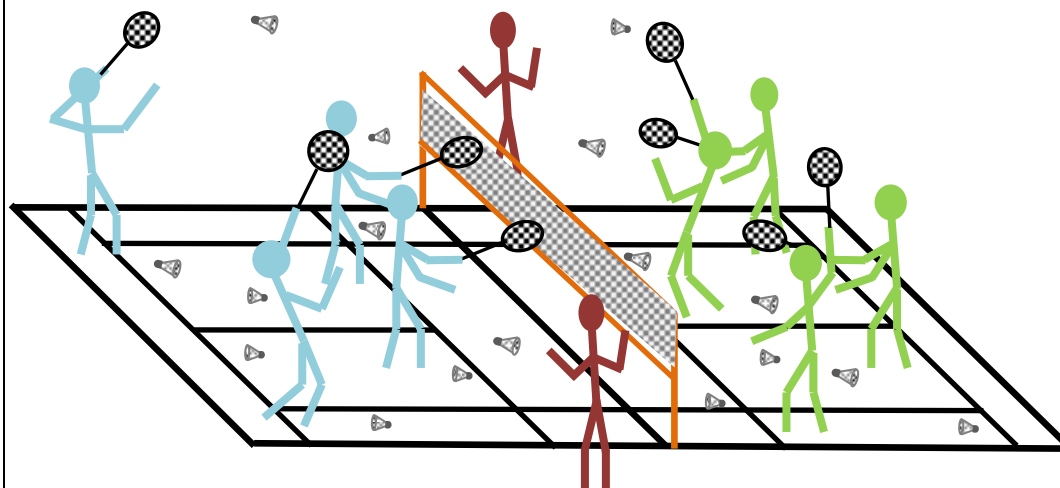
Nombre de volants par élèves (3, 2, 1)

Durée des manches (30s à 1mn)

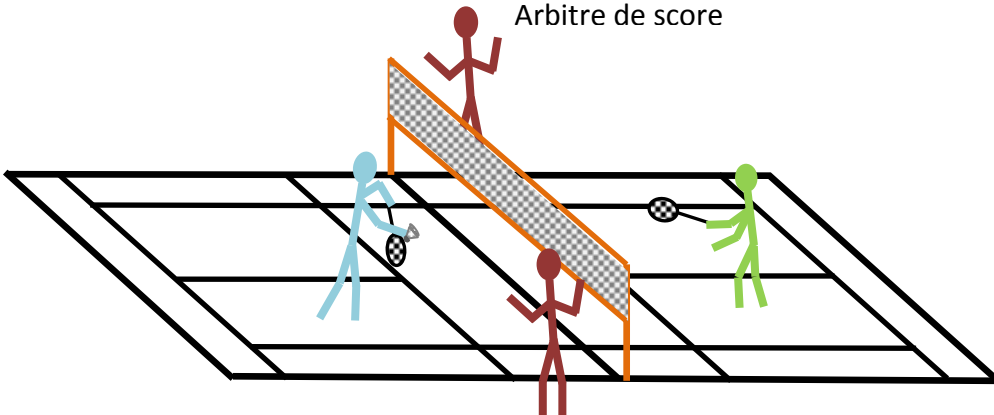
En 1 contre 1

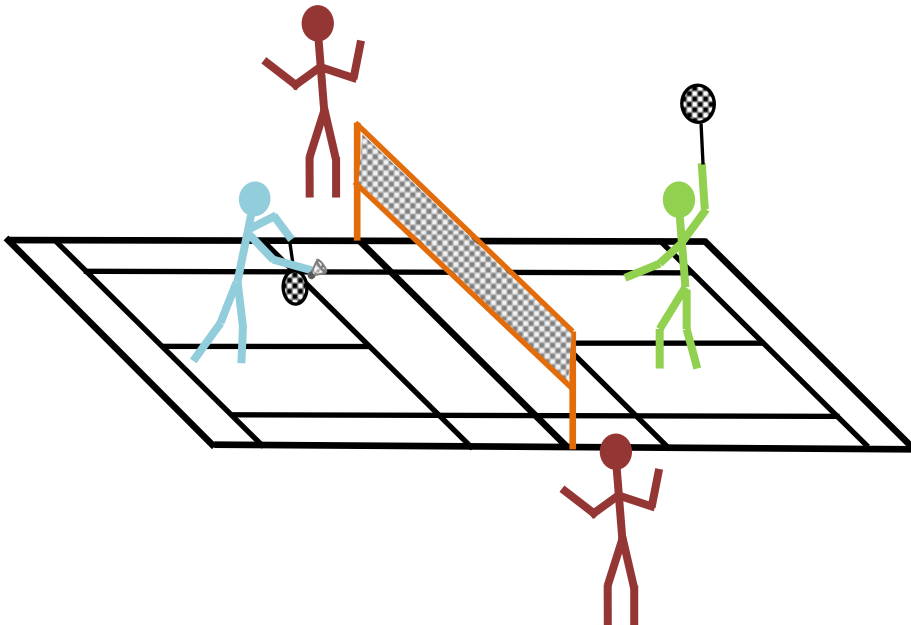
Les volants qui tombent en dehors du terrain ne comptent plus

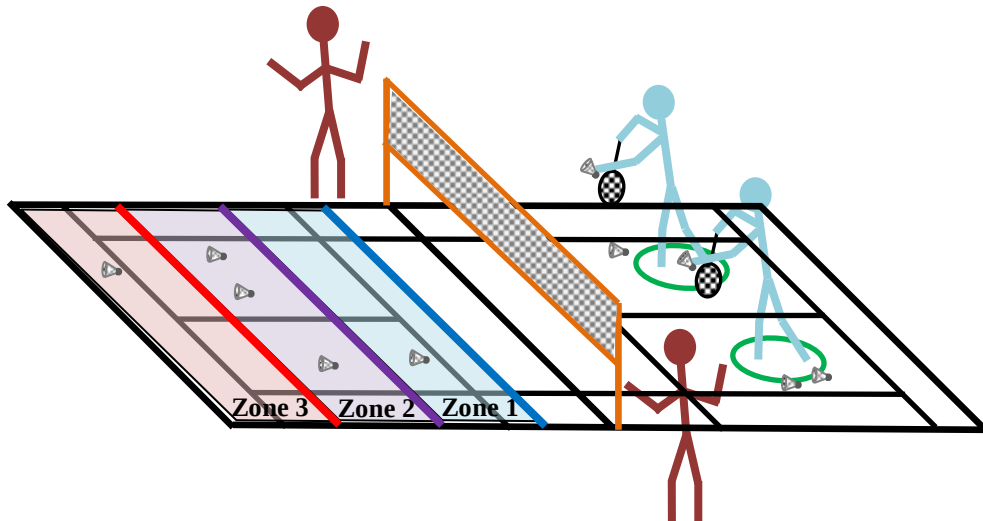
SCHEMA

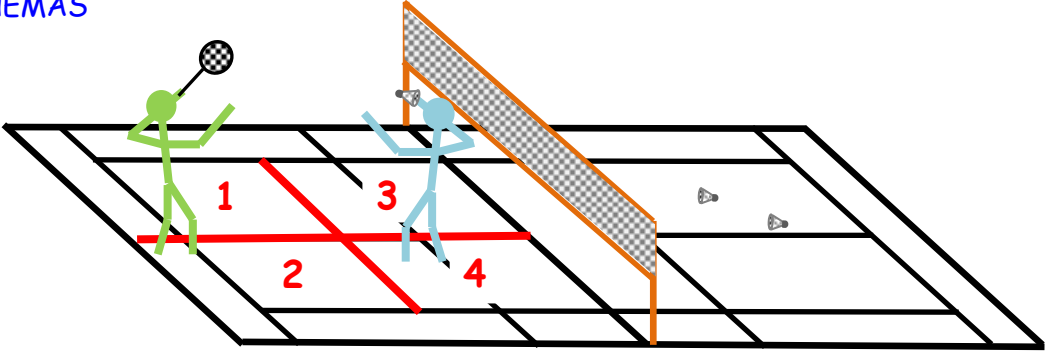
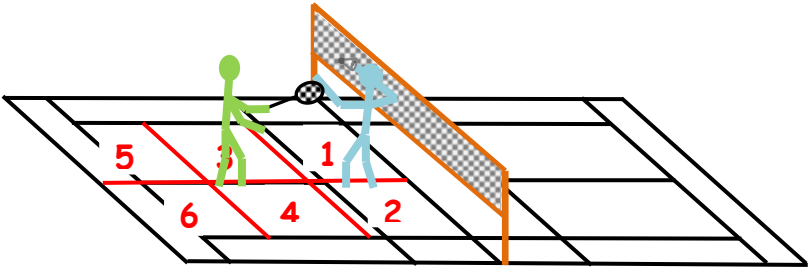


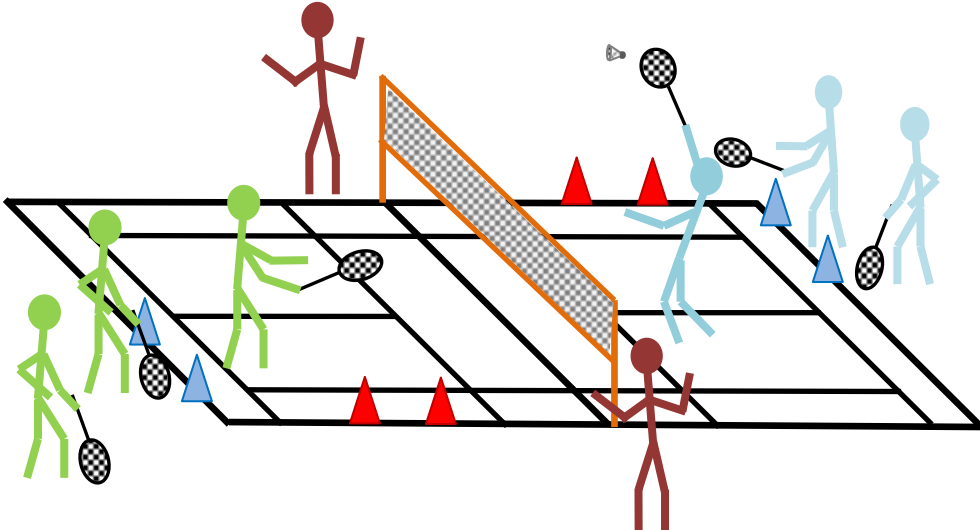
Questionnement : comment renvoyer plus de volants que l'adversaire ?

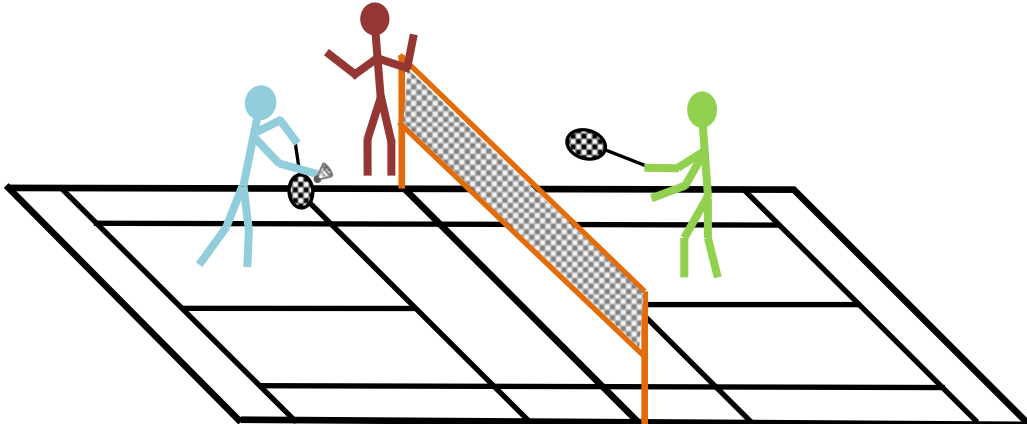
Volant en or N2	Objectifs : Rendre l'élève capable de se situer dans l'activité, se mettre en projet, tenir des rôles	
Matériel : 1 raquette par joueur 1 volant pour deux 1 terrain Un chrono	Organisation : 1 contre 1 2 arbitres : un pour vérifier le volant en or, l'autre pour le score Durée de jeu : 2mn avec services alternés (changement de serveur à chaque point) Consigne : Vous devez viser les espaces où l'adversaire n'est pas pour faire tomber directement le volant au sol. Chaque volant tombant directement au sol est 1 volant en or et rapporte 3 points, sinon le joueur qui remporte l'échange marque 1 seul point. Attention : Le volant est perdu s'il est frappé 2 fois de suite par le même joueur, s'il est tombé au sol, s'il est envoyé dans le filet ou à l'extérieur du terrain de jeu.	SCHEMA 
But : Gagner le match en essayant de mettre le volant hors de portée de l'adversaire (volant au sol directement)		
Critère de réussite : Gagner le match avec le plus possible de volants en or		
Questionnement : Comment t'y es tu pris pour marquer le plus de volants en or ?		

Le Maxi-échange N2		Objectifs : Rendre l'élève capable de jouer « avec » pour construire et maintenir l'échange.
Matériel : Par terrain : 2 raquettes 1 volant	Organisation : 4 élèves par terrain. 2 élèves jouent et 2 autres comptent le nombre d'échanges réalisés. On reprend à zéro chaque fois que le volant tombe. Inversion des rôles au bout de 4 minutes. Durée de jeu : 25 minutes.	SCHEMA 
But : Se renvoyer le volant le plus longtemps possible.	Consigne : « Vous jouez <u>avec</u> votre partenaire. Vous devez vous envoyer le volant le plus longtemps possible. »	
Critère de réussite : Faire passer le volant au dessus du filet au moins 5 fois.		
Questionnement : « Comment faire pour jouer le plus longtemps possible ? »		

De plus en plus loin N2	Objectifs : Rendre l'élève capable de : - Maîtriser la frappe de l'engin pour assurer une mise en jeu correcte et efficace. - Maîtriser l'engagement règlementaire.	
Matériel : 2 raquettes pour 4 à 6 joueurs 10 volants pour 4 à 6 joueurs 1 terrain 2 cerceaux Des plots ou lanières de marquage au sol.	Organisation : Groupes de 4 à 6 joueurs Différents rôles : serveur, juge, ramasseurs Durée de jeu : 5 essais par zone, 3 zones. Environ 20 minutes par groupe.	SCHEMA 
But : Faire passer le volant de l'autre côté du filet, en servant (sous la taille), et en visant une zone de plus en plus éloignée.	Consigne : L'élève se place dans un cerceau placé à environ 2 mètres du filet. Il sert du bas vers le haut. Il a 5 essais pour placer au moins 3 volants dans la première zone (placée entre 1 et 3 mètres du filet). S'il réussit, il passe à la seconde zone (entre 3 et 5 mètres), puis à la troisième zone en fond de terrain.	
Critère de réussite : Réussir 3 engagements sur 5 dans chaque zone.	Variable : Imposer un engagement en diagonale (viser la zone sur la moitié de terrain opposée)	
Questionnement : comment faire pour réussir son engagement en visant une zone proche/ une zone plus éloignée ?		

La Marelle N2	Objectifs : Rendre l'élève capable de coordonner son déplacement et sa frappe.	
Matériel : 1 terrain - 6 à 10 volants par binôme. lattes souples - cerceaux (cibles)	Organisation : 1 lanceur et 1 joueur - 4 zones matérialisées sur le terrain 2 fond de court et 2 mi-court. Durée de jeu : séries de volants (6 à 10 frappes)	SCHEMAS 
But : Au signal, le joueur se déplace vers la zone annoncée et frappe pour renvoyer le volant de l'autre côté du terrain.	Consignes : Le Joueur est placé au fond de court (niveau 1) Le Lanceur est du même côté que le joueur, dos au filet, il lance le volant à la main en annonçant la zone où le joueur doit se rendre pour frapper.	Variables : Zones : - 2 zones, 4 zones ou 6 zones (en fonction du niveau) Pour le joueur : - départ du centre du terrain (niveau 2) - frappes imposées (basse, haute, croisée, etc...) - type de cibles : taille, position (boîtes de volant, cerceaux).
Critères de réussite: Joueur : Renvoyer le volant dans le terrain adverse 8 fois sur 10. Lanceur : Atteindre la zone annoncée	Nb : le lanceur privilégie les trajectoires montantes vers le fond de court et mi-court. Nb2 : La situation de départ, joueur placé au fond de court avec remplacement au fond de court est une situation d'apprentissage ne correspondant pas à la réalité du jeu.	Pour le lanceur : - place du lanceur (côté gauche, droit, ou au centre dans zone avant) - zones plus annoncées - Variation des types de lancers : main haute, main basse, raquette) 
Questionnement: comment faire pour renvoyer le volant 8 fois sur 10 ?		

Le manège N1 et N2	Objectifs : Rendre l'élève capable de : - Prendre des repères sur l'espace et le volant - Se placer correctement et rapidement pour renvoyer le volant	
Matériel : 1 terrain 1 raquette par joueur 1 volant par joueur Des plots marqueurs	Organisation : 3 joueurs par demi-terrain. On peut prévoir des juges. Durée de jeu : 20 minutes Consigne : On dispose des plots pour délimiter une porte d'entrée et de sortie par demi-terrain. Un seul joueur doit être sur le demi-terrain en même temps. Les joueurs font des échanges avec un volant sans attaquer. Après avoir réalisé la frappe, le joueur quitte le terrain par la porte de sortie et est remplacé par le joueur suivant qui passe par la porte d'entrée.	SCHEMA 
But : Parvenir à renvoyer le volant tout en se déplaçant.		
Critère de réussite : A l'arrêt du jeu, avoir perdu moins de 3 points. OU Avoir plus de points que l'adversaire. .	Si le joueur ne peut pas rattraper et renvoyer le volant, il perd un point. Lorsque l'un des joueurs arrive à zéro, la séquence s'arrête. Variable : considérer les points pour l'équipe et non par joueur.	Légende : Portes d'entrée Portes de sortie
Questionnement : comment faire pour rattraper et renvoyer le volant de l'autre côté du filet ?		

Simple Danois N2		Objectifs : Rendre l'élève capable d'augmenter la vitesse de frappe pour accélérer l'échange
Matériel : Par terrain : - 2 raquettes - 1 volant - 2 tapis pour matérialiser les cibles.	Organisation : 1 contre 1 sur demi-terrain avec couloir latéral 1 arbitre (compte les points et valide les zones) zone avant et zone arrière interdite Durée de jeu : Matches au score dégressif (11 pts pour chaque joueur au départ, chaque volant perdu - 1 pt) Consignes: Un joueur engage par un service haut. Le receveur renvoie en privilégiant les trajectoires tendues. Variables : - interdiction d'attaquer sur le service - interdiction de lever le volant (Faute) - 2 contre 2 sur grand terrain avec engagement possible sur tout le terrain	SCHEMA 
But : Renvoyer le volant dans le terrain adverse une fois de plus que l'adversaire Critère de réussite : Gagner le match		
Questionnement : comment faire pour gagner le match ?		

RENCONTRE USEP

BADMINTON



DATE
LIEU
VILLE

PREAMBULE

Les rencontres organisées dans les secteurs ou au niveau départemental doivent respecter un certain nombre de règles pour recevoir le label USEP13.

Elles s'inscrivent dans la logique de la charte USEP13 et en reprennent les axes principaux :

- Les rencontres proposées finalisent un cycle d'apprentissage qui permet aux enfants de mettre en œuvre les connaissances, capacités et attitudes acquises.
- Ceux-ci doivent pouvoir exprimer leur choix sur le niveau de pratique auquel ils désirent s'inscrire. Deux niveaux de pratique au minimum seront proposés chaque fois que cela sera possible.
- Les enfants sont acteurs de la rencontre en assumant outre la pratique sportive, les rôles sociaux qu'ils ont travaillés tout au long de la préparation. Le niveau attendu d'engagement dans ces responsabilités sera précisé en fonction de l'âge des enfants.

Le rôle des adultes participant à l'organisation de la rencontre devra être clairement défini.

- L'esprit sportif et la convivialité doivent être pris en compte. Ainsi la lecture ou l'affichage du code sportif doivent faire partie intégrante de la rencontre. De même l'échange de fanions ou de poignées de mains à l'issue de chaque temps d'activité en sont des exemples forts.
- La remise de diplôme de participation ou brevet attestant de ce que l'enfant a accompli lors de la rencontre doit être un temps solennel.
- Enfin, les dimensions Santé, Besoins particuliers et Education à l'environnement doivent rester des préoccupations permanentes tant pour les organisateurs que pour les participants. Pour exemples, le lieu choisi accessible pour tous, la collecte des déchets anticipée, le choix des goûters réfléchi.

SOMMAIRE

- 1. Présentation générale**
- 2. Déroulement**
- 3. Organisation**
- 4. Description**
- 5. Annexes**

1. PRESENTATION GENERALE

Date

Lieu

Plan d'accès

Les équipes engagées

2. DEROULEMENT

Horaires

- Accueil des classes : 9h30
- Ouverture de la rencontre : 9h45
- Activité : 10h / 12h
- Pause déjeuner : 12h / 13h
- Activité : 13h / 15h
- Remise des récompenses, clôture : 15h15
- Retour des classes : 15h30

Prévoir un temps protocolaire en lien avec la charte.

3. ORGANISATION

DISPOSITIF GENERAL :

4 espaces distincts

- Un espace « défis » : service sur cible, parcours chronométré
- Un espace « challenge »
- Un espace « tournoi »
- Un espace « découverte d'un autre jeu de renvoi »

Chaque groupe vit deux espaces par demi-journée

DISPOSITIF MATERIEL

- espace « défis » : service sur cible (**2 terrains**, 4 raquettes, 20 volants, bandes de marquage jaune, bleue, rouge pour cible) parcours chronométré (4 plots, 4 ardoises véléda, 4 raquettes, 10 cônes, 2 chronomètres, volants et piou piou)
- espace « challenge » : **4 terrains**, 16 raquettes, volants
- espace « tournoi » : **4 terrains**, 16 raquettes, bandes de marquage, volants, scotchs, plaquettes
- espace « découverte du jeu de renvoi » : matériel à définir

Remarques :

- Les terrains, les volants, le marquage, plots et cônes seront fournis par les organisateurs
- Chaque association veillera à venir avec au moins 8 raquettes en bon état, un chronomètre, un sifflet poire

PRINCIPE GENERAL

Chaque élève participe à 4 activités (jouer seul, jouer avec, jouer contre, « autre jeu »).
4 groupes de 16 équipes sont constitués.

Tableau des rotations

Chaque association constitue des équipes de 2 (1 équipe de 3 si nombre impair)

Les équipes seront numérotées de 1 à 64. Les numéros seront donnés par les organisateurs une semaine avant la rencontre.

Plan de masse

Rôle des adultes

DISPOSITIF HUMAIN

1 superviseur (membre de la commission mixte départementale) pour chaque espace.
1 adulte référent par terrain (sauf pour autre jeu)

Atelier Challenge :

- l'adulte référent de terrain inscrit les scores sur la feuille de route de chaque équipe.
- Le superviseur inscrit le nombre de points
30 points sont accordés pour les deux équipes qui ont fait le plus grand nombre d'échanges, puis 28 pour les deux autres et ainsi jusqu'à 16 points.

Atelier Défis :

Services :

- l'adulte référent vérifie le respect du règlement.
- le superviseur inscrit les points obtenus sur la feuille de route. (de 15 à 0) : 3 points pour la zone rouge, 2 points pour la bleue, 1 point pour la jaune

Parcours :

- l'adulte référent inscrit les pénalités et note le temps réalisé.
- le superviseur attribue les points pour le total des deux parcours : 15 pour la première équipe puis 13 jusqu'à 1

Atelier Tournoi :

- L'adulte référent inscrit les résultats de chaque match sur la feuille de score.
- Le superviseur note les points obtenus par chaque équipe sur la feuille de route : 10 points pour 1 victoire, 5 points pour un match nul, 1 point pour une défaite.

Atelier découverte:

4. FICHES DESCRIPTIVES

LE CHALLENGE

Temps d'activité : 50 minutes

But : Effectuer le maximum d'échanges par dessus le filet 2 avec 2, les joueurs touchant le volant alternativement.

Principe : deux équipes de deux associations différentes s'associent pour tenter un record d'échanges 2 avec 2

Règlement :

- 4 équipes sur chaque terrain : 2 tentent d'établir leur record. A chaque volant tombé, les deux autres équipes entrent sur le terrain à leur tour.
- Echauffement sans compter, 1 avec 1 puis 2 avec 2. 20 minutes
- L'engagement est libre
- Score : les équipes disposent de 30 minutes pour établir leur record. Attention on repart à zéro pour chaque nouvelle tentative.
- Les joueurs sont en autonomie pour le comptage des échanges.

LES DEFIS

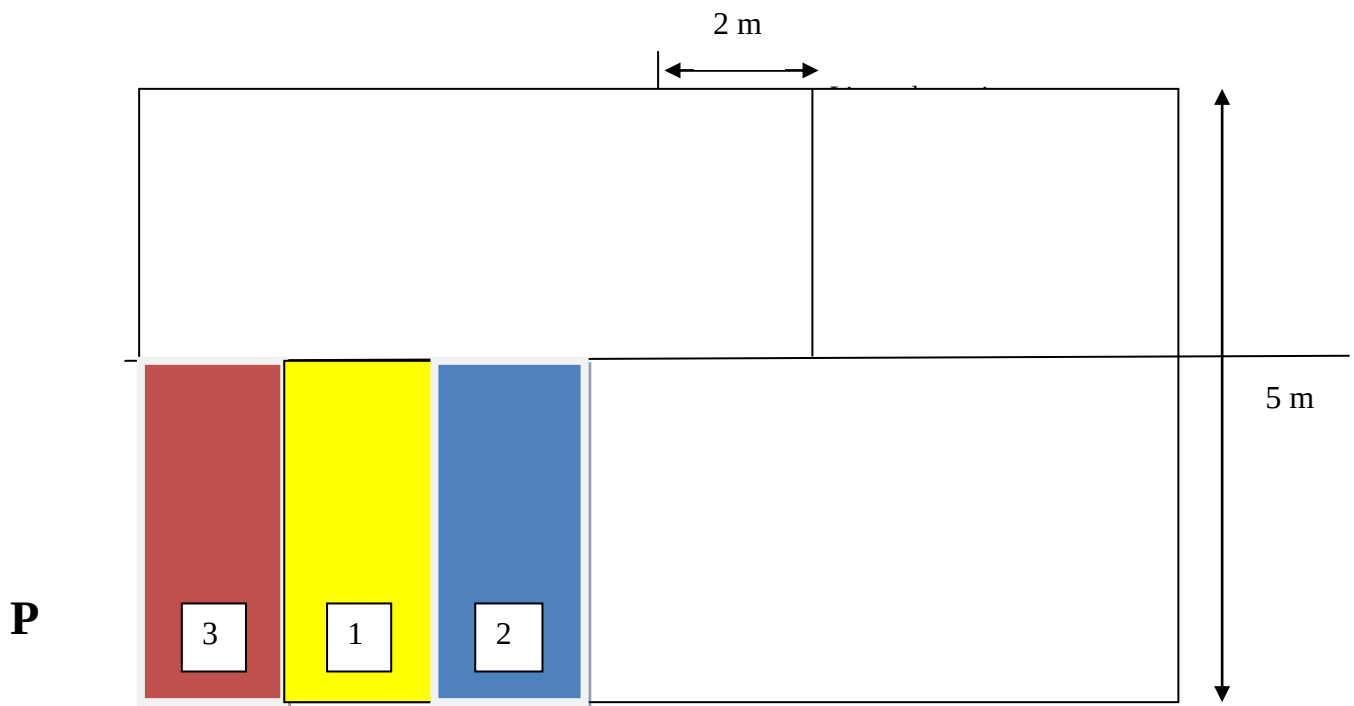
Service sur cible : 2 ateliers dédoublés (25 minutes)

But : Il s'agit de marquer le maximum de points en servant par-dessus le filet vers 3 cibles rapportant un nombre différents de points

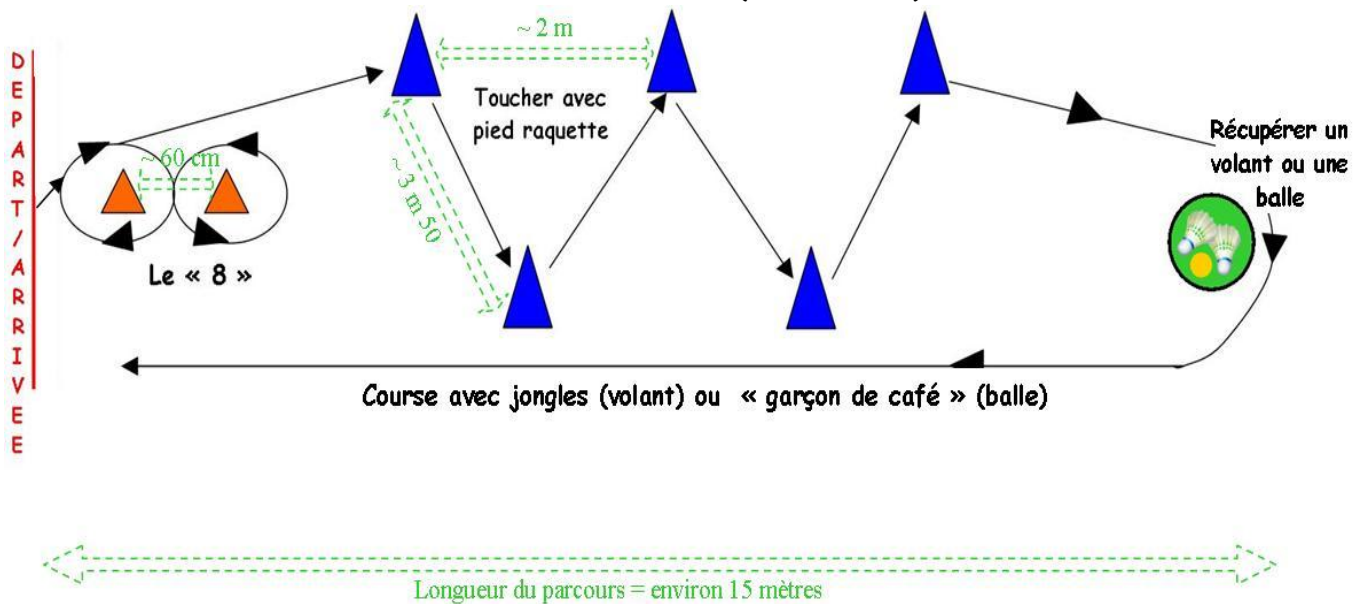
Règlement :

- Le service se fait de bas en haut derrière la ligne de service et en diagonale
- Chaque joueur a droit à 5 services. Proposer deux essais : on garde le meilleur score.
- Le partenaire se situe de l'autre côté du filet à l'extérieur du terrain et annonce les points réalisés (maximum 15) ;
- Un temps d'entraînement est prévu avant la réalisation du défi. 15 minutes.

NB : on retient le meilleur score de l'équipe



Parcours chronométré : 2 ateliers dédoublés (25 minutes)



But : Il s'agit de réaliser seul un parcours d'adresse et d'habiletés motrices

Règlement

- Chaque joueur doit depuis la ligne de départ, raquette en main :
 - 1- Effectuer un huit entre les deux plots
 - 2- Réaliser un parcours en ligne brisée avec obligation de toucher chaque cône avec la raquette, le « pied-raquette » devant sans le faire tomber.
 - 3- Rejoindre la ligne d'arrivée en jonglant, après avoir récupéré un volant ou en « garçon de café » si on a récupéré une balle.
- Déroulement : deux à trois passages pour s'entraîner (15 minutes), puis passage chronométré avec pénalité d'une seconde (à noter sur l'ardoise) si :
 - le joueur ne passe pas derrière les plots
 - le parcours vers les cônes n'est pas réalisé avec « pied raquette »
 - Un cône n'est pas touché ou est renversé.
 - Le volant tombe dans la partie jonglage (1 seconde par volant tombé).

NB : Si équipe de 3 joueurs, on garde les deux meilleurs temps

LE TOURNOI

Temps d'activité : 50 à 60 minutes

DISPOSITIF :

4 terrains sont à disposition des élèves.

Sur chaque terrain se déroulera un championnat à 4 équipes.

MATCHS :

La durée des matchs est de **8 minutes** par poule de 4, **5 minutes** par poule de 5

REGLEMENT

But

Marquer plus de points que l'équipe adverse dans le temps imparti (5 ou 8 minutes de jeu) en respectant les règles propres au jeu.

Système de score

Quelle que soit l'équipe ayant effectué la mise en jeu, 1 point est marqué lorsque :

- L'équipe adverse ne parvient pas à renvoyer le volant dans le camp opposé et par dessus le filet.
- Un joueur adverse touche le filet.
- Le volant tombe dans le camp adverse

Mise en jeu :

Engagement derrière la ligne de service en frappant le volant du bas vers le haut. (2 essais)

Chaque équipe engage alternativement, et au sein de chaque équipe les joueurs servent à tour de rôle.

Arbitrage :

- Auto arbitrage sauf pour les points
- Signal de début et de fin de match donné par l'adulte référent de terrain.

Rotation

Système championnat : deux équipes jouent, deux équipes comptent les points et gèrent la rotation des serveurs.

Les équipes arrivant sur le terrain, l'ordre des matchs sur les terrains sera le suivant :

- Pour une poule de 4 équipes de A à D : A-B / C-D / A-C / B-D / A-D / B-C
- Pour une poule de 5 équipes de A à E : A-B / C-D / B-E / D-A / C-E / D-B / C-A / D-E / C-B / A-E

ROLES SOCIAUX

Voir les fiches de jeux

5. ANNEXES

Diplôme

Feuille de route

Fiches de score

Fiche du matériel

Fiche synthèse ateliers

Fiches d'inscription

Le code du sportif

