

## Animation Badminton 24 janvier 2016

### 1- ECHAUFFEMENT 15'

Objectifs avec les élèves :

- NB : difficile **les appuis bloqués** (beaucoup plus de petits pas en bad qu'en tennis) donc attention : échauffement très important (permettre de solliciter les articulations, les chaînes musculaires, la tonicité)
- **sas d'entrée dans l'activité** (transition) ; respecter/s'approprier **un espace**, une **consigne simple** ; **évoluer avec les autres**. Mettre des « stop » pour garder l'attention des élèves et éviter que l'excitation ne monte.

Règles d'or et de fonctionnement : affiche. Importance de les fixer au départ. Fixer les espaces aussi.

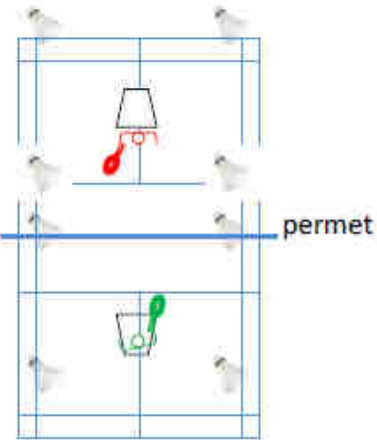
Tâche 1 : courir autour du grand terrain ; au signal changer de direction ; ne pas sortir des limites ; ne pas se toucher

- 1- en trottinant
- 2- pas chassés AV et AR
- 3- talons fesses
- 4- genoux poitrine

*Groupement collectif*

## Tâche 2 : la cueillette des champignons

FAIRE VARIER : sans/avec raquette

SITUATION D'ECHAUFFEMENT		LA CUEILLETTE DES CHAMPIGNONS	
<p><b>Objectif :</b> Etre capable de se déplacer aux 4 coins du terrain en stabilisant la fin du déplacement</p>			
<p><b>Dispositif :</b>            1 joueur sur son ½ terrain            4 à 8 volants par demi-terrain            1 cône servant de panier</p> <p>Au centre du ½ terrain un cône renversé de recueillir les champignons ramassés</p>		<p><b>Critère de réalisation :</b>            La fin du déplacement, avant la touche du volant, doit être équilibrée (fente avant : bras ou raquette qui ramasse du même côté que la jambe placé en avant)</p>	
			
TÂCHE DE L'ELEVE			
But	Consignes	Critères de réussite	
Ramener le plus de volants dans son panier.	On place les 4 volants aux 4 coins du ½ terrain. Les enfants jouent par 2 et vont ramasser, à la main, des champignons 1 par 1 en les ramenant systématiquement dans le panier.	Ramasser plus de volants que l'adversaire en étant équilibré.	
<p><b>Simplifications / complexifications :</b>            On peut chronométrer la cueillette – Mettre plus de volants – Faire un relais avec plusieurs joueurs – Ramasser avec une raquette pour les élèves les plus à l'aise</p>			

Groupement par 4 : 2 joueurs, 2 arbitres/organisateurs. Faire 2 fois avant de changer de rôle.

## 2-DECOUVERTE 20'

### Enjeux de cette phase de découverte:

- La mise en place des règles de sécurité et de fonctionnement,
- L'entrée des élèves dans l'activité en recherchant la réussite du plus grand nombre,
- Une grande quantité de pratique de manière à accumuler un plus grand vécu corporel.

**En phase découverte : ne pas empiler les activités**, LAISSER DU TEMPS POUR APPRENDRE : apprendre d'abord la tâche pour ensuite apprendre dans la tâche ; PRIVILEGIER L'UTILISATION DES VARIABLES (TERRAIN, JOUEUR/ RAQUETTE, NOMBRE DE JOUEURS, MODE DE LANCER....) ET LES AXES DE SIMPLIFICATIONS, COMPLEXIFICATIONS. FAIRE DES CHOIX PARMIS LES SITUATIONS PROPOSEES.

### Tâche 1 : Le jongleur (jouer seul puis avec)

- Tous dans l'espace délimité

#### FAIRE VARIER :

- marcher/courir
- changer de direction au signal
- dans la raquette/jongler
- jongler CD/jongler CD/R
- jouer à 2 dans l'espace : record d'échanges (2 jouent 1 compte dans un temps limité)

*Groupement collectif ; S'entraîner puis établir **son record** : repère de progression sur plusieurs séances*

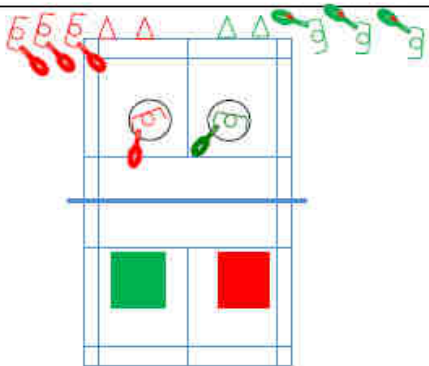
### Tâche 2 : Volants brûlants

#### FAIRE VARIER

- sans raquette : 4 contre 4
- avec raquettes: 2 contre 2
- autoriser les renvois directs ou pas (avec raquette)

*Groupement par 4, avec 2 arbitres organisateurs ; ou par 8 avec 2 arbitres/organiseurs/**chronométrateurs**. Temps de jeu de 1 à 2 min.*

### Tâche 3 : « A toi de servir »

PHASE DE DECOUVERTE		A TOI DE SERVIR
Objectifs: Initiation à la mise en jeu. Servir de façon ciblée		
<p><b>Dispositif :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 plots</li> <li>- 1 cerceau ou lattes</li> <li>- cibles au sol (tapis)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>2 plots en fond de court (porte d'entrée et zone d'attente)</li> <li>1 poste de service délimité (cerceau, latte)</li> <li>Cible au sol (tapis) de l'autre côté du filet</li> <li>Disposition en quinconce sur le même terrain pour un match par équipe</li> </ul>
TÂCHE DE L'ELEVE		
But	Consignes	Critères de réussite
<p>Mettre le volant dans la zone délimitée Ajouter 1 point à son équipe</p>	<p>Les joueurs rentrent à tour de rôle sur le terrain pour effectuer un service dans la zone délimitée. 1 point pour son équipe par service réussi, première équipe à 10 a gagné 1 seul volant par équipe : le joueur court récupérer son volant après le service</p>	<p>Atteindre la zone</p>
<p>Simplifications / complexifications :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Agrandir ou déplacer la zone de service - Peut se faire en individuel</li> </ul>		

2 équipes de 4 par terrain : 2 X 3 joueurs, 2 arbitres

Matériel : 2 cerceaux par terrain + 2 plots par terrain + 2 tapis (ou 2 cerceaux sup)= la cible : 1 point dans le terrain, 2 points dans la cible.

**NB** : Si les E ne savent pas servir en cuillère, autoriser l'envoi simple à la main (notamment en CE2) ou bien proposer l'envoi simple après un service en cuillère raté.

### 3-REFERENCE/BILAN 15'

Objectif phase de réf : se situer dans l'activité en se confrontant à des problèmes, identifier ce qu'on sait faire et les axes de progrès possibles ; se mettre en projet (on va faire des choix pour CM2), tenir des rôles

<b>PHASE DE REFERENCE</b>	<b>RECORD DE POINT</b>	
<b>Objectifs</b> : se situer dans l'activité, se mettre en projet, tenir des rôles		
<p><b>Dispositif :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 contre 1</li> <li>1 raquette par joueur</li> <li>1 volant pour deux</li> <li>1 terrain</li> <li>Un chronomètre</li> </ul>	<p><u>Situation de coopération avec 2 intentions possibles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- frapper le volant en main haute (au dessus de la tête)</li> <li>- alternatif D G, coup droit, revers</li> </ul> <p>2 arbitres : un pour chaque joueur pour vérifier si l'intention est respectée, un des 2 compte à haute voix.</p> <p>Le volant est perdu s'il est frappé 2 fois de suite par le même joueur, tombé au sol, envoyé dans le filet ou à l'extérieur du terrain de jeu, renvoyé avec une frappe non choisie  le décompte s'arrête, on tente un nouvel essai</p>	
<b>TÂCHE DE L'ELEVE</b>		
<b>But</b>	<b>Consignes</b>	<b>Critères de réussite</b>
Faire le maximum d'échanges en coopérant	<p><u>Sur trois séquences de 2 minutes :</u></p> <p>Faire le maximum d'échanges en respectant l'intention choisie. Chaque élève change de partenaire sur chaque séquence</p> <p>Si l'intention n'est pas respectée ou l'échange est interrompu, le décompte repart de zéro</p>	Faire le plus grand nombre de renvois, en respectant l'intention choisie

**NB** : la faire découvrir aux élèves en version simple avant ! (en découverte). Phase réf : 3 rotations de 1 min pour nous équipes de 4 : 2 joueurs, 1 compteur (fiche), 1 arbitre qui observe le respect de l'intention (uniquement en bilan pour les élèves).

## 5- STRUCTURATION 25'

**Objectifs :** développer et enrichir les habiletés motrices de chacun,


Thèmes de travail à piocher dans le doc pour développer les habiletés motrices, amener les E à jouer contre, avec une intention

- Servir/frapper/se déplacer pour frapper/défendre mon terrain et atteindre le terrain adverse/projet de jeu : déplacer mon adversaire et ...

**Tâche 1 :** le distributeur main haute

**Obj :** être capable varier les trajectoires main haute. (Thème FRAPPER)

*Groupement par 4. 8-10 volants par joueur.*

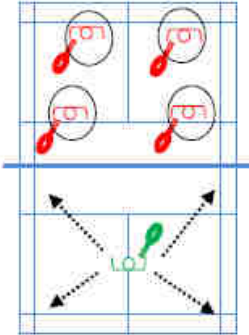
PHASE DE STRUCTURATION		LE DISTRIBUTEUR MAIN HAUTE
<b>Objectifs :</b> Etre capable de varier les trajectoires en frappe main haute		
<b>Dispositif :</b>  1 joueur par terrain 8 volants par joueur 1 raquette par joueur		Groupes de 3 : un joueur, un relanceur et un arbitre
TÂCHE DE L'ELEVE		
But	Consignes	Critères de réussite
Mettre le volant dans les zones définies	Un élève muni d'une raquette doit renvoyer main haute les volants lancés par un joueur situé en face de lui et qui remplit le rôle de relanceur. Le joueur doit viser une zone avant et une zone arrière. Un arbitre compte les volants dans les zones	Marquer le plus de points possible
Simplifications / complexifications : - varier les zones au sol - varier les trajectoires demandées		<i>Cette situation peut aussi se faire sans terrain tracé.</i>

## Tâche 2 : seul contre tous

Thème DEFENDRE/ATTAQUER

**Obj** : savoir varier les trajectoires de frappe et se déplacer rapidement

on joue à 1 contre 4 = **1<sup>ère</sup> situation d'opposition** et coopération à 4 (4 équipes de 6 : 1 contre 4 plus 1 observateur) **Match en 5 points**

PHASE DE STRUCTURATION		SEUL CONTRE TOUS
Objectifs : Savoir varier les trajectoires de frappe et se déplacer rapidement		
<p><b>Dispositif :</b></p> <p>1 terrain 1 raquette par joueur 1 volant par terrain Des cerceaux</p>		<p>Groupes de 4 à 6 joueurs Matérialiser les zones joueurs par des cerceaux</p>
TÂCHE DE L'ELEVE		
But	Consignes	Critères de réussite
Marquer le point malgré l'opposition de plusieurs adversaires	En situation de jeu, un joueur libre de ses mouvements joue contre des adversaires qui sont fixes dans des cerceaux après avoir choisi leur emplacement. Match en 5 points	Gagner le match
Simplifications / complexifications : Réduire le nombre de joueurs fixes - Agrandir la taille des zones occupées par les joueurs fixes (attention, ces zones ne doivent jamais se toucher pour des raisons de sécurité)		

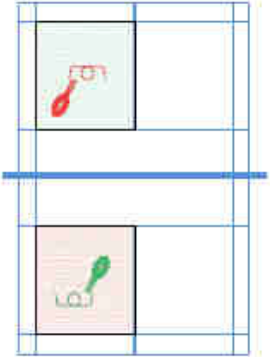
## Tâche 3 : Match au filet/simple danois

Thèmes : FRAPPER/SE DEPLACER

**Même principe : un match sur un terrain limité.**

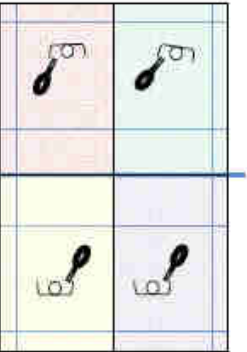
Objectif : être plus précis dans ses frappes et ses déplacements

FAIRE VARIER : Coopération -> opposition

PHASE DE STRUCTURATION		SIMPLE DANOIS	
Objectifs : Développer le maniement et la vitesse de réaction en privilégiant les trajectoires à plat.			
<p><i>Dispositif :</i></p> <p>1 terrain 1 volant pour 2 joueurs 1 raquette par joueur</p>		<p>2 joueurs par ½ terrain 1 arbitre 1 observateur</p>	
TÂCHE DE L'ELEVE			
But	Consignes	Critères de réussite	
Gagner le match en veillant à choisir les bonnes trajectoires	Les joueurs font un match sur un ½ terrain de double. Les joueurs n'ont pas le droit de jouer dans la zone avant ni dans le couloir de fond. Ils ne peuvent jouer que dans la zone centrale. De fait, les trajectoires plates sont les plus appropriées	Gagner le match	
Simplifications / complexifications :			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- jouer en 2 contre 2 sur ½ terrain avec les mêmes limites</li> <li>- interdire des coups particuliers</li> <li>- imposer un service de double (revers)</li> </ul>			



Tâche 4 : Double belge  
Thème DEFENDRE / ATTAQUER

PHASE DE STRUCTURATION		DOUBLE BELGE
Objectifs : Développer une autre forme de rencontre et de comptage		
<p><b>Dispositif :</b></p> <p>1 terrain 1 raquette par joueur 1 volant pour 4</p>		<p>4 joueurs se partagent le terrain Celui qui perd le point engage sur le point suivant L'engagement peut se faire droit Chaque élève compte son propre score Auto-arbitrage</p>
TÂCHE DE L'ÉLÈVE		
But	Consignes	Critères de réussite
Défendre son camp et rester le dernier joueur en course	Chacun défend son ½ terrain. Chacun part avec un total de 10 points A chaque échange perdu par un joueur il perd un point. Le vainqueur est le dernier restant	Rester le plus longtemps possible sur le terrain
Simplifications / complexifications : - modifier le nombre de points initial - ne pas donner le même nombre de points en fonction du niveau des joueurs - interdire des coups particuliers - moduler l'espace de jeu		

Équipes de 6 : 2 qui annoncent qui perd le point (sinon auto arbitrage). **Fiche de score avec les 4 joueurs.**