

COMPETENCE SPECIFIQUE

" Conduire un affrontement individuel et/ou collectif "

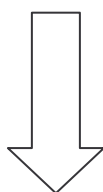
COMPETENCE GENERALE

" Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action "

CYCLE 3

B A D M I N T O N

- Module d'Apprentissage n°1 -



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Maîtriser ses déplacements et ses actions pour les adapter aux trajectoires des volants et aux déplacements de l'adversaire.
- Rechercher et appliquer des principes d'efficacité par rapport à mon jeu et à celui de mon adversaire.
- Apprendre à connaître son niveau et s'accepter.



LANGAGE OUTIL

- *Ecrire ce que l'on a fait et ressenti*
- *Commenter et analyser ce que l'on a observé*

INSPECTION ACADEMIQUE DE LA LOIRE

PHASES – OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p style="text-align: center;">Phase d'entrée</p> <p>Cette phase doit permettre aux élèves:</p> <ul style="list-style-type: none"> • De réviser les différentes frappes et les différentes trajectoires. • De coordonner des déplacements et des frappes. • De s'organiser sur chaque terrain. • De compter les points en fonction des règles définies, et de remplir une fiche de résultats. <p>Le maître aide les élèves à évaluer leur niveau de pratique par comparaison des fiches</p>	<p>1 – « Les 3 jeux » - page 3</p> <p>2 – « Les volants brûlants » - page 4</p> <p>3 – « Les jongleurs » - page 5</p> <p>4 – « Les premiers à 20 » - page 7</p> <p>5 - « L'ascenseur » - pages 8 et 9</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les situations proposées permettent de réviser rapidement les différentes frappes travaillées lors d'une première unité d'apprentissage. ➤ Elles deviennent de plus en plus complexes en utilisant les variables, et peuvent être utilisées plusieurs fois. ➤ Le maître organise sa classe pour faire agir physiquement le maximum d'élèves au même moment. Il peut combiner 2 situations différentes en même temps pour occuper au mieux un espace restreint ("<i>Les 3 jeux</i>" sur les côtés, et "<i>Volants brûlants</i>" au centre). ➤ La phase d'entrée doit se terminer par "<i>L'ascenseur</i>" obligatoirement.
<p style="text-align: center;">Situation de référence initiale</p> <p>Qui vise à :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser la meilleure performance. • Préparer son projet et l'affiner en fonction des résultats obtenus. 	<p style="text-align: center;">« Le tournoi » - pages 11 et 12 –</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les groupes de 4 élèves sont constitués à partir des résultats de "<i>L'ascenseur</i>". ➤ En classe, le maître communique les groupes et explique les rotations des matchs à faire. Chaque élève prépare sa propre fiche. ➤ La maître attribue à chaque groupe un terrain, 2 raquettes et 1 volant. ➤ Il s'agira de faire un bilan individuel en s'appuyant sur les fiches, et collectif avec une verbalisation autour : <ul style="list-style-type: none"> - des résultats obtenus par chaque joueur, - des causes des décalages entre les prévisions du projet et les résultats obtenus.

<p style="text-align: center;">Phase d'apprentissage</p> <p>Cette phase doit permettre à chaque élève de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diversifier ses possibilités d'action <ul style="list-style-type: none"> - en maîtrisant la direction et l'orientation de son renvoi - en prenant des informations sur les espaces libres et en se décentrant du volant - identifier les possibilités efficaces de chacun - avoir un projet réaliste en fonction de l'adversaire rencontré - accepter son niveau et apprendre à rencontrer des adversaires d'autres niveaux. 	<ul style="list-style-type: none"> • « Services compris » - page 12 • « Maintien de l'échange » - pages 13 et 14 • « La marelle » - page 15 • « Zones d'Echanges Prioritaires » - page 16 et 17 • « Tournoi handicap » - pages 18 et 19 ◆ Le maître reproposera "<i>l'ascenseur</i>" (situation d'entrée) de manière à opérer un nouveau classement dans la classe, nécessaire au "<i>Tournoi</i>". 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Certaines situations sont à exploiter sur plusieurs séances. ➤ Pour des raisons matérielles ou d'espace, il est préférable de faire travailler la moitié de la classe dans de bonnes conditions sur les situations proposées. L'autre moitié de classe peut travailler en échanges libres sur les côtés. Puis changement de rôles. ➤ Le maître veillera à faire changer souvent les partenaires de manière à ce que tous les élèves de la classe travaillent ensemble. ➤ Des fiches prenant en compte les résultats aident les élèves à mieux se connaître. Il est donc important d'en faire un bilan individuel et collectif. ➤ Les principes d'efficacité pour jouer mieux seront listés sous forme d'affiche collective. ➤ Les situations d'apprentissage proposées dans cet ordre permettent de travailler d'abord des problèmes moteurs, pour ensuite traiter des stratégies.
<p style="text-align: center;">Situation de référence finale</p> <p>On évalue les progrès réalisés du point de vue de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La pertinence des projets reposant sur : <ul style="list-style-type: none"> - une meilleure connaissance de soi - une lecture du jeu de l'adversaire - des choix opérés. • L'amélioration des possibilités motrices avec une diversification des actions. 	<p style="text-align: center;">"Le tournoi"</p> <p style="text-align: center;">- pages 20 et 21 -</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La classe est constituée en groupes de 4 niveaux correspondants au tri effectué lors de "<i>l'ascenseur</i>". Chaque élève bénéficie d'une attribution de points en fonction de son niveau. <ul style="list-style-type: none"> Terrains ⑦ ⑧ → 0 points Terrains ⑤ ⑥ → 3 points Terrains ③ ④ → 5 points Terrains ① ② → 8 points ➤ Le maître effectue un tirage au sort de manière à avoir au moins 2 niveaux différents dans chaque groupe. ➤ Les élèves font un bilan individuel à partir de leurs fiches de résultats.

"Les 3 jeux"

Situation d'ENTREE

"Maintien de l'échange"

BUT : Maintenir l'échange le plus longtemps possible, au travers de trois situations mettant en jeu des organisations différentes.

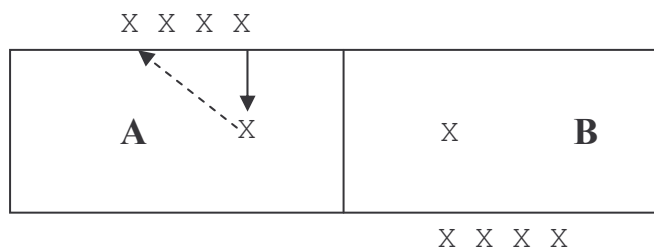
DISPOSITIF :

"LE MEILLEUR SCORE"

- Les élèves par 3, se répartissent dans la salle avec 2 raquettes et un volant.
- 2 élèves essayent de faire le plus grand nombre d'échanges, en un temps donné (1 ou 2 minutes) sans que le volant ne tombe par terre.
- Le 3^{ème} compte le nombre d'échanges et recommence à zéro chaque fois que le volant tombe sur le sol ; à la fin du temps il ne retient que le meilleur score.
- Changement de partenaires jusqu'à ce que chaque enfant ait joué avec les 2 autres.
- Changement de constitution des groupes et ainsi de suite.

"LE TAPE ET VA"

- Des équipes de 4 ou 5 élèves, chacune dans une zone (séparation avec ou sans filet).
- Chaque élève a une raquette et il y a un volant pour les 2 équipes.
- Deux élèves (un de chaque équipe) se font face.
- Le joueur de l'équipe "A" engage puis va rapidement se placer à l'arrière de la ligne constituée par son équipe, sur le côté de la zone.
- Il est remplacé par le 1^{er} de la ligne
- Pendant cette permutation, le joueur de l'équipe "B" renvoie le volant et va se replacer à l'arrière de son équipe, et ainsi de suite en essayant de faire durer l'échange le plus longtemps possible.



"TOURNOI PAR EQUIPE"

- Des équipes de 4 sont constituées dans la classe avec des élèves de niveau hétérogène, et sont réparties sur des demi terrains avec filet.
- A l'intérieur de chaque équipe, chaque élève joue avec les 3 autres à tour de rôle, ce qui fait 6 "rencontres".
- Pendant que 2 élèves essaient de maintenir l'échange, les 2 coéquipiers comptent le nombre d'échanges sur le terrain voisin et réciproquement ; ils recommencent à zéro chaque fois que le volant tombe au sol et ne retiennent que le meilleur score.
- Les signaux de début et de fin sont donnés par le maître selon la durée qu'il détermine.
- A la fin des 6 "rencontres", chaque équipe totalise le nombre d'échanges réalisés en ajoutant les meilleurs scores de chaque match.

CONSIGNES :

- "Dans les 3 jeux, tu essaies avec ton ou tes camarades, de ne jamais faire tomber le volant par terre."
- "Tu marques tes résultats sur une fiche."

VARIABLES :

- Tous les modes d'organisation proposées dans ces 3 situations de jeu, peuvent être modifiées en fonction du nombre d'élèves et des dimensions de la salle.
- On peut faire varier le temps des parties.

Situation d'ENTREE

"Renvoyer les volants dans le camp adverse"

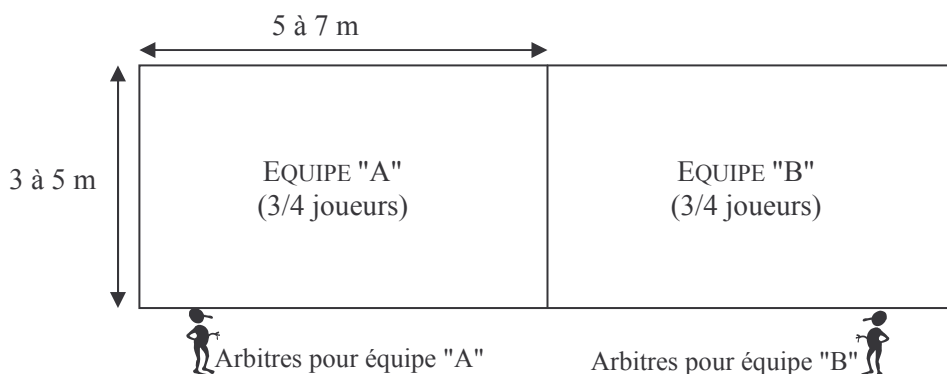
"Les volants brûlants"

BUT : Avoir le moins possible de volants dans son camp

DISPOSITIF : 3 équipes par terrain, « A » et « B » jouent, « C » arbitre puis on tourne.

- 1 raquette par joueur.
- Une vingtaine de volants.
- Une corde tendue
- Un drap.

Pour faciliter le jeu, il est bien que la séparation des camps se fasse avec un tissu (drap, plastique...) à une hauteur de 1m50 environ.



1^{ère} PHASE : tous les volants comptent (même hors du terrain)

2^{ème} PHASE : on ne prend en compte que les volants sur le terrain.

CONSIGNES :

AUX JOUEURS : - "Au signal, ramassez les volants au sol pour les envoyer, avec la raquette, dans le camp adverse, en les frappant comme vous voulez".

- "Au 2^{ème} signal, le jeu s'arrête".

AUX ARBITRES : - "Vous vérifiez que les joueurs envoient bien un seul volant à la fois avec la raquette"

- "Vous comptez le nombre de volants dans chaque camp à la fin du jeu."

- "Dans la 2^{ème} phase, vous ramassez les volants qui sont hors du terrain, pour ne pas les comptabiliser"

VARIABLES :

- La durée du jeu (de 2 à 5 minutes).
- Le nombre de joueurs par équipe (pas un trop grand nombre) et les dimensions du terrain en fonction du nombre de joueurs.
- Imposer un geste pour frapper (service).
- Autoriser les renvois directs (frapper le volant avant qu'il ne tombe au sol).
- Possibilité d'organiser un tournoi (2 terrains, 4 équipes de 3 joueurs par terrain).

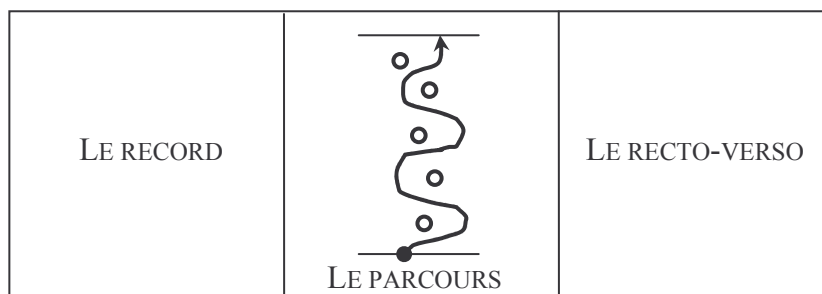
"Les jongleurs"

BUT : Battre son record ou celui de la classe.

DISPOSITIF :

PHASE 1 : tous les élèves jouent au même jeu sous la tutelle du maître.

PHASE 2 : en ateliers (activités différentes), les enfants sont en binôme (joueur-observateur).



MATERIEL :

- 1 raquette pour 2
- 1 volant pour 2 cônes
- Affiches (tableaux)

CONSIGNES :

LE RECORD : - "Fais rebondir le plus souvent possible le volant sur ta raquette sans le laisser tomber sur le sol (en un temps donné)."

- "Tu peux noter tes performances dans un tableau".

LE PARCOURS (SLALOM): - "Réalises le parcours en frappant le volant, sans le laisser tomber sur le sol"

- "Tu peux noter le nombre de cônes franchis dans un tableau"

LE RECTO-VERSO : - "Fais rebondir le plus souvent possible le volant sur ta raquette, sans le laisser tomber sur le sol, en changeant de côté de la raquette à chaque fois"

- "Tu peux noter tes performances dans un tableau"

VARIABLES :

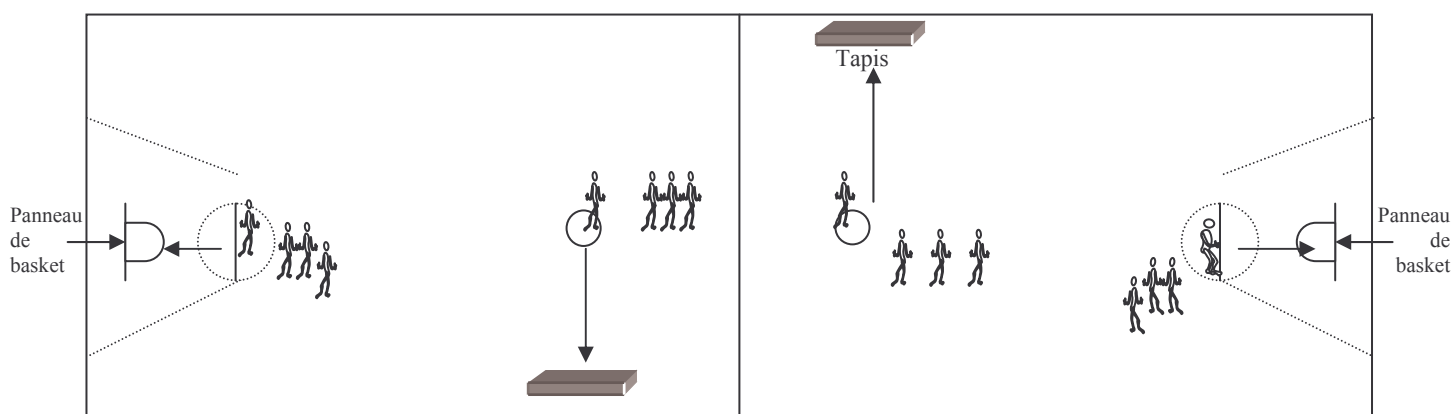
- Le temps (durée du jeu pour le record et/ou le recto-verso).
- Limiter la zone de déplacement (pour le record et/ou le recto-verso).

"Les premiers à 20"

BUT : Par équipes, être les premiers à atteindre vingt fois une cible.

DISPOSITIF :

- Les élèves de la classe sont répartis en autant d' équipes que de cibles.
- Chaque équipe dispose de deux raquettes et de deux volants.



CONSIGNES :

Au signal, toutes les équipes démarrent en même temps.

- "Dans chaque équipe, l'un après l'autre, vous essayez d'atteindre la cible qui vous est affectée (panneau de basket-ball, tapis, cibles sur le mur etc..) en frappant le volant à l'aide de la raquette. Puis vous allez récupérer votre volant pour le transmettre à un de vos partenaires"
- "Vous comptez un point chaque fois que vous touchez la cible"

La première équipe à vingt a gagné !

REMARQUE :

Dans un premier temps, laisser se dérouler le jeu et voir ensuite si des problèmes d'appréciation ou de transgression de la règle se posent. Dans ce cas, mettre en place une équipe de juges.

VARIABLES :

- L'éloignement de la cible, sa taille, son orientation (verticale, horizontale) la présence d'un obstacle entre les joueurs et la cible etc...

"L'ascenseur"

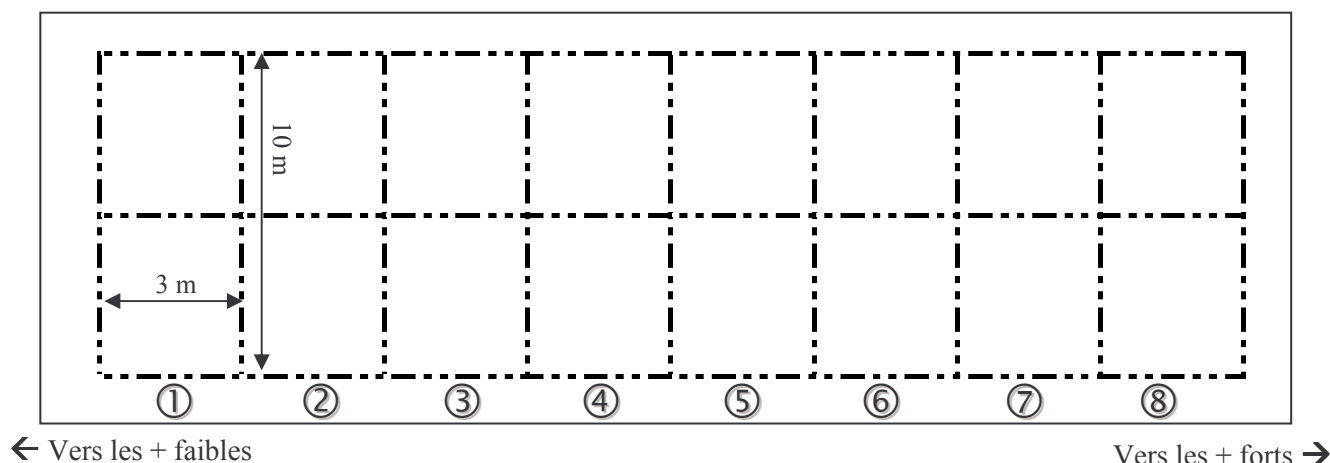
Situation d'ENTREE

"Comprendre la règle du jeu et l'organisation des rencontres"

BUT : Disputer des matchs et changer d'adversaire en fonction de ses résultats.

DISPOSITIF :

- Délimiter (x) terrains (en fonction du nombre d'élève : 1 terrain pour 3 est idéal).
- Diviser la classe en groupes de 3 et affecter chaque groupe sur 1 terrain (voir conseils).
- 1 volant et 2 raquettes sont posés sous le filet de chaque terrain.



1° phase : "appropriation du système de montée et de descente"

CONSIGNES :

- "Vous disputez un tournoi entre les 3 élèves de votre groupe et vous vous attribuez une lettre chacun"
- "Vous jouez avec les règles suivantes applicables pour chaque match (3') :
 - ▶ on démarre le match et on l'arrête au coup de sifflet général du maître : si les 2 adversaires sont à égalité, ils disputent un dernier volant pour se départager,
 - ▶ on engage le volant par un service (le maître attribue les volants 1 fois d'un côté du terrain, 1 fois de l'autre),
 - ▶ "A" marque 1 point quand le volant touche le sol du terrain "B", et quand "B" met le volant hors du terrain ou dans le filet (et inversement),
 - ▶ "C" est alors arbitre et compte les points. A la fin du match il désigne le vainqueur et remplit la fiche de résultats.
- A la fin du tournoi, le vainqueur monte d'un terrain (vers le ⑧).
 Le vaincu descend d'un terrain (vers le ①).
 Le 2^{ème} reste sur son terrain.
- Puis on recommence.

CONSEILS :

- A la fin de chaque série de rencontres, pour que tous les élèves se repèrent, le maître peut les faire asseoir.
 - puis, il demande aux vainqueurs de changer de terrain en leur indiquant la direction (Bien évidemment le premier du terrain le plus fort ne peut changer de terrain) puis, demander aux perdants de changer de terrain en leur indiquant l'autre direction.

2° phase: classement .

- Poursuivre les rencontres jusqu'à ce que le tri des niveaux se soit fait. Pour gagner du temps, le maître peut utiliser les résultats individuels des "jongleurs" et trier globalement les élèves pour leur affecter approximativement un terrain.
- Si la classe comporte beaucoup ou peu d'élèves, on peut soit :
 - mettre 2 élèves/terrain. Le vainqueur monte, le perdant descend. Les élèves fonctionnent en auto arbitrage.
 - mettre 4 élèves/terrain. Le 2^{ème} et le 3^{ème} restent sur le terrain. (solution assez coûteuse en temps : il vaut mieux faire 1 tournoi avec un 1^{er} groupe d'élèves, les autres faisant une autre situation dans les espaces libres, puis on change).

FICHE de RESULTATS / Terrain de 3 joueurs

RENCONTRE N°:	A x B/..... Carbitre	B x C/..... Aarbitre	A x C/..... Barbitre
	VAINQUEUR		
SCORE			
CLASSEMENT			

FICHE de RESULTATS / Terrain de 4 joueurs

RENCONTRE N°:	A x B/.....	C X D/.....	A X C/.....	B X D/.....	A X D/.....	B X C/.....
	ARBITRE	C	A	B	D	C
SCORES	/	/	/	/	/	/
NOMBRE TOTAL DE POINTS	A :	B :	C : ...	D :		
CLASSEMENT	1° :	2° :	3° :	4° :		

Le premier est celui qui a marqué le plus de points sur l'ensemble de ses quatre matchs.
En cas d'égalité entre deux joueurs: regarder celui qui a concédé le moins de points.

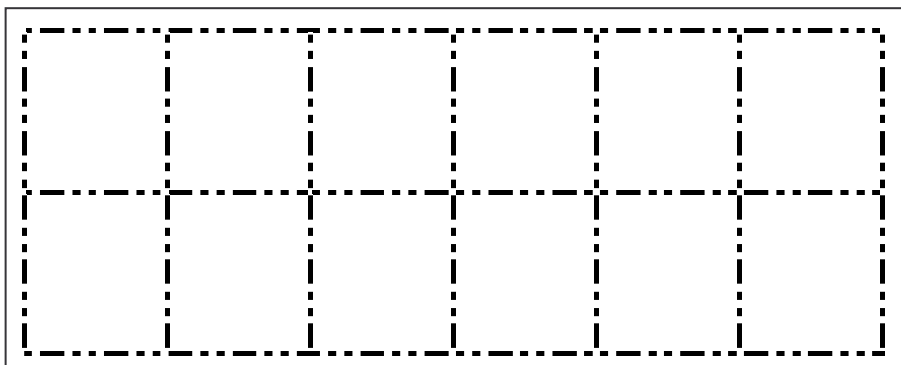
Situation de REFERENCE INITIALE

"Le tournoi"

BUT : Participer à un tournoi en prévoyant son meilleur score possible.

DISPOSITIF :

- Groupes de 4 élèves de même niveau (voir résultat de "l'ascenseur") : 2 joueurs et 2 arbitres par rencontre
- Chaque élève s'attribue une lettre (A – B – C – D) dans chaque groupe.



MATERIEL :

- 1 filet
- terrain délimités par des "assiettes" (cônes, craie,...)
- 2 raquettes et 1 volant par terrain

CONSIGNES :

- 1° série de rencontres: " Tu rencontres les 3 autres joueurs de ton groupe et tu inscries tes résultats sur la fiche"
- 2° série de rencontres : "Tu inscries un nombre de points à atteindre pour chacune des rencontres"
- 3° série de rencontres : "Tu fais un nouveau projet à partir de la deuxième série"

REGLES DU JEU :

- Le vainqueur du match est celui qui marque le premier, 11 points.
- "A" marque un point quand le volant touche le sol du terrain "B", et quand "B" met le volant hors du terrain ou dans le filet (et inversement).
- On engage le volant par un service sous la ceinture avec 2 essais possibles. Pour le 1^{er} service, les arbitres effectuent un tirage au sort entre les 2 joueurs.
- Celui qui marque le point, sert.

FICHE INDIVIDUELLE DE RESULTATS : "LE TOURNOI"

NOM du JOUEUR :

1^{er} série de rencontres				
Je rencontre	Joueur	Joueur.....	Joueur.....	Joueur.....
Je marque				
2^{eme} série de rencontres				
Nombre de points prévus				
Points marqués				
Ecart				
3^{eme} série de rencontres				
Nombre de points prévus				
Points marqués				
Ecart				

Analyse des résultats :

➤ **2^{eme} série de rencontres** : Ecart de points entre le projet et les résultats

- Comment expliques- tu cet écart de points ?

➤ **3^{eme} série de rencontres** : Ecart de points entre le projet et les résultats

- Comment expliques- tu cet écart de points ?

Remarques : Les réponses élèves peuvent être multiples :

- Fatigue
- Méconnaissance de soi, du jeu des adversaires
- Manque de réussite
- Un type de frappe mal maîtrisé
- Le « stress »
- La chance de l'adversaire !

L'enseignant devra répertorier les réponses (les trier) pour mettre en perspective la suite du module

"Services compris"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Réussir des frappes de service de plus en plus précises"
" Connaître ses possibilités"

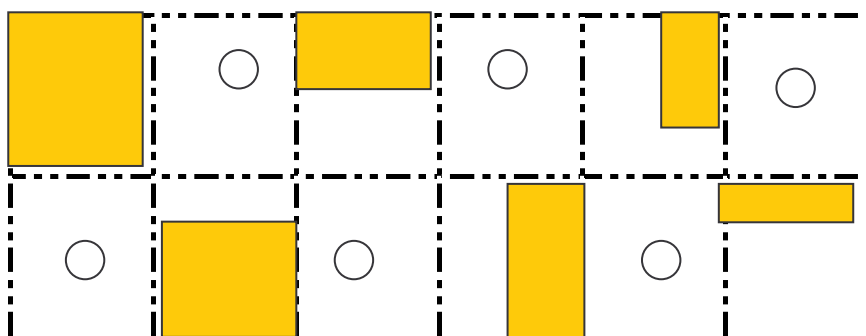
BUT : choisir la cible où l'on parvient à marquer six fois sur dix !

DISPOSITIF : Même dispositif que lors du tournoi.

DEROULEMENT :

1^{ère} phase : entraînement où les enfants s'essaient à toutes les cibles : par groupes, la rotation pouvant être guidée par le maître.

2^{ème} phase : choix de la cible la plus difficile où l'on est capable de réussir 6 lancers sur 10.



MATERIEL :

- 1 raquette
et 1 volant par enfant.

CONSIGNES :

Phase 1 : - " Tu essaies d'atteindre la cible en frappant le volant comme au service, tu vas récupérer ton volant et tu te replaces à la suite de ton groupe pour attendre ton tour."

- " Tu essaies chaque cible en comptant tes réussites sur 10 essais".

Phase 2 : - "Tu choisis l'atelier le plus difficile pour toi où tu réussis 6 essais sur 10" .

- "Tour à tour, tu valides l'essai d'un partenaire et tu te fais valider par un camarade".

CRITERES DE REUSSITE :

- **Individuellement**, connaître les cibles où les six essais sont réussis.

VARIABLES :

- Faire varier les distances des cerceaux aux cibles.

- Utiliser des cibles verticales dessinées au mur, des cibles surélevées poubelle, plinth à l'envers etc...

- Jouer sous forme de défi : choisir une cible et battre un adversaire avec cinq essais.

"Maintien de l'échange"

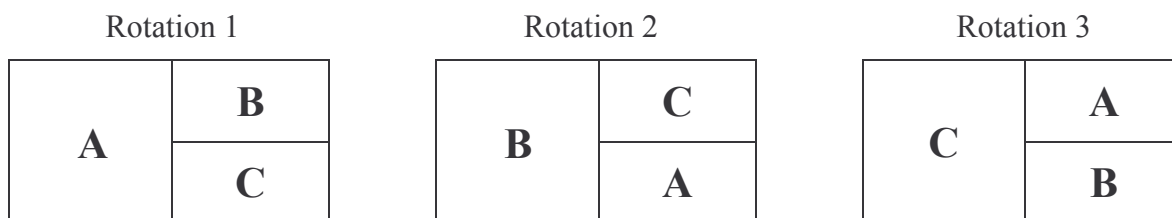
Situation d'APPRENTISSAGE

"Renvoyer dans une direction précise"
« Connaître ses possibilités »

BUT : marquer le plus de points en jouant à trois.

DISPOSITIF :

- Les groupes de 3 joueurs sont hétérogènes (1 de chaque niveau).
- Les groupes sont associés deux à deux : un effectue le jeu, l'autre fournit un arbitre pendant que les deux autres joueurs font des échanges libres dans un coin de la salle.
- Un côté du terrain est divisé en 2.
- Chaque rotation dure 3 minutes, le maître contrôle le temps.



MATERIEL : - 1 terrain pour 6 élèves : 5 raquettes et 2 volants par terrain
- 1 fiche de résultats et 1 crayon par terrain.

CONSIGNES :

AUX JOUEURS : "Vous essayez de maintenir l'échange sans faire tomber le volant et en respectant l'ordre imposé:

- 1° rotation : "A" vers "B" vers "A" vers "C" vers "A" ...
- 2° rotation : "B" vers "C" vers "B" vers "A" vers "B" ...
- 3° rotation : "C" vers "A" vers "C" vers "B" vers "C" ..."

AUX ARBITRES : "Vous comptez le nombre d'échanges réussis en respectant les règles"
"Vous ne retenez que le meilleur résultat que vous notez dans le tableau "

CRITERES DE REUSSITE :

- Vous progressez à chaque essai.

VARIABLES :

- Les dimensions du terrain.
- La durée du jeu.
- Jouer à 4.

Fiche de résultats : " Maintien de l'échange "

EQUIPE :

Joueur A :

Joueur B :

Joueur C :

	1° Rotation	2° Rotation	3° Rotation
Arbitre			
1° Essai			
2° Essai			
3° Essai			
4° Essai			
5° Essai			
6° Essai			
Progression du 1 au 6 ?	OUI / NON	OUI / NON	OUI / NON

EQUIPE :

Joueur A :

Joueur B :

Joueur C :

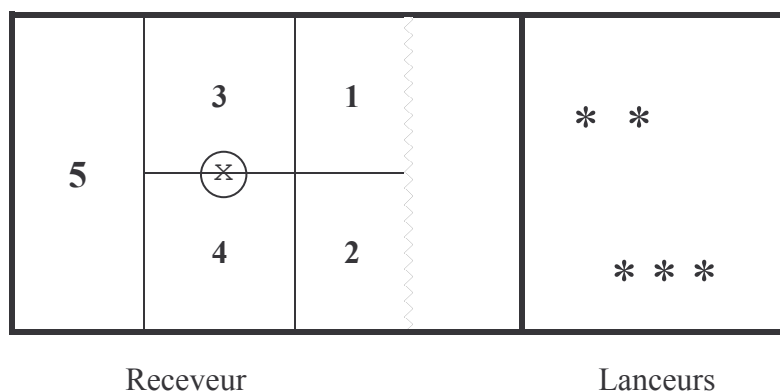
	1° Rotation	2° Rotation	3° Rotation
Arbitre			
1° Essai			
2° Essai			
3° Essai			
4° Essai			
5° Essai			
6° Essai			
Progression du 1 au 6 ?	OUI / NON	OUI / NON	OUI / NON

Situation d'APPRENTISSAGE

"Apprendre à frapper un volant après
un déplacement"
"Viser une zone prévue"

"La marelle"

BUT : Envoyer le volant dans une zone annoncée et renvoyer le volant dans le terrain adverse.

DISPOSITIF :**MATERIEL :**

- 1 raquette, 1 volant par élève
- Marquage des zones et des emplacements du lanceur et du receveur

- Le maître fait n.... groupes de 6 élèves : 1 renvoyeur, 5 lanceurs.

CONSIGNES :

- AUX LANCEURS :** - " Vous vous répartissez les zones à atteindre"
(* *) - " Quand c'est ton tour et que le receveur est prêt, tu envoies ton volant dans la zone que tu as choisie : attention, tu dois servir en arrière de la ligne !"
- AU RECEVEUR :** - " Placé au centre du terrain (cercle dessiné à la craie), tu fais signe que tu es prêt".
(X) - " Tu renvoies le volant dans le terrain adverse et tu te replaces".

CRITERES DE REUSSITE : ne concernent que les receveurqs

- Tu renvois 3 volants sur 5.
- Tu as repéré les zones qui te posent problème.

VARIABLES :

- Chaque lanceur choisit la cible qu'il veut.
- La zone d'attente du receveur est déplacée : très près du filet, au fond du terrain etc...
- Le receveur se place où il veut

"Zones d'Echanges Prioritaires"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Enchaîner des frappes différentes"
"Avoir un projet tactique"

BUT : Marquer le plus de points possibles

DISPOSITIF :

Cette situation se déroule sur 2 séances consécutives. Le dispositif restera le même d'une séance à l'autre : des demi terrains partagés en 3 zones. Seules les valeurs des zones changeront.

Constitution de groupes de 4 élèves de niveau similaire. Match 1 contre 1 d'une durée de 4 minutes. Chaque élève joue contre les 3 autres.

Pendant que deux élèves jouent, les deux autres observent le terrain d'un des joueurs.

1^{ERE} SEANCE : Tous les élèves se rencontrent, au cours de la première moitié de séance, sur des terrains comme le "A" (à gauche), puis au cours de la deuxième moitié, sur des terrains comme le "B" (à droite).

Prévoir un marquage des valeurs des zones.

		Observateur X		Observateur X			
A	3	1	1	1	X 1	3	
		X					

		Observateur X		Observateur X			
B	1	1	3	3	X 1	1	
		X					

2^{ème} SEANCE : Tous les élèves se rencontrent, au cours de la première moitié de séance, sur des terrains comme le "C" (à gauche) puis au cours de la deuxième moitié, sur des terrains comme le "D" (à droite).

Prévoir un marquage des valeurs des zones.

		Observateur X		Observateur X			
C	3	1	2	2	X 1	3	
		X					

		Observateur X		Observateur X			
D	2	1	3	3	X 1	2	
		X					

CONSIGNES :

AUX JOUEURS : - "Tu essaies de marquer le plus de points possible en 4 minutes"

AUX OBSERVATEURS : - "Sur la fiche, tu inscrites une croix dans la zone où le volant est tombé ou bien dans la zone d'où le joueur a fait une faute directe (volant envoyé hors du terrain ou dans le filet)"

CRITERES DE REUSSITE :

- Marquer un certain nombre de 3 points par rencontre (ex.: 3)
- Etre capable de repérer une tactique pour marquer un trois points, ou une situation favorable.

VARIABLES :

- Des élèves de niveaux hétérogènes s'affrontent, en aménageant les rencontres : Ex. en supprimant chez son adversaire, la zone à 3 points pour le meilleur des 2 joueurs .
- Deux joueurs de même niveau s'affrontent en tirant au sort pour savoir lequel des deux va pouvoir choisir les bonifications de zone!

Fiche de résultats d'un élève :

"Zones échanges prioritaires"

Séance du

NOM :

Prénom :

1^{er} MATCH :

contre :

--	--	--	--	--	--

2^{ème} MATCH :

contre :

--	--	--	--	--	--

3^{ème} MATCH :

contre :

--	--	--	--	--	--

Mon total de points sur les 3 matchs est de :

--

A la fin de cette série de 3 matchs, combien j'ai réussi de "3 points" ?

"Tournoi handicap"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Accepter son niveau "
"Modifier son jeu en fonction de la
règle du handicap"

BUT : Jouer contre des adversaires de niveaux différents.

DISPOSITIF :

- Tournoi avec 3 enfants de niveaux différents (2 joueurs, 1 arbitre).
"A" contre "B" (arbitre "C") - "A" contre "C" (arbitre "B") - "B" contre "C" (arbitre "A")
- Les points marqués varient selon le niveau des élèves :
 - Pour un enfant de niveau 1 chaque point marqué vaut 1.
 - Pour un enfant de niveau 2 chaque point marqué vaut 2.
 - Pour un enfant de niveau 3 chaque point marqué vaut 3.
- Le premier arrivé à 12 points a gagné.

Cette situation sera répétée 3 fois :

- Soit en gardant les mêmes poules pour limiter les déplacements
- Soit en reconstituant de nouvelles poules avec le même principe (fort – moyen - faible) pour changer d'adversaires.

Le classement est établi aux matchs gagnés puis aux points faits et concédés.

MATERIEL :

- 1 terrain pour 3 élèves
- 2 raquettes et 1 volant par terrain
- 1 fiche de résultats (voir annexe)
- 1 crayon par terrain.

CONSIGNES :

AUX JOUEURS : - Vous essayez de marquer 12 points avant votre adversaire en respectant les règles de jeu

AUX ARBITRES : - Vous comptez les points en tenant compte du niveau de chaque joueur (1 pt niveau 1 – 2 pts niveau 2 – 3 pts niveau 3) .

CRITERES DE REUSSITE :

- L'écart de points ne doit pas dépasser :
 - 6 points entre un joueur de niveau 3 et un joueur de niveau 1
 - 4 points entre un joueur de niveau 3 et un joueur de niveau 2 ou de niveaux 2 et 1.
- Modifier son jeu en fonction de la règle (prendre plus ou moins de risque) et pouvoir l'expliquer.

VARIABLES :

- Etablir une égalité des chance en jouant sur d'autres variables: taille du terrain asymétrique, zones bonifiées, handicap de points négociés par les deux joueurs etc...

FEUILLE DE MATCH : "TOURNOI A HANDICAP"

JOUEUR "A" niveau :
 JOUEUR "B" niveau :
 JOUEUR "C" niveau :

MATCH	ARBITRE	VAINQUEUR	SCORE
"A" contre "B"	C		
"A" contre "C"	B		
"B" contre "C"	A		

CLASSEMENT : 1° : 2° : 3° :

JOUEUR "A" niveau :
 JOUEUR "B" niveau :
 JOUEUR "C" niveau :

MATCH	ARBITRE	VAINQUEUR	SCORE
"A" contre "B"	C		
"A" contre "C"	B		
"B" contre "C"	A		

CLASSEMENT : 1° : 2° : 3° :

JOUEUR "A" niveau :
 JOUEUR "B" niveau :
 JOUEUR "C" niveau :

MATCH	ARBITRE	VAINQUEUR	SCORE
"A" contre "B"	C		
"A" contre "C"	B		
"B" contre "C"	A		

CLASSEMENT : 1° : 2° : 3° :

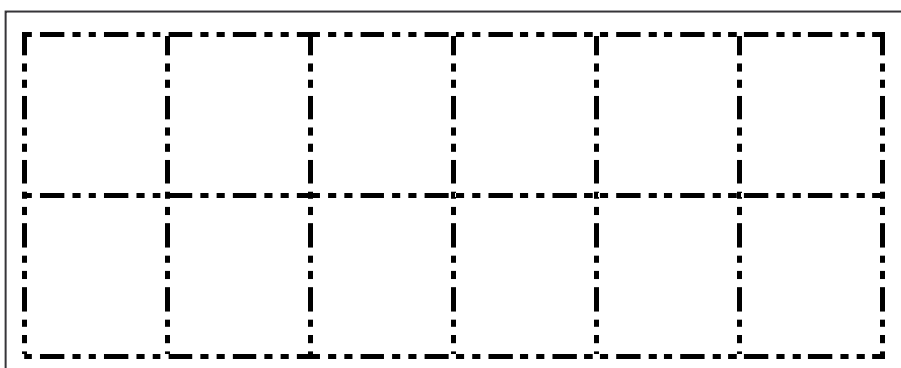
Situation de REFERENCE FINALE

"Le tournoi"

BUT : Participer à un tournoi en prévoyant son meilleur score possible et en précisant des intentions de jeu

DISPOSITIF :

- Groupes de 4 élèves de même niveau (voir résultat de la S.R.I. et de la phase d'apprentissage)
- 2 joueurs et 2 arbitres par rencontre
- Chaque élève s'attribue une lettre (A – B – C – D) dans chaque groupe.



MATERIEL :

- 1 filet
- terrain délimités par des "assiettes" (cônes, craie,...)
- 2 raquettes et 1 volant par terrain

CONSIGNES :

- 1° série de rencontres: " Tu rencontres les 3 autres joueurs de ton groupe et tu inscriis tes résultats sur la fiche"
- 2° série de rencontres : "Tu inscriis un nombre de points à atteindre pour chacune des rencontres"
"Tu inscriis 2 intentions de jeu, ce que tu veux essayer de faire lors des rencontres suivantes".

Remarques : Ces intentions peuvent être de natures différentes, soit concernées le jeu de l'adversaire mais aussi son propre jeu... Par exemple : ne pas rater de services, renvoyer systématiquement, envoyer le volant au fond du terrain...

REGLES DU JEU :

- Le vainqueur du match est celui qui marque le premier, 11 points.
- "A" marque un point quand le volant touche le sol du terrain "B", et quand "B" met le volant hors du terrain ou dans le filet (et inversement).
- On engage le volant par un service sous la ceinture avec 2 essais possibles. Pour le 1^{er} service, les arbitres effectuent un tirage au sort entre les 2 joueurs.
- Celui qui marque le point, sert.

FICHE INDIVIDUELLE de RESULTATS

NOM du JOUEUR :

1^{er} série de rencontres				
Je rencontre	Joueur	Joueur.....	Joueur.....	Joueur.....
Je marque				

Projet pour la 2^{eme} série de rencontre :

1^{ère} intention :

2^{eme} intention :

2^{eme} série de rencontres				
Nombre de points prévus				
Points marqués				
Ecart				

Analyse du résultat et du projet :

- Ecart de points entre le prévu et le réalisé :

- Commentaires sur cet écart par rapport aux intentions annoncées :