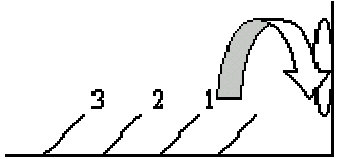
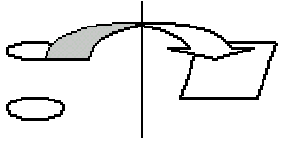
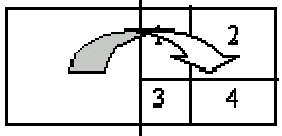
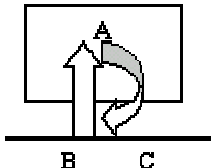
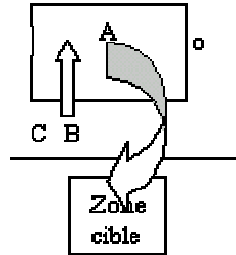
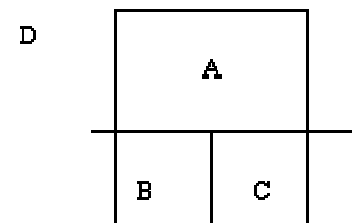
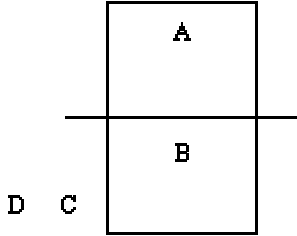
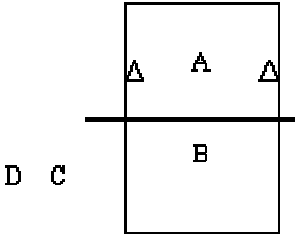
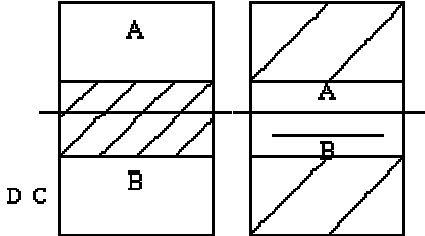


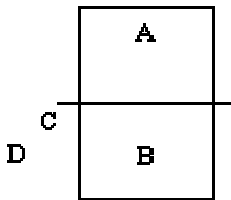
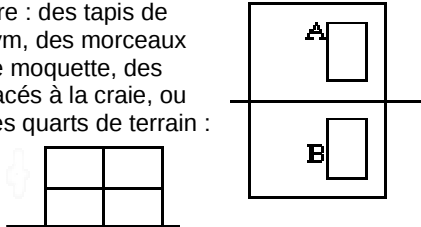
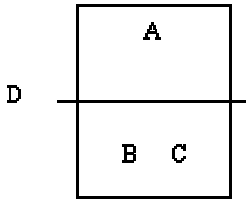
OBJECTIFS		ÉVALUATION		Démarche et situations d'apprentissage
Compétences	Deux situations de référence	Niveaux d'habileté		
Participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles Manifester une plus grande aisance par affinement des habiletés acquises antérieurement	1) LE MAXI ÉCHANGE BUT : envoyer , renvoyer le volant pour faire durer l'échange DISPOSITIF : chaque élève a 3 essais avec un partenaire. Puis il change de partenaire ... (au moins 3 fois). Le terrain est composé de 2 camps de 5 à 6 m sur 5 m, séparés par un obstacle (élastique ou filet) à 1,50m du sol	L'ENVOI Niveau 1 : beaucoup d'échecs Niveau 2 : trajectoires non maîtrisées Niveau 3 : trajectoires hautes et maîtrisées		Pour entrer dans l'activité : des situations de découverte du matériel, des lieux, des formes de travail : Jonglages et ateliers de frappes sur cibles (au sol et obstacles) .Jeux de gagne terrain, de volants brûlants Pour repérer - évaluer : situation de référence : LE MAXI - ECHANGE Pour structurer les apprentissages : des situations d'apprentissage ciblées :
Savoirs Envoyer le volant : dissocier le lâcher de la frappe, amener le tamis de l'arrière vers l'avant et le diriger dans la direction voulue. Renvoyer : utiliser les frappes basses, se déplacer pour se placer en fonction du volant qui arrive et maîtriser la direction des renvois. Échanger : Produire des trajectoires hautes, orientées et dosées. STRATÉGIES : Utiliser une stratégie simple pour déséquilibrer l'adversaire et notamment jouer court et long. Produire des trajectoires au service d'une stratégies (pour rompre l'échange). ATTITUDE ET MÉTHODE : Différencier jouer avec et jouer contre. Intégrer les règles fondamentales. Arbitrer et s'organiser en groupe.	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT :  - engager du milieu du terrain, en dessous de la taille - compter le nombre de frappes successives réalisées par les 2 joueurs (l'échange s'arrête quand le volant tombe au sol ou ne passe pas au dessus de l'obstacle) - ne retenir que son record CRITÈRE DE RÉUSSITE : connaître son record Puis... 2) LE MATCH 1 CONTRE 1 BUT : marquer des points pour gagner le match DISPOSITIF : 4 élève du même niveau sur chaque terrain, les terrains étant numérotés :  Sur chaque terrain, tout le monde se rencontre RÈGLES : chaque match dure 3 minutes (coups de sifflet), et le résultat est noté par l'élève secrétaire Un service chacun alternativement, du milieu du terrain, en dessous de la taille : chaque volant engagé vaut un point pour le gagnant Au terme des matchs : classement ; le premier du groupe monte d'un terrain, le dernier descend d'un terrain (seuls les 2èmes et 3èmes restent)	LE RENVOI Niveau 1 : frappe unique, très près du corps, devant les yeux Niveau 2 : frappes hautes et basses ,échecs en déplacement et sur le revers Niveau 3 : frappes hautes et basses, réussites en déplacement et revers L'ÉCHANGE Niveau 1 : inférieur à 3 frappes Niveau 2 : inférieur à 10 frappes Niveau 3 : supérieur à 10 frappes LA STRATÉGIE Niveau 1 : s'organise pour renvoyer le volant dans l'autre camp et ne pas perturber son équilibre (logique de renvoi et d'échange) : trajectoires hautes, lentes Niveau 2 : s'organise pour mettre en difficulté l' adversaire en le repoussant de temps en temps : trajectoires accélérées et poussées vers le fond Niveau 3 : s'organise pour mettre l'adversaire en difficulté (joue là où il n'est pas, long, court, sur les côtés) : trajectoires variées en profondeur		ENVOYER (FICHE n°1) -frapper vers une cible au mur -frapper vers une cible au sol -choisir sa cible au sol RENNVOYER (FICHE n°2) -défendre une zone en renvoyant -renvoyer vers une cible -renvoyer pour défendre son camp ÉCHANGER (FICHE n°3) -autoriser un contrôle avant le renvoi -imposer un déplacement avant chaque renvoi -imposer des zones interdites aux joueurs (près, loin du filet, gauche, droite) Pour réinvestir les acquis, évaluer : situations de référence : LE MAXI ÉCHANGE (pour mesurer les progrès) , puis ...LE MATCH 1 CONTRE 1 (pour aborder le thème " STRATÉGIE ") Pour structurer les apprentissages : STRATÉGIES POUR ROMPRE L'ÉCHANGE (FICHES n°4a ET 4b) Des situations d'opposition valorisant ... -les volants directement envoyés au sol -l'atteinte d'une cible au sol (choisie ou imposée) -un avantage pour l'attaquant (déplacements des défenseurs imposés) ou pour les défenseurs (2 contre 1) PRODUIRE DES TRAJECTOIRES AU SERVICE D'UNE STRATÉGIE (FICHE n°4c) des situations de prise d'informations : le lanceur engage, se déplace vers un repère : jouer (renvoyer) là où il n'est pas Pour réinvestir les acquis, évaluer : situation de référence : MATCH 1 x 1

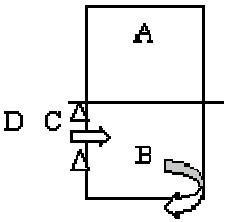
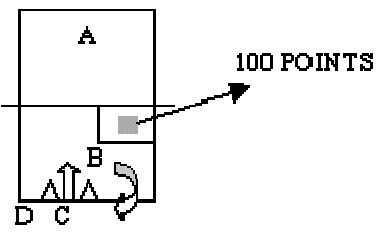
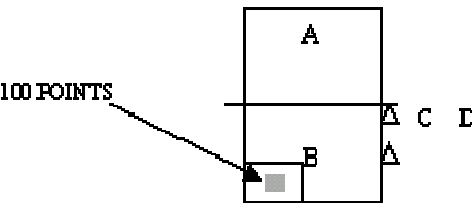
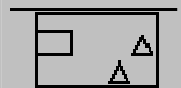
SITUATIONS D'APPRENTISSAGE : BADMINTON

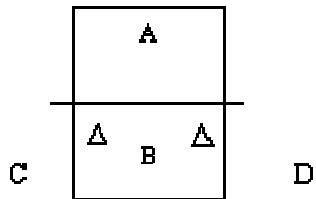
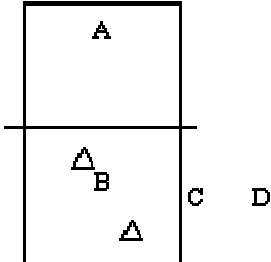
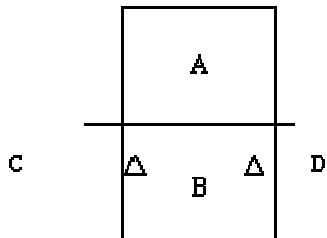
FICHE n°1 THÈME L'ENVOI	SAVOIRS: Envoyer le volant : dissocier le lancer de la frappe ; amener le tamis de l'arrière vers l'avant ; diriger le tamis dans la direction voulue					
	UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE ÉVOLUTIVE					
	Pour les élèves de NIVEAU 1 dissocier le lancer de la frappe		Pour les élèves de NIVEAU 2 amener le tamis de l'arrière vers l'avant		Pour les élèves de NIVEAU 3 diriger le tamis dans la direction voulue	
BUT DE LA TÂCHE	Envoyer le volant dans la cible au mur		Envoyer le volant dans la zone au sol		Envoyer le volant dans la zone prévue	
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT CONSIGNES	- je frappe le volant avec la raquette à partir de la zone 1 - si je réussis 4 fois, je peux reculer d'une zone		- je frappe le volant avec la raquette à partir d'un des deux cerceaux - si le volant passe au dessus de l'obstacle et atteint la zone cible, je marque 1 point		- je frappe le volant avec la raquette à partir du camp A - j'envoie le volant successivement dans la zone 1, puis 2, puis 3 ... - je marque un point à chaque fois que je réussis	
AMÉNAGEMENT DU MILIEU	- c'est le binôme qui valide les réussites et ramène les volants pendant 2 minutes - 3 zones devant une grande cible au mur : 		- c'est le binôme qui valide les réussites, compte les points et ramène les volants pendant 2 minutes - 2 cerceaux, un obstacle, une zone au sol : 		-c'est le binôme qui indique la zone à atteindre si nécessaire, valide les réussites (compte les points) et ramène les volants pendant 2 minutes -2 camps séparés par un obstacle : dans le camp B , 4 (grandes) zones au sol 	
CRITÈRE DE RÉUSSITE	La zone atteinte au bout de 2 minutes		Le nombre de points marqués en 2 minutes		Le nombre de points marqués en 2 minutes	
ÉVOLUTION DE LA SITUATION	Simplification Toucher juste le mur	Complexification 2 cibles au choix	Simplification 1 seul cerceau	Complexification 2 cibles	Simplification 2 cibles (près-loin)	Complexification Choisir sa cible
REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT	- tenir la raquette comme un marteau - le pied en avant est opposé au bras qui frappe - lâcher le volant à côté de mon pied ; je lâche ...puis je frappe (dissocier) ; si l'élève est en échec régulier, réduire l'amplitude du mouvement (tout petit geste, juste avec le poignet), ou encore le " manipuler " en lui tenant l'épaule qui est devant (car il tourne les épaules en frappant)		- amener la raquette de l'arrière vers l'avant et accompagner le volant dans la direction voulue - se mettre de profil			

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE : BADMINTON						
FICHE n°2 THÈME LE RENVOI	SAVOIRS : Renvoyer le volant : utiliser les frappes basses, se déplacer, se placer en fonction du volant qui arrive, et maîtriser la direction des renvois					
	UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE ÉVOLUTIVE					
	Pour les élèves de NIVEAU 1 utiliser les frappes basses		Pour les élèves de NIVEAU 2 se déplacer, se placer en fonction du volant qui arrive		Pour les élèves de NIVEAU 3 maîtriser la direction des renvois	
BUT DE LA TÂCHE	Empêcher les volants de tomber dans mon camp		Renvoyer les volants dans une zone cible		Renvoyer les volants pour marquer des points	
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT CONSIGNES	- je marque 1 point si je renvoie le volant en dehors de mon camp - A défend son camp ; B et C envoient successivement des volants (à la main) , dans le camp de A - c'est A qui compte ses points pendant 2 minutes		- je marque 1 point si je renvoie le volant au dessus de l'obstacle et dans la zone cible - A défend son camp et renvoie ; B et C envoient successivement des volants (à la main) , dans le camp de A vers un plot ou l'autre (ils peuvent être placés de l'autre côté de l'obstacle) - c'est A qui compte ses points pendant 2 minutes		- B envoie sur A - A renvoie sur C puis sur B... - A marque un point pour chaque renvoi	
AMÉNAGEMENT DU MILIEU	- le camp de A est délimité par des plots (2 à 3 m sur 2 m) - B et C envoient à partir d'une ligne 					
CRITÈRE DE RÉUSSITE	Le nombre de points marqués en 2 minutes					
ÉVOLUTION DE LA SITUATION	Simplification Envois vers le coup droit	Complexification Départ de A dans un cerceau éloigné	Simplification Alterner les lancers vers un plot puis l'autre	Complexification Départ de A dans un cerceau au milieu	Simplification B envoie toujours, A renvoie toujours vers C	Complexification B envoie, A renvoie vers un des 2 cerceaux (près et loin du filet)
REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT	On peut travailler ces situations en coup droit, en revers, en frappe haute. Amener les élèves à " partir du milieu, prêt à démarrer (jambes fléchies) ", " se déplacer vite, pour se placer à bonne distance (pas trop près) du volant "					

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE : BADMINTON						
FICHE n°3 THÈME L'ÉCHANGE	SAVOIRS : Échanger : produire des trajectoires hautes, orientées et dosées					
	UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE ÉVOLUTIVE					
	Pour les élèves de NIVEAU 1 Produire des trajectoires hautes		Pour les élèves de NIVEAU 2 Produire des trajectoires hautes pour se replacer		Pour les élèves de NIVEAU 3 Doser les frappes pour jouer court et long	
BUT DE LA TÂCHE	Renvoyer pour établir un record d'échanges (nombre de frappes successives sans erreur)					
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT CONSIGNES	- A joue avec B, puis avec C, puis avec D pendant 2 minutes - puis c'est B qui joue avec A, C et D... chaque joueur marque 1 point quand il réussit au moins 5 frappes successives avec un partenaire - le contrôle du volant avant de le renvoyer est autorisé (jonglage)		- A joue avec B, puis avec C, puis avec D pendant 2 minutes - puis c'est B qui joue avec A, C et D... chaque joueur marque 1 point quand il réussit au moins 5 frappes successives avec un partenaire - A doit toucher après chaque frappe un des plots situés sur les côtés		- A joue avec B, puis avec C, puis avec D pendant 2 minutes - puis c'est B qui joue avec A, C et D... - chaque joueur marque 1 point quand il réussit au moins 10 frappes successives avec un partenaire, en évitant la zone interdite	
AMÉNAGEMENT DU MILIEU						
CRITÈRE DE RÉUSSITE	Le nombre de points marqués					
ÉVOLUTION DE LA SITUATION	Simplification Intégrer dans le groupe un ou deux élèves de niveau 3		Complexification Établir des records		Simplification Un seul joueur doit jouer en évitant la zone interdite	
REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT	Amener les élèves à " produire des trajectoires hautes, placées pour aider le partenaire " " se replacer au milieu du terrain " " diriger ses pieds vers ... "					

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE : BADMINTON			
FICHE n°4a THÈME STRATÉGIE Mêmes objectifs que la fiche n°4b	SAVOIRS : Utiliser une stratégie simple pour déséquilibrer l'adversaire (et notamment jouer court – jouer long)		
	Situation de matchs à thème		
	Pour les élèves de NIVEAU 1 Gêner l'adversaire en jouant là où il aura des difficultés (notamment au fond du terrain)	Pour les élèves de NIVEAU 2 Alternier des trajectoires aux formes et directions différentes pour libérer une cible	Pour les élèves de NIVEAU 3 Provoquer des déséquilibres en variant les directions, formes et vitesse de trajectoires
BUT DE LA TÂCHE	Marquer des points		
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT CONSIGNES	- match 1 contre 1 pendant 3 minutes - un service chacun alternativement, du milieu du terrain, en dessous de la ceinture - A contre B, C arbitre, D est secrétaire ; puis C contre D, ... : tout le monde se rencontre (6 matchs au total) pour avoir un classement sur le terrain - le résultat (le classement) est suivi d'une " montante – descendante "		- match 1 contre 2 pendant 3 minutes - c'est toujours le joueur seul qui engage, du milieu du terrain, en dessous de la ceinture - A joue contre B et C, D arbitre ; seuls les points de A seront retenus pour les résultats ; puis B joue contre C et D, A arbitre... - le placement des 2 joueurs est libre, mais peut évoluer en zones (2 moitiés de terrain en longueur, ou en largeur) - le résultat (le classement) est suivi d'une " montante – descendante "
	- on marque un point sur une faute adverse - on peut marquer 10 points quand on fait tomber le volant dans le camp de l'adversaire sans que celui-ci n'ait pu le toucher	- on marque un point sur une faute adverse - on peut marquer 50 points quand on fait tomber le volant dans la cible de l'adversaire sans que celui-ci n'ait pu le toucher (chaque joueur dispose donc d'une cible, qu'il place dans le camp adverse avant le début du match)	
AMÉNAGEMENT DU MILIEU		Les cibles peuvent être : des tapis de gym, des morceaux de moquette, des tracés à la craie, ou des quarts de terrain : 	
CRITÈRE DE RÉUSSITE	Gagner son match	Gagner son match	Le nombre de points marqués quand je suis seul
REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT	Cette situation est censée favoriser l'utilisation des espaces libres : jouer là où l'adversaire n'est pas : long (les élèves de niveau 1 favoriseraient d'abord cette solution), sur les côtés	C'est le placement de la cible par le joueur qui est ici intéressant, et qui doit être exploité : je place ma cible là où il aura du mal à frapper, mais où je pourrais envoyer	Amener l'élève seul à utiliser (viser) les espaces laissés libres par les 2 joueurs, et à jouer sur les points faibles adverses (revers, fond du terrain...)

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE : BADMINTON			
FICHE n°4b THÈME STRATÉGIE Mêmes objectifs que la fiche n°4a	SAVOIRS : Utiliser une stratégie simple pour déséquilibrer l'adversaire (et notamment jouer court – jouer long)		
	Situation d'opposition à thème (seul contre tous)		
	Pour les élèves de NIVEAU 1 Gêner l'adversaire en jouant là où il aura des difficultés (notamment au fond du terrain)	Pour les élèves de NIVEAU 2 Alternar des trajectoires aux formes et directions différentes pour libérer une cible	Pour les élèves de NIVEAU 3 Provoquer des déséquilibres en variant les directions, formes et vitesse de trajectoires
BUT DE LA TÂCHE	Pour A, marquer des points ; pour les autres, empêcher A de marquer des points		
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT CONSIGNES	- A joue contre B, C et D qui se succèdent sur chaque frappe, pendant 3 minutes - C'est toujours B, C ou D qui engagent, du milieu du terrain, en dessous de la ceinture - Seuls les points de A comptent et sont retenus pour le classement - Puis c'est B qui joue seul contre A , C et D		
	- A marque 1 point sur chaque faute adverse, - A marque 10 points si le volant tombe dans le camp adverse sans qu'il soit touché - B, C et D entrent dans leur camp par une porte constituée de 2 plots	- A marque 1 point sur chaque faute adverse - A marque 100 points si le volant tombe sur la cible sans qu'il soit touché : A dispose donc d'une cible (tapis de gym, quart de terrain, tracés de craie) qu'il place où il veut avant dans le camp adverse, avant le début de la situation - B, C et D entrent dans leur camp par une porte constituée de 2 plots	
AMÉNAGEMENT DU MILIEU		 La porte d'entrée est imposée par l'enseignant	 A choisit la position de sa cible est la porte d'entrée de ses adversaires
CRITÈRE DE RÉUSSITE	Le nombre de points marqués par le joueur seul (significatif d'une stratégie mise en œuvre efficacement)		
REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT	Si la porte d'entrée est imposée par l'enseignant au départ, on peut ensuite donner à A la liberté de la placer où il veut à la périphérie du terrain ; on pourra ainsi étudier les avantages de chaque choix ; par exemple : " mes adversaires doivent reculer pour jouer ; je peux jouer long... "	C'est le placement de la cible à 100 points qui est intéressant ici. On peut ainsi imposer la porte d'entrée des B C et D et exploiter les choix de A quant à sa cible ; par exemple : - mes adversaires arrivent de loin, je peux jouer court sur leur revers	
			Le choix de la porte d'entrée détermine les déplacements des défenseurs : en avançant, en reculant. Le choix de la cible amène l'élève à se questionner sur la zone la plus gênante par rapport à un déplacement (avant, arrière) ; il peut également tenir le raisonnement inverse. Des exemples de choix à exploiter : - porte près du filet, cible en fond de terrain - porte en fond de terrain, cible près du filet - porte sur un côté, cible de l'autre côté

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE : BADMINTON			
FICHE n°4c THÈME STRATÉGIE	SAVOIRS : Produire des trajectoires au service d'une stratégie simple pour déséquilibrer l'adversaire		
	UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE ÉVOLUTIVE (situations de renforcement des stratégies mises en évidence –fiches 4a et 4b-)		
	Pour les élèves de NIVEAU 1 Produire des trajectoires hautes et longues	Pour les élèves de NIVEAU 2 Produire des trajectoires contrastées : courtes et longues	Pour les élèves de NIVEAU 3 Produire des trajectoires rapides et descendantes
BUT DE LA TÂCHE	Pour A, renvoyer le volant là où le serveur n'est pas		
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT CONSIGNES	- B sert, du milieu du terrain, en dessous de la ceinture - Son intention n'est pas de mettre en difficulté A - Il se déplace après son service vers un des deux repères (plots) et le touche ; il ne peut plus alors se déplacer - A doit renvoyer le volant là où B ne peut pas le jouer (c'est à dire à l'inverse de son déplacement) pour marquer un point - Puis B est remplacé par C, puis par D ... - On compte le nombre de points marqués par A sur 10 renvois, ou en 2 minutes		
	- B se déplace vers l'avant	- B se déplace vers l'avant ou vers l'arrière	- B se déplace à droite ou à gauche, vers l'avant, après un service très haut
AMÉNAGEMENT DU MILIEU			Le filet est beaucoup plus bas, pour favoriser le smash (trajectoire descendante) 
CRITÈRE DE RÉUSSITE	Marquer au moins 7 points		
REPÈRES POUR L'ENSEIGNANT	B C et D se mettent au service de A pour le faire progresser : ce sont des rôles d'aide à l'apprentissage sur lesquels il faut insister		
	Amener les élèves à fouetter le volant vers le haut . Diriger ses appuis et son tamis vers...	Amener les élèves à voir en vision périphérique que B se déplace vers l'avant ou vers l'arrière : pour cela , le déplacement doit être " exagéré " (les plots sont aux extrémités du terrain). Pour frapper loin, tirer le coude en arrière, et diriger le tamis vers un repère en avant et au plafond (poutre, lumières ...). Pour frapper court, ralentir son geste, pousser le volant en bloquant le poignet.	Amener les élèves à voir en vision périphérique le déplacement de B. Le filet étant bas, on valorisera les trajectoires descendantes (smash). Pour smasher, frapper le volant haut (le montrer du doigt) et casser le poignet vers le bas et l'endroit visé.