



VOLANT BISONTIN

PROJET PEDAGOGIQUE

Le badminton vient à votre école



Introduction :

Ce guide pratique référence l'ensemble des situations qui seront proposés durant ce cycle de découverte, l'ensemble de ces situations sont adaptables en fonction de l'âge des enfants.

Ce guide sera à disposition des enseignants afin d'envisager par la suite la mise en place régulière de cycles badminton au sein de votre école.

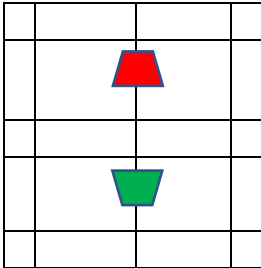
Sommaire

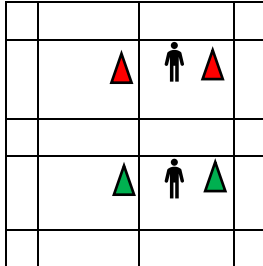
DES JEUX D'ÉCHAUFFEMENT	4
LA LOCOMOTIVE.....	4
LA CUEILLETTE DES CHAMPIGNONS.....	5
LE TOUTAFON.....	6
PHASES DE DECOUVERTES : LES SITUATIONS.....	7
LA PHASE DE DECOUVERTE COMPORTE 2 A 4 SEANCES.....	7
MATCH SANS RAQUETTE.....	8
LES VOLANTS BRULANTS SANS RAQUETTES.....	9
LE RELAIS	10
DEFENSE DE L'ÎLE	11
SERVEUR D'ELITE	12
A TOI DE SERVIR.....	13
LES VOLANTS BRULANTS AVEC RAQUETTE	14
L'HORLOGE	15
LE JONGLEUR.....	16
JEU DE CIBLE	17
VOLLEY BAD	18
LE MAXI ECHANGE.....	19
LES SITUATIONS DE REFERENCES	20
PREMIERE SITUATION DE REFERENCE : JOUER AVEC.....	21
RECORD DE POINT	21
FICHE « RECORD DE VOLANTS ECHANGES »	22
DEUXIEME SITUATION DE REFERENCE : JOUER CONTRE	23
VOLANT EN OR	23
FICHE : LE VOLANT EN OR.....	24
LES SITUATIONS DE BILANS	25
PRINCIPES D'ADAPTATIONS POUR LES ELEVES EN SITUATION DE HANDICAP.....	26
APPRENDRE A OBSERVER ET A ARBITRER	27
LES RESSOURCES MOBILISEES ET TRAVAILLEES PAR L'ELEVE EN ACTIVITE BADMINTON	27

DES JEUX D'ÉCHAUFFEMENT

Il est important d'apprendre aux élèves à lancer à la main le volant afin de faciliter ensuite d'autres situations d'apprentissage.

SITUATION D'ÉCHAUFFEMENT	LA LOCOMOTIVE	
OBJECTIFS	Mettre les enfants en activité tout en appréhendant les limites de l'espace de jeu	
DISPOSITIF	6 joueurs sur les lignes d'un ½ terrain	
TACHE DE L'ELEVE		
BUT	CONSIGNE	CRITERES DE REUSSITE
Ne pas se faire toucher par le conducteur du train	<p>Les enfants ne peuvent se déplacer uniquement sur les lignes du terrain de badminton</p> <p>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 du chemin de fer sur laquelle il est situé.</p> <p>On ne peut changer de ligne qu'à une intersection. Pour toucher un élève il faut être sur la même ligne que le wagon et non sur une ligne parallèle.</p> <p>Une fois tous les wagons rattrapés on change de conducteur. (Changer de conducteur toutes les minutes)</p>	« Rester wagon »
SIMPLIFICATION COMPLEXIFICATION	Quand un joueur est touché, il prend le rôle de conducteur et doit toucher quelqu'un d'autre pour redevenir wagon – imposer des déplacements en pas-chassés	

SITUATION D'ÉCHAUFFEMENT	LA CUEILLETTE DES CHAMPIGNONS	
OBJECTIFS	Être capable de se déplacer aux 4 coins du terrain en stabilisant la fin du déplacement	
<p>DISPOSITIF</p> <p>1 joueur sur son ½ terrain 4 à 8 volants par ½ terrain 1 cône servant de panier</p> <p>Au centre du ½ terrain, un cône renversé permet de recueillir les champignons ramassés</p>		<p>CRITERES DE REALISATION</p> <p>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 placée en avant)</p>
TACHE DE L'ÉLEVE		
BUT	CONSIGNE	CRITERES DE REUSSITE
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.
SIMPLIFICATION COMPLEXIFICATION	On peut chronométrer la cueillette – Mettre plus de volants – Ramasser avec une raquette pour les élèves les plus à l'aise	

SITUATION D'ÉCHAUFFEMENT	LE TOUTAFON		
OBJECTIFS	Développer la vitesse de déplacement et les changements de direction		
DISPOSITIF	<div>1 joueur sur son ½ terrain 4 volants par ½ terrain + 1 sur le filet 2 plots</div> <div>Veiller à ce que les joueurs passent bien entre les plots</div> <div></div>		
TACHE DE L'ÉLEVE			
BUT	CONSIGNE	CRITERES DE REUSSITE	
Renverser ses volants le plus vite possible	Au signal de l'enseignant, chaque joueur doit aller renverser ses volants aux 4 coins et venir renverser celui posé sur le filet en repassant par le centre (entre 2 plots) à chaque fois.	Être le premier à renverser le volant sur le filet	
SIMPLIFICATION COMPLEXIFICATION	Mettre plus de volants – Faire un relais avec plusieurs joueurs – Imposer un sens pour renverser les volants – Imposer un type de déplacement		

PHASES DE DECOUVERTES : LES SITUATIONS

LA PHASE DE DECOUVERTE COMPORTE 2 A 4 SEANCES

Les enjeux de cette phase de découverte sont :

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

AVANT LA SEANCE

- Rappel des règles de fonctionnement et de sécurité
- Présentation des éléments des jeux
- Présentations des tâches liées aux thèmes de travail : connaître le dispositif, les éléments de sécurité, les consignes, les opérations, pour agir en sécurité dans les ateliers

APRES LA SEANCE

En classe entière, régulations possibles sur :

- Les règles de sécurité et de fonctionnement
- Les incidents de fonctionnement
- Les difficultés rencontrées

Thèmes pour entrer dans l'activité :

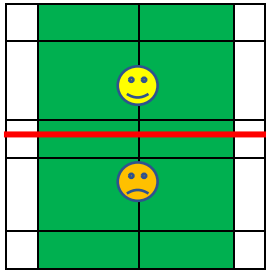
Se repérer par rapport aux espaces (mon terrain et le terrain adverse) et à mon partenaire ou adversaire

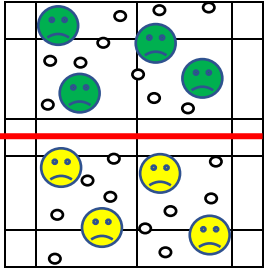
Mettre en jeu (EA2)

Frapper, manier (EA3)

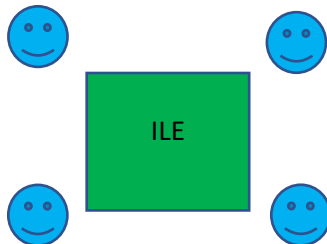
- Match sans raquette (EA1)
- Les volants brûlants sans raquette (A1)
- Le relais (EA1)
- Défense de l'île (EA1)
- Serveur d'élite (EA2)
- A toi de servir (EA2)
- Les volants brûlants (EA3)
- L'horloge (EA3)
- Le jongleur (EA3)
- Jeu de cible (zones à atteindre AV AR D, G) (EA3)
- Volley bad (EA3)
- Record d'échanges avec ou sans contrainte de frappe (EA3)

ATTENTION : NE PAS « EMPILIER » LES SITUATIONS DANS LA SEANCE ET D'UNE SEANCE SUR L'AUTRE, LAISSER DU TEMPS POUR APPRENDRE, PRIVILEGIER L'UTILISATION DES VARIABLES (TERRAIN, JOUEUR/ RAQUETTE, NOMBRE DE JOUEURS, MODE DE LANCER...) ET LES AXES DE SIMPLIFICATIONS, COMPLEXIFICATIONS. FAIRE DES CHOIX PARMI LES SITUATIONS PROPOSEES.

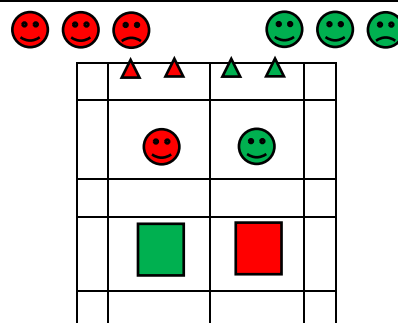
SITUATION D'ÉCHAUFFEMENT	MATCH SANS RAQUETTE	
OBJECTIFS	<p>Mettre en activité, installer le dispositif et les règles</p> <p>Se repérer par rapport aux espaces (mon terrain et le terrain adverse) et à mon partenaire ou mon adversaire</p>	
DISPOSITIF	<p>1 terrain 2 joueurs Eventuellement un arbitre</p> <p>Jouer en 5 points Celui qui marque, gagne le service</p>	
TACHE DE L'ÉLÈVE		
BUT	CONSIGNE	CRITERES DE REUSSITE
Envoyer et renvoyer le volant à la main pour marquer le point	Envoyer le volant à la main, face au filet, dans le camp adverse et se saisir du volant dans son camp avant qu'il ne touche le sol	Marquer plus de points que son adversaire
SIMPLIFICATION COMPLEXIFICATION	On ne marque que sur son service	

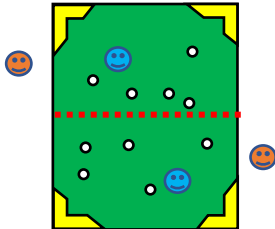
SITUATION D'ÉCHAUFFEMENT	LES VOLANTS BRULANTS SANS RAQUETTES	
OBJECTIFS	Mettre en activité, installer le dispositif et les règles, regarder, viser les espaces libres	
DISPOSITIF	1 terrain (10*3m) 2 équipes de 4 joueurs 2 arbitres ramasseurs de volants 10 volants dans chaque terrain 1 chronomètre	
TACHE DE L'ÉLÈVE		
BUT	CONSIGNE	CRITERES DE REUSSITE
Avoir le moins de volant possible à terre dans son camp au signal de fin de jeu	Au signal envoyer, renvoyer le plus vite possible les volants dans le camp adverse, en les lançant main haute. Les volants qui tombent hors de l'aire de jeu sont rendus par l'arbitre à l'équipe fautive.	L'équipe gagnante est celle qui a le moins de volants dans son camp à la fin du temps réglementaire.
SIMPLIFICATION COMPLEXIFICATION	Valoriser (points) des espaces cibles dans le terrain adverse	

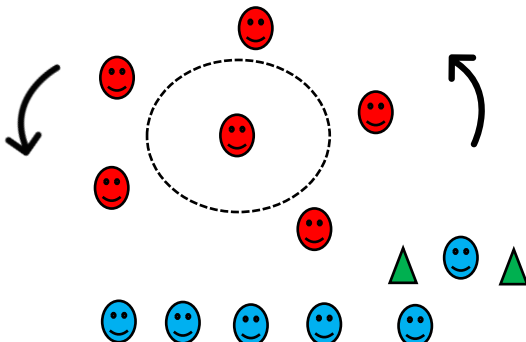
SITUATION D'ECHAUFFEMENT	LE RELAIS	
OBJECTIFS	Améliorer la motricité générale (coordination d'actions simple, équilibre, vitesse, endurance) Appréhender la raquette et le contact du volant	
DISPOSITIF	Différents obstacles Cônes 1 raquette chacun ou pour deux 1 volant chacun ou pour deux Composition variée : seul, par deux, en équipe Définir un rôle d'arbitre pour faciliter le travail en autonomie	
TACHE DE L'ELEVE		
BUT	CONSIGNE	CRITERES DE REUSSITE
Maitriser l'exécution Réaliser le parcours le plus vite possible	L'enseignant compose un parcours varié qui va permettre aux enfants d'explorer : Différents types de déplacements (marcher, courir, reculer, petit pas, grand pas, pas chassés, pas croisés...) L'espace de jeu (en avant, en arrière, sur les côtés...) L'enfant doit parcourir les obstacles avec le volant posé sur son tamis En cas de relais, après son passage, il dépose le volant sur le tamis de son partenaire	Réaliser le parcours le plus vite possible en ayant respecté les différents déplacements demandés
SIMPLIFICATION COMPLEXIFICATION	Course ou temps (chronométré) seul ou en équipe Course duelle par deux Course relais par équipe Le parcours peut se faire en jonglant	

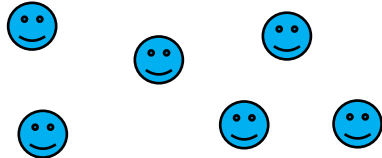
SITUATION D'ÉCHAUFFEMENT	DEFENSE DE L'ÎLE	
OBJECTIFS	Mettre en activité, installer le dispositif et les règles, se déplacer	
DISPOSITIF	<div><div><div>3 équipes de 4 joueurs</div><div>1 raquette par joueur</div><div>Un grand nombre de volants</div><div>1 zone délimitée de non-pénétration</div><div>1 tapis (l'île : 2 à 3m de côtés)</div><div>1 chronomètre</div></div><div></div></div>	
TACHE DE L'ÉLÈVE		
BUT	CONSIGNE	CRITÈRES DE RÉUSSITE
Empêcher les volants d'atteindre son île	<div>L'équipe A est placée autour de son île (interdit d'être dessus)</div> <div>Les attaquants des équipes B et C envoient à volonté des volants sur l'île</div> <div>Les défenseurs A essayent d'empêcher les volants de tomber sur l'île.</div> <div>Inversion des rôles au bout du temps imparti</div>	L'équipe qui comptabilise le moins de volants sur son île à l'issue du temps imparti a gagné.
SIMPLIFICATION COMPLEXIFICATION		

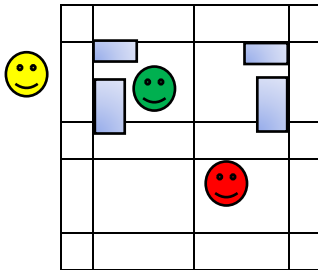
SITUATION D'ECHAUFFEMENT	SERVEUR D'ELITE																					
OBJECTIFS	Être capable d'envoyer en servant le volant dans différentes cibles																					
DISPOSITIF	<div><div><p>Cibles au sol 5 volants pour deux 1 raquette pour deux</p><p>Des cibles sont placées au sol Les enfants doivent les viser avec les volants en servant</p></div><div><table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>☹️</td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td>🟩</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table></div></div>							☹️									🟩					
	☹️																					
		🟩																				
TACHE DE L'ELEVE																						
BUT	CONSIGNE	CRITERES DE REUSSITE																				
Servir dans les cibles et marquer un maximum de points	Par groupe de 2 : un serveur et un qui compte les points On change les rôles après les 5 volants	Atteindre les zones au sol																				
SIMPLIFICATION COMPLEXIFICATION	Varier la grandeur des cibles / leur éloignement Avoir le filet ou non comme obstacle Viser des cibles verticales (panier de baskets / cibles à la craie sur le mur..)																					

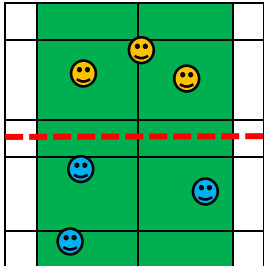
SITUATION D'ÉCHAUFFEMENT	A TOI DE SERVIR	
OBJECTIFS	Initiation à la mise en jeu. Servir de façon ciblé	
DISPOSITIF	<div><p>2 plots en fond de court (porte d'entrée et zone d'attente) 1 poste de service délimité (cerceau) Cible au sol (tapis) de l'autre côté du filet Disposition en quinconce sur le même terrain</p></div>	
TACHE DE L'ÉLEVE		
BUT	CONSIGNE	CRITERES DE REUSSITE
Mettre le volant dans la zone délimité Ajouter un point à son équipe	Les joueurs rentrent à tour de rôle sur le terrain pour effectuer un service dans la zone délimitée. 1 point pour son équipe à chaque service réussi, première équipe à 10 a gagné. 1 seul volant par équipe : le joueur court récupérer son volant après le service.	Atteindre la zone
SIMPLIFICATION COMPLEXIFICATION	Agrandir ou déplacer la zone de service – Peut se faire en individuel	

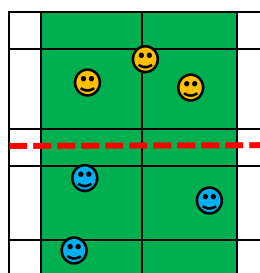
SITUATION D'ECHAUFFEMENT	LES VOLANTS BRULANTS AVEC RAQUETTE	
OBJECTIFS	Mettre en activité, installer le dispositif et les règles, viser les espaces libres, frapper, manier	
DISPOSITIF	1 terrain (10*3m) 2 joueurs (1vs1) 2 arbitres ramasseurs de volants 1 raquette par joueur 5 volants dans chaque terrain 1 chronomètre Temps de jeu : de 1min à 1min30	
TACHE DE L'ELEVE		
BUT	CONSIGNE	CRITERES DE REUSSITE
Avoir le moins de volants à terre dans son camp au signal de fin de jeu	Au signal envoyer, renvoyer le plus vite possible, en les frappant avec sa raquette, les volants dans le camp adverse. Les volants qui tombent hors de l'aire de jeu sont rendus par l'arbitre au joueur fautif.	Le gagnant est celui qui a le moins de volant dans son camp à la fin du temps réglementaire.
SIMPLIFICATION COMPLEXIFICATION	Valoriser les volants (points) présent en fond de court au signal de fin de jeu	

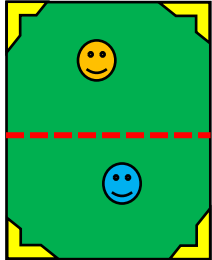
SITUATION D'ÉCHAUFFEMENT	L'HORLOGE	
OBJECTIFS	Mettre en activité, installer le dispositif et les règles, frapper, manier	
DISPOSITIF	<div>2 équipes de 6 joueurs L'équipe A est en cercle avec un joueur au milieu du cercle. L'équipe B est relayeuse. 1 volant et une raquette pour chaque joueur de l'équipe B 1 raquette par joueur de l'équipe A et 1 volant pour l'équipe A 1 zone matérialisant le point de départ et d'arrivée pour les joueurs de l'équipe B 1 réserve de volants au milieu</div> 	
TACHE DE L'ÉLEVE		
BUT	CONSIGNE	CRITERES DE REUSSITE
<div><u>Pour l'équipe A :</u> Faire le plus grand nombre d'échanges possibles dans le temps donné par l'équipe B <u>Pour l'équipe B :</u> Réaliser un relais en un minimum de temps</div>	<div>Le joueur du centre envoie le volant avec sa raquette successivement à tous ses partenaires qui lui renvoient de volée (le joueur central peut bloquer le volant à la main avant de le renvoyer à un autre partenaire). Pendant ce temps, le premier joueur de l'équipe B effectue le tour de l'équipe A le plus rapidement possible en jonglant puis passe le volant au deuxième et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs de l'équipe B soient passés.L'équipe A compte alors le nombre de tours complets effectués. Puis inverser les rôles</div>	<div>L'équipe qui a réalisé le plus grand nombre de tours à la fin du match a gagné.</div>
SIMPLIFICATION COMPLEXIFICATION	Sans raquette pour celui du milieu – Varier le diamètre du cercle – Volant posé ou volant jonglé pour les relayeurs	

SITUATION D'ÉCHAUFFEMENT	LE JONGLEUR	
OBJECTIFS	Mettre en activité, installer le dispositif et les règles, regarder, frapper, manier	
DISPOSITIF	1 raquette par enfant 1 volant par enfant 1 espace délimité 1 chronomètre	
TACHE DE L'ÉLÈVE		
BUT	CONSIGNE	CRITERES DE REUSSITE
Jongler avec le volant sur la raquette sans qu'il ne touche le sol	Jongler avec le volant sur la raquette sans qu'il ne touche le sol <ul style="list-style-type: none"> - Sur place, debout, à genoux, assis - En marchant, en courant - En changeant de direction au signal, en suivant un parcours 	Maintenir son volant sur la raquette malgré les changements de direction, de rythme Comptabiliser et établir son record sur chaque tâche
SIMPLIFICATION COMPLEXIFICATION	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 jonglage dans un temps donné sans perdre le volant	

SITUATION D'ÉCHAUFFEMENT	JEU DE CIBLE	
OBJECTIFS	Être capable de se placer sous le volant et de frapper en visant des zones	
DISPOSITIF	<div>3 joueurs 10 volants Des zones au sol</div> <div></div>	
TACHE DE L'ÉLEVE		
BUT	CONSIGNE	CRITERES DE REUSSITE
Varier les frappes et viser les zones au sol	<div>Un distributeur envoie 10 volants avec la raquette avec une trajectoire en cloche (type service long).</div> <div>Le receveur doit frapper en main haute (au-dessus de la tête) et mettre un maximum de volant dans les cibles.</div> <div>Le 3^{ème} joueur comptabilise les volants dans les zones</div>	Nombre de cibles atteintes
SIMPLIFICATION COMPLEXIFICATION	Varier le nombre, l'emplacement et la taille des cibles – Imposer un nombre de volants devant et derrière – Bonifier différemment les zones	

SITUATION D'ÉCHAUFFEMENT	VOLLEY BAD	
OBJECTIFS	Développer la maniabilité et le contrôle. Développer la collaboration et la mise en place d'une stratégie d'équipe	
DISPOSITIF	<p>1 terrain 1 filet 1 raquette par joueur 1 volant par terrain</p> <p>Par groupe de 3 Les groupes fonctionnent en autonomie Il peut y avoir un arbitre</p>	
TACHE DE L'ÉLÈVE		
BUT	CONSIGNE	CRITERES DE REUSSITE
Faire passer le volant de l'autre côté du filet après 3 touches par équipe	<p>Les joueurs doivent faire obligatoirement 3 touches par équipe avant de renvoyer le volant de l'autre côté.</p> <p>Les smashes sont interdits.</p>	Gagner l'échange
SIMPLIFICATION COMPLEXIFICATION	<p>Augmenter / Diminuer l'espace de jeu Modifier le nombre de joueurs Autoriser le renvoi direct Interdire ou autoriser plus ou moins de coups Demander aux joueurs d'amortir le volant sur le tamis avant la passe</p>	



SITUATION D'ÉCHAUFFEMENT	LE MAXI ECHANGE	
OBJECTIFS	Mettre en activité, installer le dispositif et les règles, coopérer pour échanger	
DISPOSITIF	1 contre 1 1 raquette par joueur 1 volant pour deux 1 terrain	
TACHE DE L'ÉLÈVE		
BUT	CONSIGNE	CRITERES DE REUSSITE
Faire le maximum d'échanges en coopérant	Faire le maximum d'échanges sur 5 essais	Faire le plus grand nombre de renvois
SIMPLIFICATION COMPLEXIFICATION	Faire varier les doublettes en jouant sur l'hétérogénéité, additionner les points pour établir le record par équipe	

LES SITUATIONS DE REFERENCES

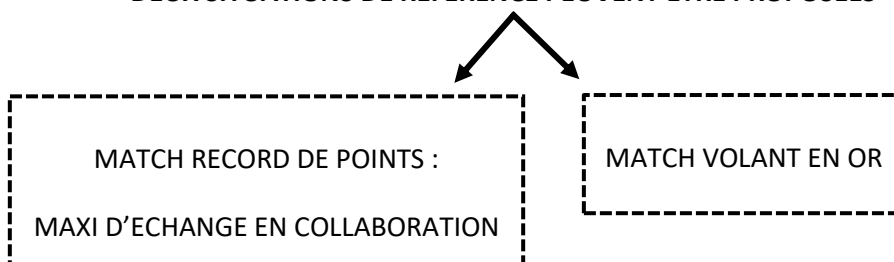
La phase de découverte comporte 1 à 2 séances.

L'enjeu de cette phase de référence est de :

- Confronter l'élève à une situation qui pose l'un des problèmes inhérents à l'activité pour qu'il puisse :
 - Identifier ses savoirs
 - Identifier les axes de progrès possibles
 - Tenir différents rôles
- Vérifier que les règles de sécurité et fonctionnement soient respectées.

En fonction du niveau des élèves, (nombres d'échanges, rupture pour marquer) et de la place dans le cycle CE2, CM1, CM2

DEUX SITUATIONS DE REFERENCE PEUVENT ETRE PROPOSEES



Deux zones seront identifiées dans le gymnase pour mettre en œuvre ces deux situations.

AVANT LA SEANCE

- Rappels des règles de fonctionnement et de sécurité
- Présentation des situations de références : le dispositif, le but, les éléments de sécurité, les consignes, les critères de réussite
- Choix de la situation adaptée
- Préparation de la fiche d'observation

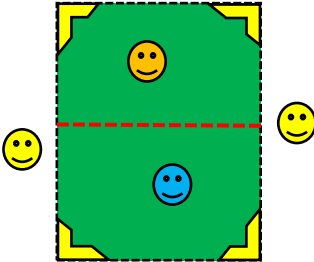
APRES LA SEANCE :

En classe entière, régulations possibles sur :

- Les différentes rencontrées
- Les perspectives de travail pour chacun
- Les différentes manières de réussir dans la classe

PREMIERE SITUATION DE REFERENCE : JOUER AVEC

JE CHERCHE A FAIRE LE MAXIMUM D'ECHANGES AVEC MON PARTENAIRE EN AYANT ANNONCE MON PROJET D'ACTION

PHASE DE REFERENCE	RECORD DE POINT	
OBJECTIFS	Se situer dans l'activité, se mettre en projet, tenir des rôles	
DISPOSITIF	<div><div><div>1 vs 1</div><div>1 raquette par joueur</div><div>1 volant pour deux</div><div>1 terrain</div><div>1 chronomètre</div></div><div></div></div> <p><u>Situation de coopération avec 2 intentions possibles :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Frapper le volant en main haute (au-dessus de la tête)- Alternatif D G, coup droit, revers <p>2 arbitres : un pour chaque joueur pour vérifier si l'intention est respectée, un des 2 compte à voix haute.</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, renvoyée avec une frappe non choisie : le décompte s'arrête, on tente un nouvel essai</p>	
TACHE DE L'ELEVE		
BUT	CONSIGNE	CRITERES DE REUSSITE
Faire le maximum d'échanges en coopérant	<p><u>Sur 3 séquences de 2 minutes :</u></p> <p>Faire le maximum d'échanges en respectant l'intention choisie.</p> <p>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.

FICHE « RECORD DE VOLANTS ECHANGES »

Dans le respect des règles, faire plusieurs tentatives pour réaliser **des records d'échanges en choisissant une façon de renvoyer le volant** :

- Main haute, (obligatoirement au-dessus de la tête)

Ou

- Raquette à droite puis la fois suivante raquette à gauche, coup droit, revers

4 joueurs par terrain avec, à chaque match, 2 joueurs et 2 observateurs qui valident et notent, à chaque tentative, le nombre de volants échangés.

ATTENTION :

A chaque fois que le volant est perdu, le décompte s'arrête et l'observateur écrit le nombre de volants échangés dans la case prévue. Il est important qu'un observateur compte le nombre de volants frappés à voix haute.

Déroulement par terrain : chaque joueur échange avec les 3 autres, séquences de jeu de 2 minutes.

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Joueur 1		1 ^{er} temps	3 ^{ème} temps	5 ^{ème} temps
Joueur 2	1 ^{er} temps		6 ^{ème} temps	4 ^{ème} temps
Joueur 3	3 ^{ème} temps	6 ^{ème} temps		2 ^{ème} temps
Joueur 4	5 ^{ème} temps	4 ^{ème} temps	2 ^{ème} temps	

POUR COMPTABILISER LE NOMBRE D'ECHANGES13

Exemple : 1ère tentative : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.

Après la 12e frappe, le volant est envoyé dans le filet : le chiffre à reporter dans le tableau est 12.

Prénom	Main Haute	<input type="checkbox"/>	1ere tentative	2ème tentative	3ème tentative	4ème tentative	5ème tentative	6ème tentative	7ème tentative	8ème tentative	9ème tentative	10ème tentative
	D/G	<input type="checkbox"/>										
Prénom	Main Haute	<input type="checkbox"/>	11ème tentative	12ème tentative	13ème tentative	14ème tentative	15ème tentative	16ème tentative	17ème tentative	18ème tentative	19ème tentative	20ème tentative
	D/G	<input type="checkbox"/>										

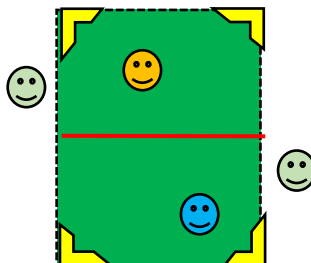
Nom des observateurs, compteurs :

.....

.....

DEUXIEME SITUATION DE REFERENCE : JOUER CONTRE

Je cherche à marquer avec l'intention de mettre le volant hors de portée de mon adversaire.

PHASE DE REFERENCE	VOLANT EN OR	
OBJECTIFS	Se situer dans l'activité, se mettre en projet, tenir des rôles	
DISPOSITIF	<div><div><div>1 vs 1</div><div>1 raquette par joueur</div><div>1 volant pour deux</div><div>1 terrain</div><div>1 chronomètre</div></div><div></div><div>Situation <u>d'OPPOSITION</u> avec l'intention : mettre le volant hors de portée de l'adversaire, le volant tombe directement au sol</div><div>2 arbitres : un pour vérifier le volant en or, l'autre pour le score</div><div>Match au temps : 2mn avec services alternés (changement de serveur à chaque point)</div><div>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</div></div>	
TACHE DE L'ELEVE		
BUT	CONSIGNE	CRITERES DE REUSSITE
Gagner le match en essayant de mettre le volant hors de portée de l'adversaire (volant au sol directement).	<div>Services alternés à chaque point</div> <div>Essayer de viser les espaces où l'adversaire n'est pas pour faire tomber directement le volant au sol</div> <div>Chaque volant direct au sol = volant en OR = 3 points</div>	Gagner le match avec le plus possible de volant en OR.

FICHE : LE VOLANT EN OR

Dans le respect des règles, faire un match de 2min en essayant de placer le maximum de volant en OR.

Le volant en OR rapporte 3 points : c'est un volant qui atteint directement le sol sans être touché par l'adversaire.

Les arbitres notent les points marqués par chaque joueur

Déroulement par terrain : les 4 joueurs se rencontrent dans des séquences de jeu de 2min

6 MATCHES PAR TERRAIN

4 joueurs par terrain avec, à chaque match, 2 joueurs et 2 arbitres observateurs qui comptent et notent les volants en or et décomptent les points.

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Joueur 1		1 ^{er} temps	3 ^{ème} temps	5 ^{ème} temps
Joueur 2	1 ^{er} temps		6 ^{ème} temps	4 ^{ème} temps
Joueur 3	3 ^{ème} temps	6 ^{ème} temps		2 ^{ème} temps
Joueur 4	5 ^{ème} temps	4 ^{ème} temps	2 ^{ème} temps	

Exemple : 1^{er} match

Joueurs	1 ^{er} échange	2 ^{ème} échange	3 ^{ème} échange	4 ^{ème} échange	5 ^{ème} échange	6 ^{ème} échange	7 ^{ème} échange	8 ^{ème} échange	9 ^{ème} échange	10 ^{ème} échange	11 ^{ème} échange	12 ^{ème} échange	13 ^{ème} échange	14 ^{ème} échange	Résultat	Volant en OR
Florian	1			3	1	3					1		3	1	=13	3
Camille		1	1				3	1	1	1		1			=9	1

Nom des observateurs :

Exemple 2^{ème} match :

Joueurs	1 ^{er} échange	2 ^{ème} échange	3 ^{ème} échange	4 ^{ème} échange	5 ^{ème} échange	6 ^{ème} échange	7 ^{ème} échange	8 ^{ème} échange	9 ^{ème} échange	10 ^{ème} échange	11 ^{ème} échange	12 ^{ème} échange	13 ^{ème} échange	14 ^{ème} échange	Résultat	Volant en OR
Enzo			1	1				1	1		1		3	1	=9	1
Julie	1	1			3	3	3			1		3			=15	4

Nom des observateurs :

LES SITUATIONS DE BILANS

PRINCIPES D'ADAPTATIONS POUR LES ELEVES EN SITUATION DE HANDICAP

ADAPTER L'ENVIRONNEMENT

Caractéristiques de l'espace :

- Taille du terrain (largeur / longueur)
- Taille du matériel fixe (hauteur / largeur de filet)
- Taille cible (cage / cible de tir)
- Mise à hauteur des supports / zones évolutions
- Accessibilité des lieux de pratiques (gymnase, salle d'activité) et du dispositif matériel.

Perception de l'environnement :

- Matérialisation de l'espace
- Couleur des lignes
- Sonore (coup de sifflet / signal)

Zone de déplacement :

- Choix du sol (espace de déplacement mou)
- Espace adapté et non dangereux

ADAPTER LE MATERIEL MANIPULE

Objet à saisir ou à lancer :

- Taille
- Volume
- Poids
- Matériaux (Ballons de baudruche)
- Effets sonores
-

Objet médiateur de contact personnel :

- Taille ou longueur
- Matière
- Outils compensateurs

Objet de renvoi :

- Taille et poids (raquette)
- Diamètre de la zone de contact

ADAPTER L'INSTALLATION DE L'ELEVE

- Confort
- Sécurité
- Santé de l'élève

VARIABLES POUR ADAPTER LES SITUATIONS D'EPS

ADAPTER LA DUREE DE L'ACTIVITE

- Fatigabilité de l'élève
- Lenteur de l'élève (pour exécuter une tâche)

MEDIATION « HUMAINE »

Enseignant / AVS / kiné / parent / camarade

- Accompagner l'élève individuellement
- Reformuler / verbaliser les consignes
- Ritualiser les différents temps de la séance
- Prendre des notes
- Réactivité de l'adulte

ADAPTER LES ROLES ET LES REGLES

- Jouer sur les capacités fonctionnelles et cognitives
- Donner un handicap ou une valeur ajoutée
- Adapter les règles

APPRENDRE A OBSERVER ET A ARBITRER

Ce qu'il faut savoir pour être arbitre et observateur	Les règles et les fautes
<p><u>Je connais et sais énoncer avec un vocabulaire précis :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les règles du jeu et des jeux - Le dispositif nécessaire - Les critères de réussite - Les fautes en rapport avec le filet et les lignes <p><u>Je suis capable de juger, observer :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les manières de faire d'un joueur, les différentes frappes - Les fautes - Les volants « in » ou « out » - Les volants en OR <p><u>Je suis capable :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - De parler fort - De faire des annonces claires - De ne pas se laisser influencer ni distraire <p>Je sais me placer au meilleur endroit pour juger les points de chute du volant, pour observer les volants en or, compter le nombre d'échanges...</p> <p>Je sais utiliser une feuille d'observation et de score et la remplir correctement</p> <p>J'arbitre dans l'esprit du jeu, je n'avantage personne</p>	<p>LES FAUTES</p> <p><u>Si en jeu, le volant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tombe en dehors des limites du terrain - Passe à travers ou sous le filet - Ne réussit pas à passer au-dessus du filet - Touche le plafond ou les murs latéraux - Touche le corps ou les vêtements d'un joueur - Touche n'importe quel autre objet ou personnes en dehors des limites du terrain - Est attrapé et tenu sur la raquette puis lancé lors de l'exécution d'un coup - Est frappé deux fois de suite par le même joueur <p><u>Si en jeu, le joueur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Touche le filet ou ses supports avec sa raquette / son corps - Passe par-dessus le filet ou par-dessous avec sa raquette <p>LES REGLES</p> <p><i>En match :</i></p> <p>Au début du match, le joueur qui gagne le tirage au sort commence à servir</p> <p>Services alternés à chaque point</p> <p>Match au temps, durée à définir</p> <p>Règles spécifiques à chaque situation d'apprentissage</p>

LES RESSOURCES MOBILISEES ET TRAVAILLEES PAR L'ELEVE EN ACTIVITE BADMINTON

Ressources motrices mises en jeu et développement :

- De dissociations fines (bras, avant-bras, mains, doigts),
- De coordinations plurisegmentaires : utilisation des mouvements indépendants bras-jambes,
- De coordinations spécifiques à l'activité (se déplacer, se mettre à distance, frapper),
- De l'équilibration dans les déplacements et dans la frappe : accepter les déséquilibres avant, arrière, latéraux.

Ressources énergétiques :

- Alternier déplacements pour se positionner en position de frappe et frappe équilibrées,
- Enchaîner de nombreuses actions (courir, s'arrêter, frapper, reculer, se bloquer, etc.)
- Contrôler l'énergie utilisée et simultanément, faire preuve d'adresse.

Ressources bio-informationnelles :

- Prendre des informations rapidement pour lire des trajectoires,
- Analyser les contraintes d'espace et de temps.

Ressources cognitives :

- Décider dans l'urgence en fonction des informations, du score,
- Faire des projets de jeu : jouer avec une intention,
- Comprendre les tâches, les critères de réussite et de réalisation,
- Mettre en relation sa manière de faire et le résultat obtenu,
- Connaître ses points forts et ses points faibles.

Ressources affectives et sociales :

- Gérer ses émotions et son investissement par rapport au jeu, relativiser les enjeux, la défaite et la victoire,
- Se confronter aux contraintes du règlement,
- Accepter de changer de partenaire,
- Participer à l'organisation collective en respectant le matériel, en observant, en entraînant, en arbitrant, en participant à l'organisation de son groupe.