



Jeux de coopération et d'opposition vers le Badminton



Source : supplément à *en jeu* n°448 Septembre 2011

MODULE D'APPRENTISSAGE EN EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

CYCLE 3

Activité support : BADMINTON

Champ d'apprentissage visé

(Programmes d'enseignement du cycle de consolidation - Education Physique et Sportive - BO n°11 du 26 novembre 2015) :

- ↳ **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**

Attendus de fin de cycle

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences travaillées

Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples

- *Viser dans les espaces libres pour tenter de marquer le point*

Adapter son jeu et ses actions aux adversaires

- *Choisir le renvoi le mieux adapté*

Coordonner des actions motrices simples

- *Maîtriser la raquette*
- *Se replacer pour le coup suivant (au centre du terrain)*
- *Choisir le placement le plus adapté pour (r)envoyer le volant*
- *Lancer un volant avec ou sans raquette*
- *Maîtriser la force et la trajectoire du lancer*

Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur

Arbitre

- *Connaître les règles de base : zones de jeu, zones d'envoi, engagement*
- *Dire si le volant est « bon » (in) ou « faute » (out)*
- *Compter les points*

Observateur

- *Utiliser une grille d'observation simple*
- *Noter le nombre de frappes, nombre de volants manqués, nombre de points marqués*

S'informer pour agir

- *Jouer en fonction de la position de l'adversaire et du volant*

Le badminton à l'école : contribution à l'acquisition des compétences du deuxième palier du Socle Commun

Développer sa motricité et construire un langage du corps	
Les langages pour penser et communiquer	
Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps.	Il s'exprime par des activités, physiques, sportives ou artistiques, impliquant le corps. Il apprend ainsi le contrôle et la maîtrise de soi.
Adapter sa motricité à des situations variées.	<i>Frapper le volant au-dessus de la tête Servir de façon réglementaire (volant frappé en dessous de la dernière côte, en appuis sur les deux pieds).</i>
Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.	<i>Doser l'accélération en fonction du type de frappe (geste accéléré pour un dégagement, bloqué pour un amorti) et passer de l'action « pousser » à l'action « fouetter ».</i>
Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficace.	<i>Participer activement au jeu. Proposer des stratégies.</i>

S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	
Les méthodes et outils pour apprendre	
Ce domaine a pour objectif de permettre à tous les élèves d'apprendre à apprendre, seuls ou collectivement.	La maîtrise des méthodes et outils pour apprendre développe l'autonomie et les capacités d'initiative ; elle favorise l'implication dans le travail commun, l'entraide et la coopération.
Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.	<i>Commenter les actions en utilisant les termes appropriés (coup droit, revers, volée, service...). Discuter des difficultés que l'on rencontre dans l'activité. Critiquer l'activité ou les situations. Élaborer les fiches d'observation (après discussion), savoir les compléter, noter ses réussites et échecs. En déduire les règles d'action. Compléter une grille d'observation, une feuille de match.</i>
Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.	<i>Jouer jusqu'à la fin de la situation proposée en respectant les consignes données.</i>
Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.	<i>Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques en utilisant les TICE. Observer sa pratique et analyser les différentes actions pour réajuster ses gestes.</i>

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

La formation de la personne et du citoyen

L'élève comprend et respecte les règles communes, notamment les règles de civilité, au sein de la classe, de l'école ou de l'établissement, qui autorisent et contraignent à la fois.	L'élève coopère et fait preuve de responsabilité vis-à-vis d'autrui. Il respecte les engagements pris envers lui-même et envers les autres.
Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...).	<i>Participer à l'élaboration d'un projet d'activité : décider une organisation, discuter, débattre d'une marche à suivre.</i>
Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.	<i>Critiquer des comportements. Respecter les règles du jeu, les décisions de l'arbitre. Avoir un comportement digne pendant le jeu, dans la victoire comme dans la défaite Être impartial. Respecter le matériel, participer à l'installation et au rangement.</i>
Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées.	<i>Être attentif et concentré.</i>
S'engager dans les activités sportives.	<i>Lire la fiche descriptive d'une situation et en comprendre l'organisation. Ne pas se décourager et persévérer pour progresser.</i>

Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

Les systèmes naturels et les systèmes techniques

<p>Ce domaine a pour objectif de donner à l'élève les fondements de la culture mathématique, scientifique et technologique nécessaire à une découverte de la nature et de ses phénomènes.</p>	<p>Il sait que la santé repose notamment sur des fonctions biologiques coordonnées, susceptibles d'être perturbées par des facteurs physiques, chimiques, biologiques et sociaux de l'environnement et que certains de ces facteurs de risques dépendent de conduites sociales et de choix personnels. Il est conscient des enjeux de bien-être et de santé des pratiques alimentaires et physiques.</p>
<p>Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école.</p>	<p><i>Questionner ses pratiques à l'école et en dehors de l'école.</i></p>
<p>Connaitre et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie.</p>	<p><i>Comprendre les effets de l'activité sur le corps humain (échauffement, gestion de l'effort ...) ; les prendre en compte dans l'éducation à la santé. Comprendre la nécessité de porter une tenue de sport.</i></p>
<p>Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.</p>	<p><i>Connaître quelques repères physiologiques pour évaluer l'effort (pouls, fatigue musculaire..) et les prendre en compte dans son activité.</i></p>

S'approprier une culture physique sportive et artistique

Les représentations du monde et l'activité humaine

<p>Ce domaine est consacré à la compréhension du monde que les êtres humains tout à la fois habitent et façonnent.</p>	<p>Il initie à la diversité des expériences humaines et des formes qu'elles prennent : les découvertes scientifiques et techniques, les diverses cultures, les systèmes de pensée et de conviction, l'art et les œuvres, les représentations par lesquelles les femmes et les hommes tentent de comprendre la condition humaine et le monde dans lequel ils vivent.</p>
<p>Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.</p>	<p><i>Se documenter et suivre l'actualité à propos de l'activité badminton. Situer les lieux des compétitions, les pays ou les villes qui y participent. Suivre une compétition nationale ou internationale.</i></p>
<p>Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.</p>	<p><i>Étudier l'histoire du badminton (ses règles, son évolution ...).</i></p>

Le badminton à l'école : organiser son enseignement

Démarche proposée

Conduire le module

Le module présenté ci-après est prévu pour une douzaine de séances d'une heure environ. Dans chaque séance, proposer des situations d'entrée dans l'activité (bleu), une ou deux situations de jeu 1 contre 1 (violet) et/ou des situations d'apprentissage (vert). Parallèlement à ces situations, il est possible d'utiliser des rituels de maniabilité (jaune) en début de séance, en rupture, en situations décrochées, *etc.*

En fonction de la progression des élèves, faire évoluer l'organisation des séances en choisissant les situations les plus adaptées parmi les 3 types de situations (*cf.* tableau synoptique).

Chacune des situations sera proposée plusieurs fois au cours du module. La répétition de ces situations facilite la mise en place et permet de stabiliser les apprentissages. Afin qu'elles conservent un intérêt pour les élèves, l'enseignant les fera évoluer en les complexifiant ou les simplifiant avec des variables.

1. Situations d'entrée dans l'activité

Il s'agit de situations pour découvrir les règles et les contraintes de l'activité. On les retrouvera parfois à l'échauffement ou en situations d'apprentissage mais elles ne peuvent suffire à l'acquisition significative des compétences attendues. Le choix et le nombre de situations proposées dans chaque séance évolueront en fonction de la progression des élèves.

2. Situations d'apprentissage

Il s'agit de situations pour progresser, apprendre et s'exercer. Ces situations évolutives seront proposées par l'enseignant en fonction des progrès des élèves. Elles ciblent un nombre limité de savoirs et doivent être progressives (variables, simplifications et complexifications).

3. Situation de jeu (« Duels 1 contre 1 »)

Il s'agit des situations de jeu pour s'affronter individuellement. Ces situations évolutives seront proposées par l'enseignant une ou deux fois par séance (à partir de la séance 2) en fonction de la durée et de l'équilibre de celles-ci.

10 rituels autour de la maniabilité (en jaune, *cf.* annexe)

Il s'agit de situations d'entraînement qui peuvent être utilisées à tout moment du module.

Situations d'entrée (SE)

Nombre et difficulté des situations variables en fonction de l'équilibre des séances (cf. synoptique)

- SE 1 : Les lancers sur cible (lancer)
- SE 2 : Les quilles (lancer)
- SE 3 : Les volants brûlants (lancer)
- SE 4 : Les parcours (déplacement et équilibre)
- SE 5 : Le gendarme et le voleur (réaction et déplacement)
- SE 6 : La balle souple (réaction et déplacement)
- SE 7 : L'étoile (déplacement et remplacement)

Situations d'apprentissage (SA)

Nombre et difficulté des situations variables en fonction de l'équilibre des séances (cf. synoptique)

- SA 1 : Le jongle speed
- SA 2 : Le self-service
- SA 3 : Le bad gardien
- SA 4 : A toi, à moi
- SA 5 : Le badiste
- SA 6 : 1, 2, 3 zones

Situations de Jeu (SJ)

Une à deux situations par séance en fonction de la durée de celle-ci (cf. synoptique)

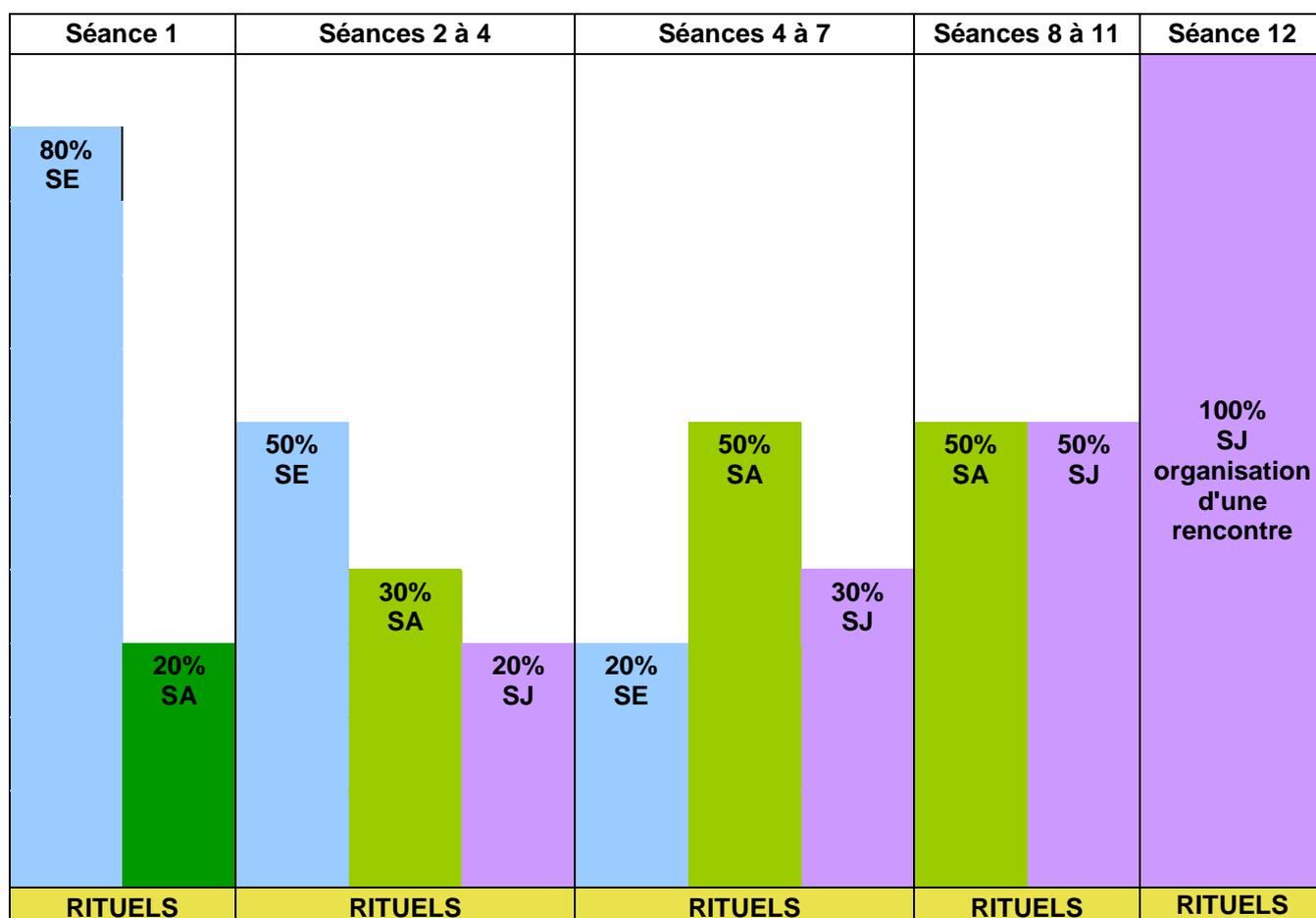
- SJ 1 : Ami/ennemi (partenaire/adversaire)
- SJ 2 : Le bad vite (adversaire/adversaire)
- SJ 3 : Le survivant
- SJ 4 : La montée-descente
- SJ 5 : Le match zone

Rituels (R)

Situations d'entraînement qui peuvent être utilisées à tout moment de la séance (cf. doc. Rituels)

- R1 : La toupie
- R2 : L'araignée
- R3 : La raquette aveugle
- R4 : Le tour raquette
- R5 : La toupie revers
- R6 : La toupie coup droit
- R7 : La toupie alternée
- R8 : Le ramassé de volant
- R9 : L'accompagné coup droit
- R10 : L'accompagné revers

Repères de progressivité des séances



Proposition d'organisation de séances aux moments clés du cycle (durée séance : 1h)

Séance 1	Séance 2	Séance 5	Séance 8
RITUELS	RITUELS	RITUELS	RITUELS
SE 7 L'étoile <i>et/ou</i> SE 4 Les parcours	SE 1 Les lancers sur cible	SE 5 Le gendarme et le voleur	SJ 2 Le bad vite
SE 3 Les volants brûlants	SE 6 La balle souple	SA 4 A toi à moi	SA 6 1, 2, 3 zones
SA 1 Le jongle speed	SA 3 Le bad gardien	SA 5 Le badiste	
	SJ 1 Ami/Ennemi	SJ 3 Le survivant	SJ 4 La montée-descente

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Conduire une séance</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Resituer la séance dans le module. • Définir clairement le but du jeu et les critères de réussite (concrets et facilement identifiables). • Expliquer clairement les consignes. <p><i>Il est judicieux de présenter préalablement en classe les situations qui seront vécues lors de la séance (utilisation de supports écrits et de visuels).</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Adapter les situations proposées aux réponses des élèves (utiliser les variables). • Répéter plusieurs fois les mêmes situations de jeu pour permettre aux élèves de s'approprier les savoirs. • Afin d'entrer plus rapidement dans l'activité, ne pas multiplier les situations mais plutôt partir d'un jeu connu et jouer sur les variables pour garder la motivation et modifier les contraintes. • Faire tenir différents rôles aux élèves et favoriser les échanges (arbitres, observateurs, joueurs, lanceurs). • Alterner régulièrement les temps de jeu et les temps d'échanges en veillant néanmoins à une durée importante d'activité motrice. • Garder la trace des règles d'action trouvées par les élèves (affiche mémoire).
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Questionner et échanger</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Avant le jeu</u> : faire reformuler par les élèves le but de la situation, les règles du jeu et les critères de réussite. • <u>Alternance de temps de jeu et de temps d'échanges</u> : Questionnement de l'enseignant auprès des observateurs et des joueurs pour : <ul style="list-style-type: none"> - faire émerger les règles d'action à partir des grilles d'observation simples après plusieurs situations de jeu identiques (Comment faire pour réussir ?), - apprécier le respect des règles du jeu et de sécurité. • <u>Après le jeu</u> : <ul style="list-style-type: none"> - évaluer le résultat du jeu à partir des critères de réussite, - s'exprimer sur les réussites et les difficultés, - proposer des aménagements à la règle (exemple : 2 rebonds, coup droit uniquement...).
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Gérer la sécurité</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Baliser l'espace d'évolution (en l'éloignant d'obstacles éventuels). • Espacer suffisamment les terrains de jeu. • Vérifier avant de commencer l'activité, l'état des installations (terrain glissant, obstacles éventuels, ancrage des poteaux, protection des éléments dangereux, etc.) et la tenue des élèves (chaussures adaptées, bijoux, ...). • Eviter de concentrer trop de joueurs sur un espace trop petit et éviter les jeux où il y a risque de chocs frontaux. • Utiliser des marquages au sol (pastilles, languettes) plutôt que des cerceaux pour la sécurité.
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Organiser l'espace pour mieux gérer les groupes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conserver d'une séance à l'autre la même organisation, ou une organisation proche de manière à gagner du temps pour la mise en place (espaces, équipes). • Apprendre aux élèves à : <ul style="list-style-type: none"> - installer et ranger le matériel (prévoir suffisamment de raquettes, balles, plots, etc.), - matérialiser les terrains, les zones... • Privilégier les situations de jeu à 2 ou 3 (2 joueurs et 1 observateur) pour favoriser le temps d'activité.



Situations d'entrée dans l'activité

SE 1	Les lancers sur cible
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none">• Lancer avec précision• Lancer loin
Matériel	<ul style="list-style-type: none">• 1 volant ou une balle souple / balle coton par élève• cerceaux ou marques souples (les zones peuvent également être tracées à la craie)• 1 chronomètre

But

Atteindre les zones matérialisées pour marquer des points. 1 point par zone atteinte.

Organisation

Par équipes de 2 joueurs.

Consignes

- Lancer le volant ou la balle (souple ou coton) pour atteindre la cible.
- 5 lancers par joueur ou en temps limité (2/3 min).

Critères de réussite

L'équipe gagnante est celle qui remporte le plus de points.

Recommandations

- Lancer un seul volant ou une seule balle à la fois.
- Lancer à tour de rôle.
- Espacer les zones de lancer.

Règles d'action

- Lancer bras cassé (main haute) ou par le bas (main basse).
- Adopter une position de lancer : de profil (si je lance bras droit, pied gauche devant et inversement).
- Viser la cible avec la main libre.



Source : A l'école du Bad

Arbitrage

Auto arbitrage :

- Cible atteinte.
- Franchissement de la zone de lancer.
- Nombre de lancers par joueur.

Variables

- Le type et le nombre de volants/balles lancées.
- La taille des cibles.
- La distance de lancer.
- La position des cibles (au sol ou au mur).
- Le temps de jeu ou le nombre de lancers.
- Le nombre de joueurs par équipe.

SE 2

Les quilles

Objectif visé

- Lancer dans des zones précises

Matériel

- Quilles ou boîtes de volants (bouteilles plastiques)
- 3 balles souples par joueur
- 1 chronomètre

But

Lancer avec précision en direction des quilles pour les abattre avant les autres équipes.

Organisation

- Par équipe de 3.
- 3 balles par élève.
- Les élèves se placent à 3 ou 4 mètres des quilles (zone à délimiter).

Consignes

- Lancer les balles à tour de rôle pour abattre les quilles.
- Récupérer les balles une fois qu'elles sont toutes lancées.

Critères de réussite

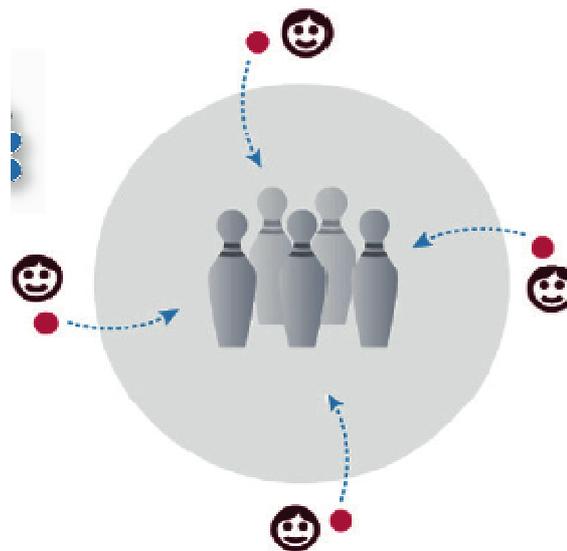
Avoir abattu toutes ses quilles avant les autres équipes.

Recommandations

- Privilégier l'activité des enfants en multipliant les temps de jeux.
- Aménager plusieurs ateliers ou proposer deux ateliers parallèles (gestion de l'espace et du matériel).

Règles d'action

- Lancer en projetant le bras vers la cible.
- Adopter sa position en fonction du lancer : de profil (si je lance bras droit, pied gauche devant et inversement), de face.
- Viser la cible avec la main libre.



Source : A l'école du Bad

Arbitrage

Auto arbitrage:

- Le nombre de quilles tombées (cf. variable « temps limité »).
- La consigne de lancer (cf. variables « type de lancer »).

Variables

- Le type de lancer :
 - ↳ Lancer roulé ou bras cassé.
 - ↳ Lancer du bas vers le haut type coup droit (lancer de cerceau).
 - ↳ Lancer de côté à deux mains type revers (passe de rugby).
- Le nombre de quilles.
- La distance de lancer.
- Le type de balles : balles souples, balles coton, balles de tennis.
- La défense des quilles : introduire un défenseur avec ou sans raquette.
- Un temps limité.

SE 3

Les volants brûlants

Objectifs visés

- Occuper l'espace avec ses partenaires et viser les espaces libres

Matériel

- Des volants
- Des balles souples / des balles coton
- 1 chronomètre

But

- Envoyer les volants dans le camp adverse.
- En garder le moins possible dans son camp à la fin du temps donné.

Organisation

- 4 équipes de 6 à 7 joueurs.
- 2 terrains bien séparés.

Consignes

- Envoyer les volants dans le terrain adverse.
- N'envoyer qu'un seul volant à la fois.

Critères de réussite

L'équipe gagnante est celle qui a le moins de volants à la fin de la partie.

Règles d'action

- Lancer rapidement et précisément le volant.
- Lancer bras cassé.
- Repérer les espaces libres.
- Viser les espaces laissés libres par les adversaires.



Source : A l'école du Bad

Arbitrage

Auto arbitrage

Variables

- Lancer par dessus un filet ou un fil.
- Lancer à partir de la ligne de service.
- Attraper les volants et les lancer directement.
- Changer les objets lancés : volants, balles souples, balles coton, balles de tennis.
- Mélanger les objets lancés.

SE 4

Les parcours

Objectifs visés

- Améliorer la motricité générale : coordination d'actions simples, équilibre, vitesse, endurance
- Jouer en équipe, accepter le résultat

Matériel

- Plots, bandes au sol.

But

Réaliser le parcours le plus vite possible.

Organisation

- Les élèves peuvent réaliser le parcours seul, par deux ou en équipe.
- Mettre en place plusieurs parcours (identiques ou différents) dans un même espace.

Consignes

Au signal, réaliser le parcours indiqué, le plus vite possible.

Critères de réussite

- J'ai réalisé le parcours plus vite que l'équipe adverse / plus vite que mon adversaire.
- Mon équipe a réalisé le parcours.

Recommandations

Veiller à la bonne exécution des différents exercices avant d'augmenter la vitesse.

Règles d'action

- Rester mobile.
- Bien repérer les plots sur le parcours.
- Anticiper vers les déplacements suivants.



Source : A l'école du bad

Arbitrage

Auto arbitrage

Variables

- Varier les types de déplacements : marcher, courir, sauter, petits pas, grands pas, pas chassés, pas croisés, cloche-pied.
- Varier les modes de déplacements : avant, arrière, sur les côtés, zigzag.
- Varier le nombre d'élèves par équipe.
- Donner un temps de jeu.
- Course duelle par deux.
- Course relais par équipe.

SE 5

Le gendarme et le voleur

Objectifs visés

- Réagir rapidement au signal

Matériel

- 5 volants par enfant

But

Gagner le plus de volant.

Organisation

Les élèves se placent par deux, dos à dos, sur une ligne de départ.

Consignes

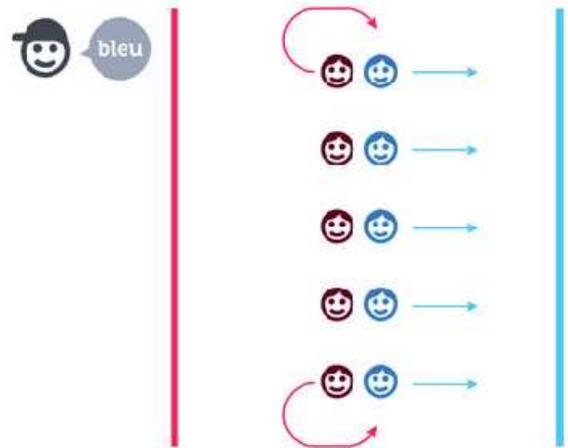
- Lorsque l'arbitre annonce « bleu », les bleus courent jusqu'à leur camp et les rouges essaient de les toucher.
- Inversement pour le mot « rouge ».
- Lorsqu'un joueur est touché, il donne un volant à son poursuivant.

Critères de réussite

L'équipe gagnante sera celle qui aura récupéré le plus de volants à la fin de la partie.

Règles d'action

- Etre attentif pour réagir vite au signal.



Source : L'école du bad

Arbitrage

Auto arbitrage

Variables

- Varier la distance de courses.
- Varier le mode de déplacement : course, pas chassés...
- Varier le type de signal : sonore, visuel.

SE 6

La balle souple

Objectifs visés

- Réagir vite à un signal
- Orienter ses appuis pour démarrer dans la bonne direction
- « Exploder » : réalisation à vitesse maximale

Matériel

- 10 balles souples
- bande pour matérialiser le départ (si pas de « T » de service)
- 2 plots situés en dehors du terrain (file d'attente) par espace de jeu

But

Démarrer et se déplacer dans toutes les directions pour attraper la balle souple.

Organisation

Un élève lanceur au départ. Puis chaque réceptionneur devient lanceur une fois la réception effectuée.

Consignes

Le lanceur :

- Envoyer la balle souple à la main dans toutes les directions.

Le réceptionneur :

- En fond de court : attraper la balle à deux mains.
- Au filet : attraper la balle à une main (« main raquette »).
- Ramener la balle en marchant en passant sur le côté.

Critères de réussite

Attraper la balle souple avant qu'elle ne touche le sol.

Recommandations

Prévoir plusieurs espaces de jeu pour éviter l'attente.

Règles d'action

Pour le lanceur :

- Lancer bras cassé (main haute) ou par le bas (main basse) en fonction de la trajectoire voulue.

Pour le réceptionneur :

- Courir vers l'avant en regardant le lanceur.
- Effectuer la reprise d'appui au moment du lâcher de la balle (bon timing).
- Se placer directement pour attraper la balle : vers l'arrière « épaule raquette » ou vers l'avant.



Source : Ecole du bad

Arbitrage

Auto arbitrage

Variables

- Varier la distance à parcourir pour attraper la balle.
- Varier les modes de déplacement : pas chassés, pas croisés, pas courus.
- Changer les objets lancés : volants, balles souples, balles coton, balles de tennis.
- Mélanger les objets lancés.

Objectifs visés

- Se déplacer et se replacer dans toutes les directions sur un espace défini

Matériel

- Par parcours : 5 balles disposées en étoile, 1 cerceau
- 5 plots coupelles, par parcours
- 1 chronomètre

But

- Ramasser les balles et les déposer dans un cerceau le plus rapidement possible et avant l'équipe adverse.
- Relais : un élève sur deux les ramène, un élève sur deux les dépose.

Organisation

- 4 équipes de 6 à 7 joueurs.
- 4 parcours.
- Chaque balle est positionnée sur une coupelle.
- Les coupelles sont disposées en étoile.

Consignes

- Pour le premier joueur : ramasser les 5 balles, l'une après l'autre, et les ramener dans un cerceau le plus rapidement possible.
- Pour le deuxième joueur : déposer sur les coupelles les 5 balles l'une après l'autre.

Critères de réussite

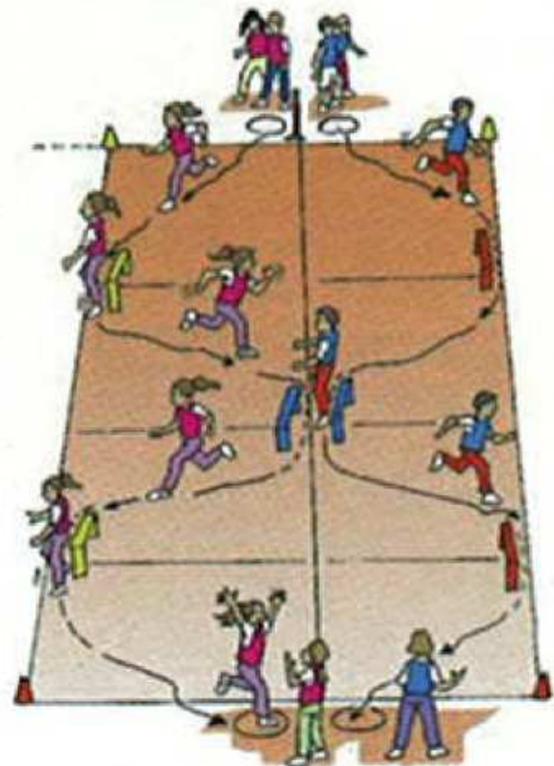
L'équipe gagnante est celle qui arrive la première ou qui réalise le meilleur temps.

Recommandations

- Stabiliser le cerceau.
- Au début, ne pas trop espacer les coupelles.
- Etre vigilant sur les déplacements en arrière.
- Privilégier l'activité des enfants en multipliant les temps de jeux.

Règles d'action

- Fléchir les jambes pour ramasser ou déposer la balle.
- S'organiser pour être le plus efficace possible dans ses déplacements.



Source : « Cahier pédagogique : Tennis d'école » (USEP)

Arbitrage

Auto arbitrage

Variables

- Les déplacements : libres, pas chassés sur les déplacements latéraux, avant/arrière.
- Avancer ou éloigner le cerceau.
- Espacer les coupelles, agrandir le parcours.
- Imposer un sens de ramassage.
- Imposer un temps maximum de ramassage.
- Varier les départs : assis, debout, de dos.
- Modifier le nombre de balles à déposer ou à ramasser par élève (2, 3...5).

Situations d'apprentissage



SA 1

Le Jongle speed

Objectifs visés

- Lire la trajectoire du volant
- Se mettre en situation de frappe
- Etablir un contact raquette/volant

Matériel

- Une raquette et un volant par élève
- Lot de balles coton (peluche)
- Ballons de baudruche

But

Réaliser le plus de jongles possibles, établir un record.

Organisation

Le groupe fonctionne en autonomie.

Consignes

Tenter de faire un maximum de jongles.

Critères de réussite

Réaliser le plus de jongles possibles.

Recommandations

- Privilégier les jongles sur place.
- Commencer par les ballons de baudruche puis les balles coton et les volants.
- Utiliser la prise universelle en coup droit et la prise revers.

Règles d'action

- Utiliser la frappe main basse.
- Relâcher la main sur le grip et utiliser les doigts.
- Eloigner le coude du buste et fléchir légèrement le bras.
- Amplifier la fin de geste (accompagner le volant afin de lui donner une trajectoire haute).



Source : A l'école du Badminton

Arbitrage

Un élève comptabilise le nombre de jongles réussis.

Variables

- Jongler en coup droit et en revers.
- Varier la hauteur des trajectoires.
- Jongler avec les ballons de baudruche, les balles coton et les volants.
- Se déplacer en jonglant (en avant, en arrière, en pas chassés, etc.).
- Alternier en frappant main basse et main haute, coup droit et/ou revers.
- Réaliser un rituel de maniabilité (La toupie) entre chaque jongle.

SA 2

Le Self service

Objectifs visés

- Orienter la trajectoire du volant vers la cible
- Rechercher une amplitude gestuelle
- Dissocier de l'action des bras

Matériel

- Une raquette pour 2 élèves avec des volants
- Un plot marque la position de départ
- Des cerceaux ou plots pour délimiter les cibles (1 m20)

But

- Effectuer des services sur cible.
- Marquer le plus de points possibles.

Organisation

Les élèves se mettent par 2.

Consignes

- Effectuer 10 services consécutifs, en visant la cible.
- Par 2, les élèves passent à tour de rôle.

Critères de réussite

Le volant tombe dans la cible.

Recommandations

- Utiliser la prise universelle pour servir en coup droit et la prise revers pour le service revers.
- Favoriser une amplitude gestuelle pour le service coup droit.

Règles d'action

- Servir le volant en frappe main basse.
- Orienter la raquette vers la cible.
- Se positionner de profil.
- Frapper le volant loin du corps.



Source : A l'école du Badminton

Arbitrage

Un élève comptabilise le nombre de services réussis.

Variables

- Servir en coup droit et en revers.
- Varier la position de la cible (service court / service long).
- Varier la taille de la cible en fonction de la réussite de l'élève.
- Organiser un défi entre les 2 élèves, le point est marqué lorsque le volant touche le sol, le réceptionneur tente de récupérer le volant sans le faire tomber au sol.

SA 3

Le Bad gardien

Objectifs visés

- Se mettre à distance par rapport au volant
- Lire la trajectoire du volant
- Développer une amplitude en fin de geste

Matériel

- Une raquette pour 2 élèves avec volants
- Un plot pour la position de départ
- Des cerceaux

But

Pour le gardien de but :

- Défendre les cibles (cerceaux) avec la raquette.
- Ne pas encaisser de but.

Pour le tireur :

- Atteindre le plus de cibles possible.

Organisation

Les élèves se mettent par 2, un élève est tireur et l'autre élève gardien de but avec la raquette.

Consignes

Pour le gardien de but :

Défendre les 2 cibles devant lui avec sa raquette.

Pour le tireur de penalty :

Se positionner à environ 3 mètres et lancer les volants à la main pour marquer des buts.

Critères de réussite

Pour le gardien de but : arrêter les volants.

Pour le tireur de penalty : envoyer les volants dans les cibles (cerceaux).

Recommandations

Pour le gardien de but :

- Différencier les prises coup droit et revers. Prise de raquette universelle.
- Favoriser une amplitude en fin de geste.

Pour le tireur de penalty : Tenir le volant par le bouchon.

Règles d'action

Pour le gardien de but :

- Se fléchir sur les jambes et rester équilibré.
- Réduire la préparation de frappe (la raquette ne passe pas en arrière du corps).
- Prendre le volant tôt devant soi avec un coude libre (détaché du corps).
- Toucher le volant en frappe main basse.

Pour le tireur :

- Lancer en projetant le bras vers la cible, bras cassé.
- Adopter sa position en fonction du lancer : de profil (si je lance bras droit, pied gauche devant et inversement), de face.
- Pousser sur les jambes pour plus de puissance.



Source : A l'école du Badminton

Variables

- Adapter l'éloignement du tireur en fonction de l'habileté du gardien.
- Augmenter la vitesse et l'incertitude du lancer.
- Diminuer ou augmenter le nombre de cibles.

Arbitrage

Un élève comptabilise le nombre d'arrêts réalisés par le gardien de but.

Observation

Un élève peut aider à récupérer et distribuer les volants au tireur.

SA 4

A toi, à moi

Objectifs visés

- Rechercher une amplitude gestuelle
- Orienter la trajectoire du volant vers son partenaire
- Adapter la force du lancer

Matériel

- Des volants pour 2 élèves
- Balles coton
- Des plots pour délimiter 2 zones

But

- Lancer et atteindre la zone de son partenaire.
- Ne pas faire tomber le mobil (balle ou volant) au sol.

Organisation

- Mettre les élèves par 2.
- Matérialiser 2 zones de jeu. Une zone par élève.

Consignes

Lancer le mobil à la main avec une trajectoire haute, dans la zone de son partenaire sans le faire tomber au sol.

Critères de réussite

Le duo qui fait le plus de passes est déclaré vainqueur.

Recommandations

- Tenir le volant par le bouchon.
- Lancer le volant avec un coude libre (coude détaché du corps).
- Avoir une amplitude dans la gestuelle.

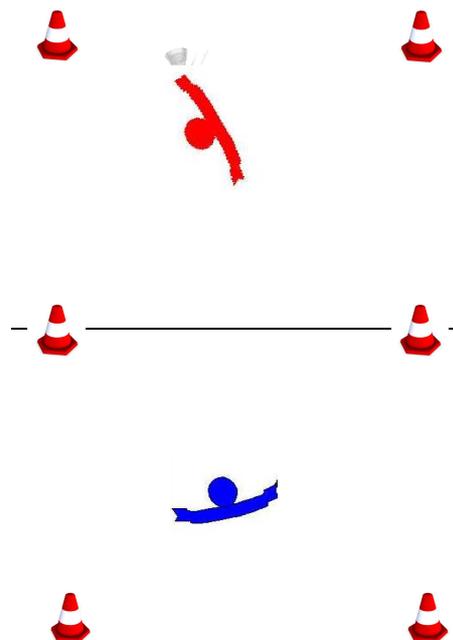
Règles d'action

Pour le lanceur :

- Lancer en projetant le bras vers son partenaire.
- Lancer de profil (si je lance bras droit, pied gauche devant et inversement).

Pour le receveur :

- Rattraper le volant tôt devant soi, à deux mains de préférence.
- Etre mobile ou talons décollés.



Arbitrage

Auto arbitrage ou un élève comptabilise le nombre d'échanges réalisés.

Variables

- Adapter l'éloignement entre les 2 élèves.
- Varier les lancers en main haute et main basse.
- Augmenter ou diminuer la taille des 2 zones.
- Travailler les lancers en déplacement (pas chassés latéraux, 1 élève pas courus arrière et l'autre en pas courus avant...).
- Lancer 2 volants en même temps.

SA 5

Le Badiste

Objectifs visés

- Lire et maîtriser les trajectoires
- Se mettre en situation de frappe
- Etablir un contact raquette/volant
- Renvoyer vers le camp adverse

Matériel

- Une raquette par élève
- Un volant pour 2 élèves
- Ballons de baudruche
- Balles coton

But

Frapper le volant avec la raquette pour l'envoyer vers son partenaire.

Organisation

Lanceur et receveur sont espacés de 4 mètres.
Equipes de 3 : 1 lanceur, 1 receveur, 1 ramasseur.

Consignes

Pour le lanceur : lancer le volant dans la zone du receveur.

Pour le receveur : renvoyer le volant et ainsi de suite.

Critères de réussite

Pour le lanceur : Envoyer le volant avec une trajectoire haute dans la zone du partenaire.

Pour le receveur : Renvoyer le volant en frappant main haute ou main basse.

Recommandations

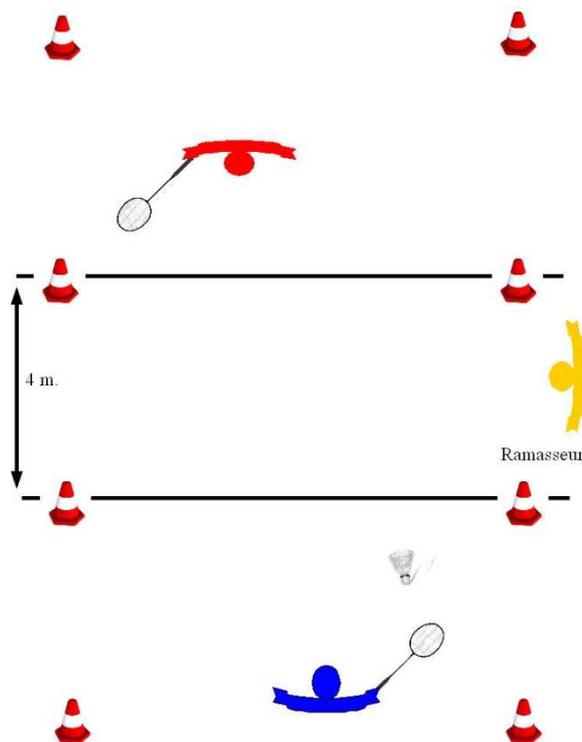
- Espacer les terrains de jeu entre les paires.
- Favoriser les frappes en coup droit.

Pour le lanceur : Se mettre en situation de mise en jeu.

Pour le receveur : Se placer en ayant le volant devant soi, puis renvoyer le volant vers son partenaire.

Règles d'action

- Avoir une attitude dynamique d'attente (jambes fléchies, talons décollés).
- Avoir un coude libre (coude détaché du corps) et une raquette disponible.
- Adapter la prise de raquette à chaque frappe.



Arbitrage

Auto arbitrage ou un élève comptabilise le nombre d'échanges réalisés.

Variables

- Utiliser uniquement les frappes en main basse, en main haute en coup droit et en revers.
- Alternier les différents types de frappes.
- Varier les trajectoires longues et courtes.
- Utiliser les ballons de baudruche et les balles coton.

SA 6

1, 2, 3 zones

Objectifs visés

- Se mettre en situation de frappe pour renvoyer le volant dans des zones précises

Matériel

- Une raquette par élève et des volants.
- Des plots pour délimiter les zones.

But

Atteindre les zones cibles dans un ordre donné (1 : zone avant, 2 : zone mi-court et 3 : zone arrière).

Organisation

- Trois zones cibles matérialisées par des plots.
- Le lanceur est positionné au niveau de la ligne de service.
- Le receveur est positionné au milieu du court.

Consignes

- Pour le serveur : servir le volant avec une trajectoire haute pour le receveur.
- Pour le receveur : frapper le volant en main haute et atteindre les zones dans l'ordre.
- Faire un enchaînement de 12 frappes.

Critères de réussite

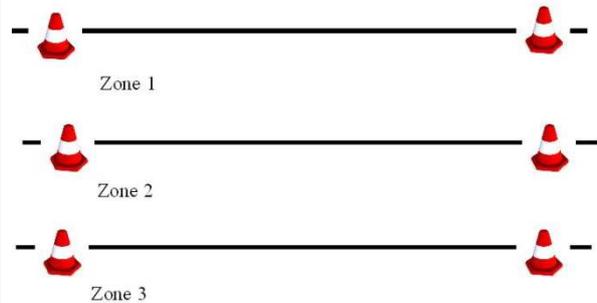
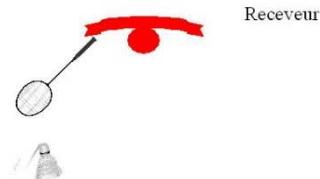
Réussir à envoyer le volant dans les zones.

Recommandations

- Espacer les terrains de jeu entre les paires.
- Favoriser le coup droit du receveur.

Règles d'action

- Pour le serveur : engager en frappe main basse en étant de profil. Produire une trajectoire montante avec une amplitude dans le geste.
- Pour le receveur : se placer de profil en ayant le volant devant soi et le frapper en donnant la direction avec sa raquette vers la zone souhaitée.
- Etre mobile, talons décollés.



Arbitrage

Auto arbitrage

Variables

- Le serveur peut engager avec un service court et une trajectoire basse.
- Le receveur peut frapper le volant en main basse.
- Même situation en côté revers.
- Varier le type d'envoi en trajectoires hautes et basses.
- Augmenter ou réduire la taille des zones.

Situations de jeu



SJ 1

Ami/Ennemi

Objectifs visés

- S'échanger le volant en duo puis terminer l'échange en duel

Matériel

- 1 volant par terrain
- 1 raquette par élève
- Marquage au sol (lattes souples) pour délimiter les zones

But

Echanger durant un nombre de frappes (4 cumulées), puis se diriger vers la rupture (volant au sol en zone adverse).

Organisation

- Délimiter deux zones (environ 4mx5m chacune) séparées par un espace libre de 2 m environ.
- Groupes de 4 élèves

Consignes

Faire 4 échanges puis essayer de gagner le point.

Critères de réussite

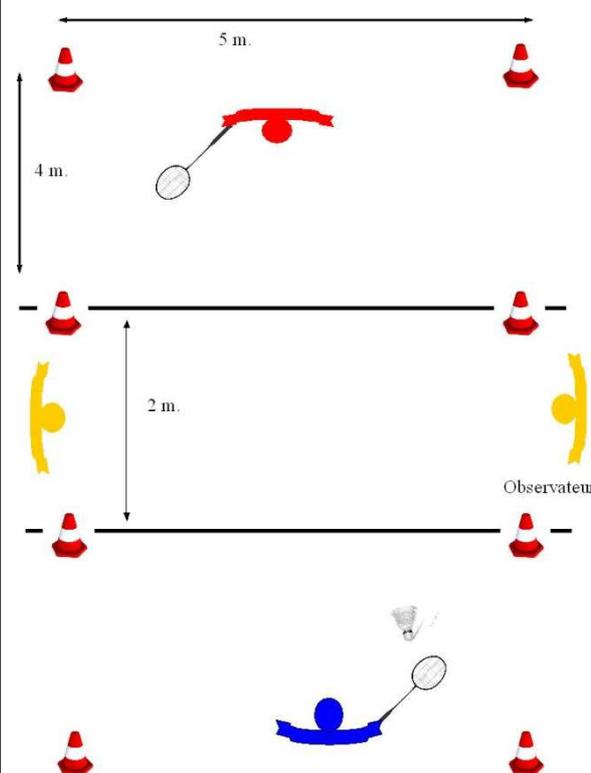
- Réussir à mettre le volant au sol dans la zone de l'adversaire pour gagner le point.
- Marquer 3 points pour gagner la partie.

Recommandations

- Les deux élèves qui ne jouent pas sont observateurs (cf. grille)
- Alternier les rôles après chaque partie.
- Veiller à ce que les 4 élèves s'affrontent.

Règles d'action

- Jouer dans les espaces libres.
- Se replacer au centre après chaque frappe.
- Rester mobile.
- Varier les trajectoires (droite, gauche, longue, courte, montante, descendante).



Arbitrage

Les élèves arbitres valident le point si les 4 échanges initiaux sont respectés.

Observation

Cf. grille d'observation page 31.

Variables

- Remplacer la zone libre par un filet (ou un fil tendu).
- Diminuer ou augmenter le nombre d'échanges initiaux.
- Jouer au temps.
- Changer le nombre de points par partie.
- Agrandir les zones.

SJ 2

Le Bad vite

Objectifs visés

- Chercher la rupture de l'échange le plus rapidement possible.

Matériel

- 1 volant pour 2 élèves
- 1 raquette par élève
- Marquage au sol (lattes souples) pour délimiter les zones

But

Chercher la rupture de l'échange le plus rapidement possible.

Organisation

- Délimiter deux zones (environ 4mx5m chacune) séparées par un espace libre de 2 m environ.
- Groupes de 4 élèves.

Consignes

Essayer de gagner le point en limitant le nombre de frappes (5 maximum).

Critères de réussite

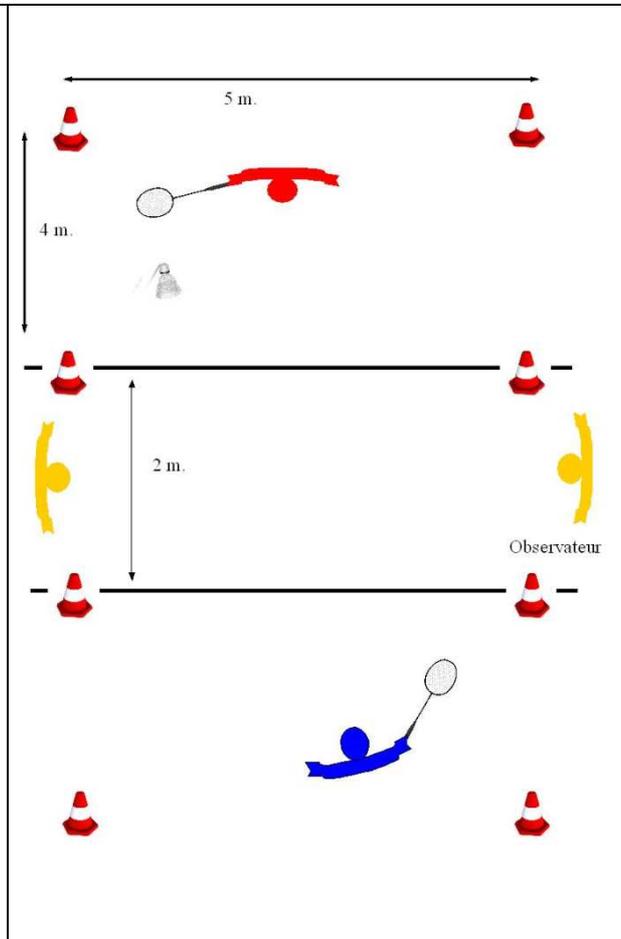
Réussir à mettre le volant au sol dans la zone de l'adversaire pour gagner le point.

Recommandations

- Les deux élèves qui ne jouent pas sont observateurs (cf. grille).
- Alternier les rôles après 3 phases de jeu.
- Veiller à ce que les 4 élèves s'affrontent.

Règles d'action

- Jouer dans les espaces libres.
- Se replacer au centre après chaque frappe.
- Rester mobile.
- Varier les trajectoires (droite, gauche, longue, courte, montante, descendante).



Arbitrage

Les élèves arbitres valident le point si le nombre de coups maximum n'est pas dépassé.

Observation

Cf. grille d'observation page 31.

Variables

- Définir une zone de renvoi.
- Imposer un type de service (long/court).
- Varier le nombre de frappes maximum.
- Modifier la taille des zones.
- Remplacer la zone libre par un filet (ou un fil tendu).

SJ 3

Le Survivant

Objectifs visés

- Protéger son terrain et garder ses points

Matériel

- 1 volant pour 4 élèves
- 1 raquette par élève
- Marquage au sol (lattes souples) pour délimiter les zones

But

Rester le dernier joueur sur le terrain.

Organisation

- Délimiter 4 zones (environ 4m x 5m chacune). séparées par un espace libre de 2 m environ.
- 1 élève par zone.

Consignes

- Chacun démarre avec un capital de 5 points.
- A chaque faute ou point perdu, le joueur concerné perd 1 point sur son capital.
- Le service est au joueur qui a perdu (service droit ou croisé).
- Quand l'un des quatre est à 0, il est éliminé. Les autres ne peuvent plus jouer dans le demi-terrain vide.
- Si les 2 derniers joueurs sont du même côté, l'un d'entre eux passe en face.
- On continue ainsi jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.
- Interdiction d'empiéter chez le voisin, ni de chercher à l'aider.

Critères de réussite

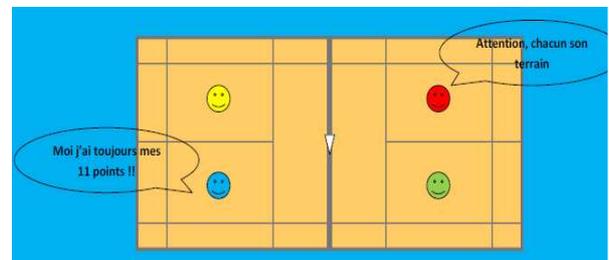
Avoir le plus de points à la fin de la partie.

Recommandations

Espacer les terrains de jeu.

Règles d'action

- Jouer dans les espaces libres.
- Se replacer au centre après chaque frappe.
- Rester mobile.
- Varier les trajectoires (droite, gauche, longue, courte, montante, descendante).



Source : J'anime le badminton

Arbitrage

Auto-arbitrage

Observation

Cf. grille d'observation page 31.

Variables

- Différencier le crédit de départ.
- Donner un point de bonus au "survivant" pour la partie suivante.
- Remplacer la zone libre par un filet (ou un fil tendu).

SJ 4

La montée descente

Objectifs visés

- Chercher à gagner des matchs afin de se rendre vers le terrain n°1
- Varier les adversaires et s'adapter au jeu de chacun

Matériel

- 1 raquette par élève
- 1 volant pour 2 élèves
- Marquage au sol (lattes souples) pour délimiter le terrain
- 1 chronomètre

But

Gagner un maximum de matchs.

Organisation

- Délimiter 2 zones (environ 4 m x 5 m chacune) séparées par un espace libre de 2 m environ.
- 1 élève par zone.
- Matches en temps de 2 minutes.
- Déterminer un terrain n°1 qui sera le plus haut et un dernier terrain qui sera le plus bas.

Consignes

- Chacun démarre à 0-0.
- Dès qu'un échange est gagné par un joueur, il possède 1 point à son score.
- Le service est alterné.
- Lorsque le match est terminé, le joueur ayant le plus de points a gagné. Si égalité, les joueurs se départagent sur un échange.
- Le vainqueur du match monte d'un terrain vers le n°1 et le perdant du match descend d'un terrain vers le dernier.

Critères de réussite

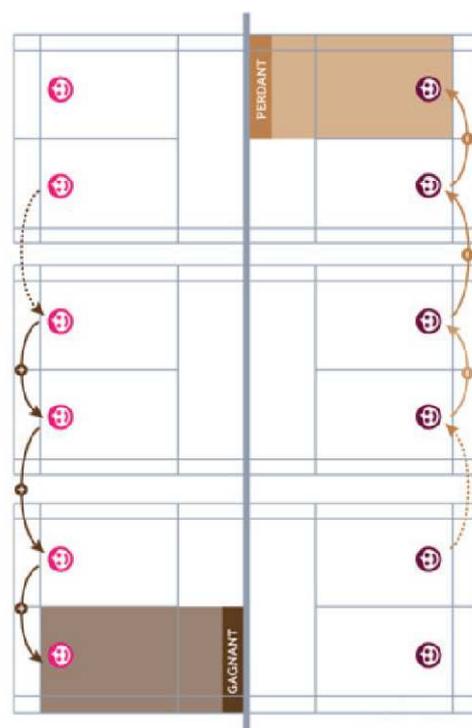
Marquer le plus de points pour remporter son match et de se diriger vers le terrain n°1.

Recommandations

- Servir réglementairement.
- Espacer les terrains de jeu.

Règles d'action

- Jouer dans les espaces libres.
- Se replacer au centre après chaque frappe.
- Rester mobile.
- Varier les trajectoires (longue, courte, montante, descendante).



Source : A l'école du Badminton

Arbitrage

Auto-arbitrage

Observation

Cf. grille d'observation page 31.

Variables

- Remplacer la zone libre par un filet (ou un fil tendu).
- Jouer en points et non plus en temps. Exemple : manche en 9 points et le 1^{er} joueur sur l'ensemble du groupe qui atteint les 9 points crie stop pour tout le monde.
- Rajouter des contraintes sur les matchs (bonus de points, suppression d'une zone de jeu...).

SJ 5

Le match zone

Objectifs visés

- Chercher à viser avec précision des zones
- Varier les trajectoires
- Marquer des points directs

Matériel

- 1 raquette par élève
- 1 volant pour 2 élèves
- Marquage au sol (lattes souples) pour délimiter le terrain et les espaces

But

Rempporter le plus de points bonus pour gagner son match rapidement.

Organisation

- Délimiter 2 zones (environ 4 m x 5 m chacune) séparées par un espace libre de 2 m environ.
- A l'intérieur de la zone du joueur, marquer un espace fond et un espace avant.
- 1 élève par zone
- Matches en une manche de 15 points.
- Constituer des groupes de 4 élèves afin que 3 matchs soient réalisés par élève.

Consignes

- Chacun démarre à 0-0.
- Dès qu'un point est gagné en étant marqué directement au sol sans être touché par l'adversaire, le joueur remporte 3 points dans l'espace fond, 2 points dans l'espace avant et 4 points si ça touche l'adversaire. Si une faute se produit hors limite, cela compte 1 point.
- Le service revient à celui qui vient de gagner l'échange.

Critères de réussite

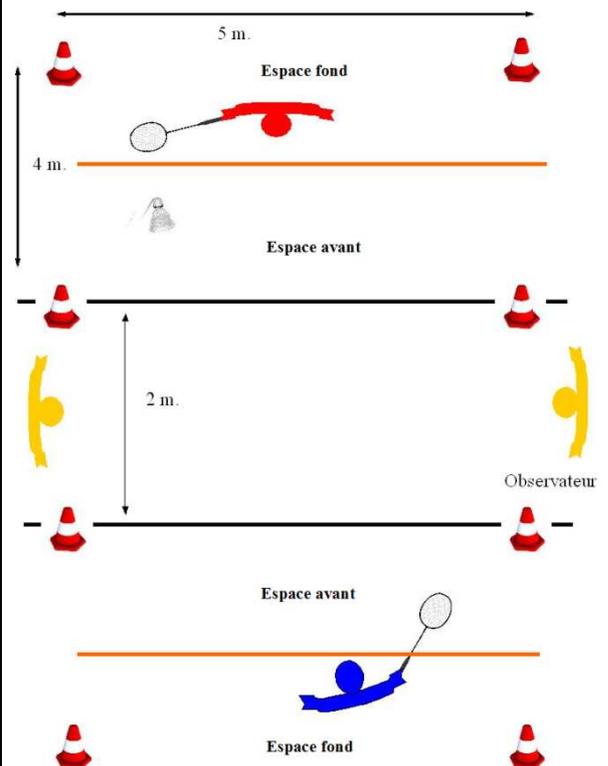
Atteindre les 15 points en premier grâce aux zones bonus.

Recommandations

- Espacer les terrains de jeu.
- Servir réglementairement.

Règles d'action

- Jouer dans les espaces libres.
- Se replacer au centre après chaque frappe.
- Rester mobile.
- Varier les trajectoires (longue, courte, montante, descendante).
- Viser avec sa raquette la zone souhaitée.



Arbitrage

Auto-arbitrage

Observation

Cf. grille d'observation p.31.

Variables

- Remplacer la zone libre par un filet (ou un fil tendu).
- Rajouter des zones bonus.
- Changer la valeur des zones.
- Jouer en temps.

Rituels de maniabilité

(Source : « Plume blanche - Livret maniabilité SNB »)

La toupie	Rituel n°1
<p>Tâche de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> Faire tourner 20 fois la raquette entre les doigts le plus vite possible sans la faire tomber. <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> Changer de sens de rotation. Augmenter le nombre de rotations. 	 <p>faire tourner la raquette 20 fois le plus vite possible :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 2 fois dans un sens ▶ 2 fois dans l'autre sens
L'araignée	Rituel n°2
<p>Tâche de l'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> Monter et descendre avec les doigts le long du grip sans faire tomber la raquette. <p>Variable</p> <ul style="list-style-type: none"> Varié le nombre d'aller et retour. 	 <p>▶ 10 allers/retours le long du grip, sans faire tomber la raquette</p> <p>! Garde les doigts en contact permanent avec le grip (principalement le pouce, l'index et le majeur).</p>
La raquette aveugle	Rituel n°3
<p>Tâche de l'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> Sentir l'orientation de la raquette en gardant les yeux fermés. <p>Variable</p> <ul style="list-style-type: none"> Varié la durée. 	 <p>Test</p> <p>faire tourner la raquette entre les doigts en gardant les yeux fermés</p> <p>STOP l'initiateur annonce</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ montre l'orientation du tarris à l'aide de ton autre main ▶ ouvre les yeux pour vérifier

<h3 style="text-align: center;">Le tour de raquette</h3>	<h3 style="text-align: right;">Rituel n°4</h3>
<p>Tâche de l'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> Faire le tour du cadre de la raquette avec le bout des doigts sans la faire tomber (30 secondes). <p>Variable</p> <ul style="list-style-type: none"> Variation de la durée de réalisation. 	<ul style="list-style-type: none"> faire le tour complet du cadre de la raquette sans la faire tomber tenir la raquette avec les doigts d'une seule main  <p>30"</p> <p>Garde toujours le contact entre les doigts et la raquette. Il ne faut pas la lâcher.</p>
<h3 style="text-align: center;">La toupie revers</h3>	<h3 style="text-align: right;">Rituel n°5</h3>
<p>Tâche de l'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> Faire tourner la raquette entre les doigts et produire une frappe en revers (10 enchaînements). <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> Variation du nombre d'enchaînements à réaliser. Variation de la durée de réalisation. 	<ul style="list-style-type: none"> faire tourner la raquette le plus vite possible, sans la faire tomber à chaque tour, produire une frappe en revers devant soi  <p>Enchaînement à exécuter 10 fois</p>
<h3 style="text-align: center;">La toupie coup droit</h3>	<h3 style="text-align: right;">Rituel n°6</h3>
<p>Tâche de l'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> Faire tourner la raquette entre les doigts et produire une frappe en coup droit (10 enchaînements). <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> Variation du nombre d'enchaînements à réaliser. Variation de la durée de réalisation. 	<ul style="list-style-type: none"> faire tourner la raquette le plus vite possible, sans la faire tomber à chaque tour, produire une frappe en coup droit devant soi  <p>Enchaînement à exécuter 10 fois</p>
<h3 style="text-align: center;">La toupie alternée</h3>	<h3 style="text-align: right;">Rituel n°7</h3>
<p>Tâche de l'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> Faire tourner la raquette entre les doigts et produire une frappe en revers ou coup droit (10 enchaînements alternés). <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> Variation du nombre d'enchaînements à réaliser. Variation de la durée de réalisation. 	<ul style="list-style-type: none"> faire tourner la raquette le plus vite possible, sans la faire tomber <p>À chaque tour, produire alternativement :</p> <ul style="list-style-type: none"> une frappe en revers une frappe en coup droit  <p>Enchaînement à exécuter 10 fois</p>

Le ramassé de volant	Rituel n°8
<p>Tâche de l'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> Ramasser un volant à terre avec la raquette. 	 <p>Test</p> <ul style="list-style-type: none"> mettre un volant par terre et le ramasser avec la raquette  <p>Le volant doit être stabilisé sur le tamis.</p>
L'accompagné coup droit	Rituel n°9
<p>Tâche de l'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> Amortir en douceur la chute du volant en coup droit (3 réussites minimum). <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> Varié la hauteur du lancer. Augmenter le nombre de réussites exigées. 	 <ul style="list-style-type: none"> lancer le volant en l'air rattraper en coup droit sans rebond, en amortissant sa chute avec le tamis  <p>Le volant doit être stabilisé sur le tamis.</p>
L'accompagné revers	Rituel n°10
<p>Tâche de l'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> Amortir en douceur la chute du volant en revers (3 réussites minimum). <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> Varié la hauteur du lancer. Augmenter le nombre de réussites exigées. 	 <p>Test</p> <ul style="list-style-type: none"> lancer le volant en l'air rattraper en revers sans rebond, en amortissant sa chute avec le tamis  <p>Le volant doit être stabilisé sur le tamis.</p>

Grille d'observation (SJ 1 à SJ 5)

FICHE OBSERVATION PAR UN ELEVE

NOM DE L'ELEVE OBSERVE	
Nombre de frappes	
Nombre de volants manqués	
Nombre de volants « out »	

Exemples d'échanges entre élèves suite à la co-observation :

➡ ANALYSE QUANTITATIVE

- « Tu as frappé X fois dans le volant, mais tu en as manqué X. »
- « Tu as frappé X fois dans le volant et tu n'as fait que X fautes. »
- « Tu as frappé X fois dans le volant et tu n'en as manqué que X. »
- « Tu as manqué X fois le volant, c'est beaucoup. »
- « Tu n'as fait aucune faute. »
- « Tu as frappé X fois dans le volant mais tu as fait beaucoup de fautes. »

Exemples d'échanges entre élèves suite à l'analyse quantitative

➡ VERS L'ANALYSE QUALITATIVE.

Observations des élèves	Vers une analyse qualitative
« Tu as frappé X fois dans le volant, mais tu en as manqué X. »	« Tu devrais peut-être bouger plus entre les échanges pour te placer mieux par rapport au volant. »
« Tu as frappé X fois dans le volant et tu n'as fait que X fautes. »	« Tu t'es bien placé(e), tu as bien regardé le volant. En plus, tu as bien couru. »
« Tu as frappé X fois dans le volant et tu n'en as manqué que X. »	
« Tu as manqué X fois le volant, c'est beaucoup. »	« Peut-être que tu ne regardes pas bien le volant. Ou le volant arrive trop vite et tu n'as pas le temps de réagir. Je vais dire à ton partenaire de frapper moins fort. »
« Tu n'as fait aucune faute. »	« C'est très bien, continue ! Tu peux essayer maintenant de jouer plus dans les coins, ou faire une trajectoire longue et après une trajectoire courte. »
« Tu as frappé X fois dans le volant mais tu as fait beaucoup de fautes. »	« Tu devrais regarder mieux le volant. Ou peut-être que tes pieds sont mal placés, mal orientés, essaie de te mettre de profil quand tu frappes. »

Guide Rencontre

APRES CHAQUE JEU, NOTEZ VOTRE SCORE
(Nombre de points ou de victoires)

VICTOIRES EQUIPE	VICTOIRES EQUIPE	Nombre de points marqués par l'équipe <small>(après rupture de l'échange)</small>	Nombre de glaces collectées par joueur
.....(1)(2)	Total équipe.....(3)	Total équipe.....(4)

EQUIPE	Nombre d'échanges maximum avec chaque camarade			TOTAL
Joueur 1				
Joueur 2				
Joueur 3				
Joueur 4				
Joueur 5				
Joueur 6				
TOTAL EQUIPE (5)				

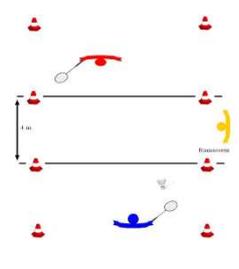
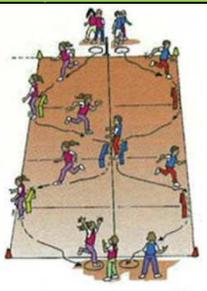
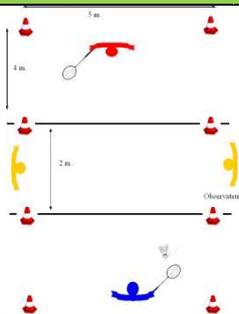
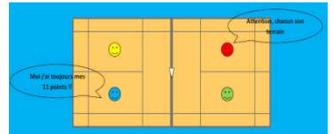
LE RECORD

Les élèves disposent de 5 minutes pour établir un record avec un camarade, puis changent de partenaire 2 fois, ils notent leur score cumulé.

RECAPITULATIF EQUIPE : 1+2+3+4+5 =

Pour une rencontre avec 4 classes maximum, faire des groupes de 6 élèves. Chaque atelier est démultiplié et dure environ 15 minutes.

A la fin des ateliers, une montée / descente peut être proposée (match de 2 minutes).

Après chaque atelier, notez les scores sur la fiche résultats		
Atelier 1 Le Badiste	Atelier 2 Le Bad gardien	Atelier 3 L'étoile
		
Atelier 4 1, 2, 3 zones	Atelier 5 Le Survivant	Atelier 6 Le record
		Les élèves disposent de 5 minutes pour établir un record avec un camarade, puis changent de partenaire 2 fois, ils notent leur score cumulé.

Fiche résultats							
Equipe N°	Atelier 1 Le Badiste	Atelier 2 Le Bad gardien	Atelier 3 L'étoile	Atelier 4 1, 2, 3 zones	Atelier 5 Le record		
	Score total de l'équipe	Score total de l'équipe	Score total de l'équipe	Score total de l'équipe	Nombre d'échanges maximum avec chaque camarade		
Joueur 1							
Joueur 2							
Joueur 3							
Joueur 4							
Joueur 5							
Joueur 6							