


## Cycle 3 : « Badminton »

Formation en 1 séance de 1h30

1	<b>Animation de circonscription</b>	6 décembre 2013 Ecole du Centre Labuissière Salle des sports
---	-------------------------------------	--

### Animation de Circonscription :

Déroulement	Matériel et Organisation																					
<p><b>Accueil :</b></p> <p style="text-align: center;"><b><u>Présentation du déroulement de l'animation</u></b></p> <p>➤ temps 1 : Vécu en badminton :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tournoi (observation des pratiques)</li> <li>- Analyse des observations/Mise en commun</li> <li>- Echauffement</li> <li>- Situations d'apprentissage en ateliers :                      Quelle situation pour quel objet d'enseignement ?</li> </ul> <p>➤ temps 2 : Synthèse : retour sur le vécu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les différentes situations organisées sur une unité d'apprentissage</li> <li>- Exemple d'une unité d'apprentissage au cycle 3</li> </ul>																						
<p><b>LE TOURNOI</b></p> <p>-Situation de référence avec l'enseignant 4 élèves par zone</p> <p>4 élèves par terrain (2 joueurs/2 observateurs. Rotation des joueurs sur les terrains au bout de 5 services chacun de façon à ce que tous les joueurs se rencontrent</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #c8e6c9;"> <th>Terrain1</th> <th>Terrain2</th> <th>Terrain3</th> <th>Terrain4</th> <th>Terrain5</th> <th>Terrain6</th> <th>Terrain7</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4 joueurs et observateurs à tour de rôle ABCD</td> <td>4 joueurs et observateurs à tour de rôle EFGH</td> <td>4 joueurs et observateurs à tour de rôle IJKL</td> <td>4 joueurs et observateurs à tour de rôle MNOP</td> <td>4 joueurs et observateurs à tour de rôle QRST</td> <td>4 joueurs et observateurs à tour de rôle .....</td> <td>4 joueurs et observateurs à tour de rôle ....</td> </tr> <tr> <td>←</td> <td>←</td> <td>←</td> <td>←</td> <td>←</td> <td>←</td> <td>←</td> </tr> </tbody> </table> <p>Evaluer si l'élève sait :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-servir</li> <li>-échanger (envoyer, renvoyer)</li> </ul> <p><u>Matériel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 14 raquettes et 7 volants</li> <li>- 7 terrains</li> </ul> <p><u>Une fiche d'observation par joueur.</u></p>	Terrain1	Terrain2	Terrain3	Terrain4	Terrain5	Terrain6	Terrain7	4 joueurs et observateurs à tour de rôle ABCD	4 joueurs et observateurs à tour de rôle EFGH	4 joueurs et observateurs à tour de rôle IJKL	4 joueurs et observateurs à tour de rôle MNOP	4 joueurs et observateurs à tour de rôle QRST	4 joueurs et observateurs à tour de rôle .....	4 joueurs et observateurs à tour de rôle ....	←	←	←	←	←	←	←	
Terrain1	Terrain2	Terrain3	Terrain4	Terrain5	Terrain6	Terrain7																
4 joueurs et observateurs à tour de rôle ABCD	4 joueurs et observateurs à tour de rôle EFGH	4 joueurs et observateurs à tour de rôle IJKL	4 joueurs et observateurs à tour de rôle MNOP	4 joueurs et observateurs à tour de rôle QRST	4 joueurs et observateurs à tour de rôle .....	4 joueurs et observateurs à tour de rôle ....																
←	←	←	←	←	←	←																

Consigne générale :

« Vous allez constituer sept groupes de quatre joueurs : un groupe par terrain.

Sur chaque terrain, deux joueurs A et B disputent un match. Durant le match chaque joueur sert 5 fois.

Les 2 autres sont alors observateurs :

l'observateur 1 observe le service et le renvoi du joueur A et complète sa fiche d'évaluation (en annexe).

l'observateur 2 observe le service et le renvoi du joueur B et complète sa fiche d'évaluation.

A la fin du match (des 5 services réalisés par A et B), les joueurs deviennent observateurs et les deux observateurs deviennent joueurs.

Tous les élèves doivent s'être rencontrés.

Consigne pour les joueurs :

« Vous devez servir 5 fois chacun et vous devez faire le plus d'échanges possibles. »

Consigne pour les observateurs :

« Tu observes ton joueur et tu renseignes la grille (voir grille d'évaluation en annexe). »

**ANALYSE DES RESULTATS**

- Au sein de chaque groupe, mise en commun de ce qui a été observé. Noter les remarques sur une affiche.
- Mise en commun :
  - Faire émerger moment d'échauffement et moment d'apprentissage
  - Faire émerger les difficultés liées à l'activité :
    - Trajectoire
    - Coordination
    - Orientation des appuis
    - Placement
    - Orientation de la raquette
    - Tenue de la raquette
    - Energie/force/intensité

**ECHAUFFEMENT**

**1. REBONDS : avec une balle,**

Objectifs : Travailler la coordination (faire coïncider la trajectoire d'un engin avec la réception de ce même engin).

Travailler la force donnée à une balle pour lui exercer un rebond suffisant afin que le partenaire puisse la réceptionner à hauteur du nez.

→ individuellement, à l'arrêt :

Balles

- faire rebondir la balle au sol et la récupérer à la main.
- faire rebondir la balle au sol et la récupérer avec un plot retourné.
- faire rebondir la balle contre le mur et la récupérer à la main puis avec le plot retourné.
- Faire rebondir la balle contre le mur et récupérer après un rebond au sol.
- Faire rouler une balle jusqu'au mur et récupérer au retour.

Plots

→ a deux, à l'arrêt, face à face :

- faire rebondir la balle au sol et la récupérer avec un plot retourné, bras tendus au dessus de la tête.
- l'un fait rebondir la balle contre le mur et l'autre la récupère avec la main puis avec le plot.
- Faire rebondir la balle contre le mur et récupérer à la main puis avec un plot après un rebond au sol.
- Faire rouler une balle jusqu'au mur et récupérer au retour.

## 2. JEU DU SERPENT : avec un ruban ou un foulard,

Foulards

*Objectif : Travailler les appuis pédestres.*

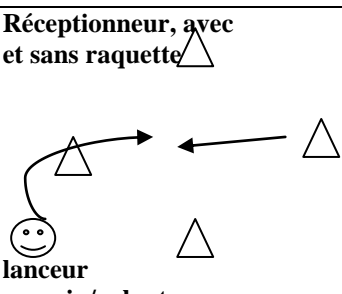
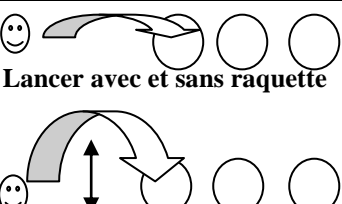
→ Par deux, l'un tient dans la main un foulard qu'il agite au ras du sol, en déplacement tandis que l'autre essaie de poser un pied sur le foulard pour immobiliser le serpent.

## 3. JONGLE : avec une raquette, poussin, balle, volant,

Raquette  
Poussin  
Balle  
volant

### 18h20 : OBJET D'APPRENTISSAGE ET SITUATIONS

30 mn

Ateliers	OBJET D'APPRENTISSAGE	SITUATIONS	CONSEILS POSSIBLES
1	Apprécier les trajectoires pour réceptionner. Réagir à un signal.	Réceptionneur, avec et sans raquette  lanceur poussin/volant	Anticiper le lancer Position et orientation des pieds. Ne pas quitter l'objet des yeux. Pour le lanceur, trajectoire haute.
2	Travail sur la gestuelle spécifique « Badminton » De bas en haut et de haut en bas	 Lancer avec et sans raquette	Lancer dans l'axe Doser l'intensité Orienter le tamis Prise de la raquette correcte
3	Envoi au dessus du filet	Les volants brûlants Avec et sans raquette Poussins/volants	Coordination

4	Envoi/Renvoi : l'échange	<p><b>Les portes :</b></p> <p><b>Avec raquette, volant</b></p>	<p><b>Jouer en partenaire</b>  <b>Trajectoires hautes</b>  <b>Intensité</b>  <b>Placement</b></p>	
5	L'échange	<p><b>Faire progresser le volant en se faisant des échanges</b></p>	<p><b>Orientation</b>  <b>Placement</b>  <b>Trajectoire</b></p>	
6	Les jongles	<p><b>Passer la raquette...</b>  <b>Jongler à 3 ou 4 avec deux raquettes</b>  <b>Faire 3 jongles puis passer à l'autre.</b>  <b>Récupérer la raquette du partenaire</b></p>	<p><b>Ne pas quitter le volant des yeux</b></p>	
7	Déterminer une trajectoire	<p><b>Vise bien</b></p> <p>lanceur avec et sans raquette</p> <p>receveur</p>	<p><b>Intensité</b>  <b>Orientation de la trajectoire/du tamis</b></p>	
8	Renvoi	<p><b>Le gardien de but</b></p> <p><b>Le lanceur à la main avec volant ou balle</b>  <b>Le receveur avec raquette</b></p>	<p><b>Placement</b>  <b>Renvoi</b>  <b>Tenue de la raquette</b>  <b>Coup droit/revers</b></p>	

