**Vers le badminton : jeux de raquettes CYCLE 2**

 *Situations vécues en animation pédagogique mai 2016*

*Mise en forme : Berthaud Pascale, CPC EPS, Villars les Dombes*

* **Tenir sa raquette** :

 Prise raquettes en main basse, prise universelle du « bonjour » = tamis perpendiculaire au sol

* **Déplacements avec raquette « main basse » :**

Organiser de petits parcours en posant sur la raquette un volant ou une balle qui ne doit pas tomber (surveiller la bonne prise du tamis, c’est le poignet qui tourne)

* **1, 2, 3 soleil** :

1 raquette, 1 volant par enfant

Quand le meneur de jeu se retourne, le volant ne bouge plus.

Variables :

* En marchant
* En courant
* A genoux
* Arrêté sur un pied
* Même chose en prise de revers
* Passer de coup droit à prise revers
* Faire rebondir sans faire tomber
* **Jongler à 2 :**

1 raquette pour deux

* A joue, B compte le nombre de rebonds
* Jongler à 2 : une fois chacun (délimiter un tout petit espace)
* Faire le plus de jongles en 1 min
* Faire le moins de jongles en 1 min
* Jongler entre les jambes
* Faire des relais
* Lancer /rattraper le volant sur la raquette sans qu’il tombe
* **Echelle de progressivité** :

Se déplacer de différentes façons sur l’échelle, se placer dans les cerceaux pour faire passer la volant de l’autre côté en coup droit/engager

* **Dans la boîte**

1 raquette pour 2

Des volants

-1 contenant (boite, carton…)

ou zone de marquage

Le joueur 1 est lanceur (avec raquette), se place dans un cerceau (ou zone), et fait passer le volant de l’autre côté du filet

Le joueur 2 (sans raquette) essaie de rattraper le volant dans le contenant ou dans une zone de marquage (tapis)

**Conseils**

**Aide pour engager : (on peut raccourcir le manche en plaçant les mains au plus près du tamis)**

***La prise en revers est plus facile***

***Je lâche le volant/je tape***

***La raquette passe par le bas (elle descend)***

**Coopérer:**

* **Jeu du gardien de but**

A

tapistapis

B

Volants

**Joueur A** : lance les volants (à la main), une fois sur le revers, une fois sur le coup droit (viser la zone délimitée par les tapis).

*Comptage*: 1 point si le volant tombe sur le tapis sans être rattrapé

**Joueur B**, se place entre les deux tapis, essaie d’empêcher la marque en rattrapant le volant avant qu’il ne touche le tapis

Comptage : 1 point si le volant est rattrapé

***Prévoir des élèves en situation d’effectuer le comptage.***

* **Tour du monde :**

1 lanceur sans raquette

Prise main basse avec la raquette

**But** : Visiter le plus de pays possible en un temps donné.

**Varier**: les zones à visiter en fonction des élèves (limiter le nombre pour les plus jeunes)

**Comptage** : compter nombre de volants dans les zones

* **Travail sur le geste du lancer en main haute :**

**C’est le même geste qu’au hand  bras cassé, tirer le bras à l’arrière avant de lancer.**

* Lancer sur des cibles variées : jeu de **casse boîte**
* **Volants brûlants** : lancer en main haute le plus de volants dans l’autre camp en 30 secondes
* **Pour faire jouer : qui tire le plus loin ?**

1

2

**Lanceur 1** avec une réserve de volants : lance sans raquette un volant (bouchon devant) au-dessus de la tête du

lanceur 2 (prise main haute)

**Lanceur 2** essaie de faire passer le volant de l’autre côté du filet le plus loin possible.

* **Tournante :**

1 équipe 5 à 8 joueurs en colonne (à l’entrée)

1 lanceur (adulte de préférence pour faire jouer)

**But** : faire le plus d’échanges sans faire tomber le volant (chaque joueur lance puis sort)

sortie

entrée

*Lanceur adulte ou élève performant sur la qualité du lancer*

Le lanceur lance la balle aux joueurs en face qui chacun à leur tour, essaient de renvoyer.

Essayer d’enchainer (joueur 2 part dès que joueur 1 a renvoyé au lanceur)

**BADMINTON CYCLE 3**

*Situations vécues : animation pédagogique mai 2016*

*Mise en forme : Berthaud Pascale, CPC EPS Villars les Dombes*

**Pour entrer dans l’activité**

* **Le plus d’échanges**

1 raquette par joueur + 1 volant pour deux

Terrain de petite surface

Temps de jeu : 2 mn

Changer de terrain en tournant vers la gauche

Prévoir des zones de repos identifiées

**But du jeu** : faire le maximum d’échanges

**Comptage** : score de chaque paire

Compter les échanges par paire, les annoncer. La paire qui a le score le plus élevé marque 1 point

(Record d’échange= 1 point)

**Varier** :

* faire des passes en main basse
* faire des passes en main basse
* jouer une fois main basse une fois main haute
* en 1 mn faire le maximum d’échanges
* jouer sur un terrain plus grand (dans la zone intermédiaire)
* jouer dans zone 1 puis reculer en zone 2 puis en zone 3 (*engager près du filet puis reculer de zone en zone*)

**Pour FAIRE JOUER : des situations de coopération**

* **1 statique/1 qui bouge**

1 lanceur statique avec 1 raquette et une réserve de volant

1 joueur avec une raquette

**But** : faire passer le volant au-dessus du filet en étant une fois proche du filet/une fois éloigné du filet (1 fois court/1 fois long)

Echanger les rôles

**Vers le jeu collectif**

* **La tournante**

sortie

entrée

*1 lanceur (performant)*

* **Opposition entre les équipes : opposition collective**

2 équipes de 4 à 6 joueurs

1 raquette par joueur

Chaque joueur joue à tour de rôle

1 volant par équipe

**But** : faire passer le volant au-dessus du filet

Le jeu s’arrête quand une équipe fait tomber le volant.

L’équipe adverse marque alors 1 point.

Chaque joueur joue une fois, sort, puis vient se replacer au départ

**Variable** : chaque joueur joue 2 fois et sort

sortie

entrée