

The page features a decorative design with three blue circles of varying sizes, each composed of concentric rings. Two thin blue lines intersect at the top center, forming a 'V' shape. One line extends diagonally down to the left, passing near the small circle, and the other extends diagonally down to the right, passing near the large circle in the top right. A third line extends from the bottom right towards the center, passing near the large circle in the bottom right.

# Jeux de raquettes : le Badminton

*S'affronter individuellement ou collectivement*

PROPOSITION D'UN MODULE D'APPRENTISSAGE EN CYCLE 2

**Elise Lapprand**  
**28/02/2016**

# **ENTREE DANS L'ACTIVITE**

## **JONGLAGES**

- Le plus de frappes possibles
- Alternance coup droit / revers
- En marchant, en courant, en reculant
- En slalomant entre des plots.
- Frapper haut, tenter de toucher le plafond, amortir le volant à la chute, au dessus d'un panier de basket.
- Tenter de lancer le volant en face par-dessus le filet sans la raquette, reculer progressivement.

## **ECHANGES**

- En face à face s'échanger le volant sans distance déterminée entre les 2 joueurs.
- Jouer à 3.
- Imposer une distance entre les joueurs ou une position.
- Joueur par-dessus le filet

## **SEANCES 1-2**

### **Objectifs visés :**

- Familiariser les élèves avec le volant et la raquette.
- Prévoir les trajectoires du volant.

### **Mise en train (5 minutes)**

### **3 ateliers de 15 minutes chacun :**

- Situation n°1 : Le tir aux lapins (dehors)
- Situation n°2 : Les volants brûlants (sous le préau)
- Situation n°3 : passe à 5 (dehors)

## **SEANCE 3-4**

### **Objectifs visés :**

- Familiariser les élèves avec le volant et la raquette.
- Prévoir les trajectoires du volant.

### **Mise en train**

### **3 ateliers de 15 minutes chacun :**

- Situation n°1 : Les volants brûlants (sous le préau)
- Situation n°2 : La passe à 5 (dehors)
- Situation n°3 : La défense du château (dehors)

## **SEANCE 5-6**

### **Objectifs visés :**

- Prévoir les trajectoires du volant.
- Intercepter pour s'opposer.
- Intercepter pour renvoyer.

### **Mise en train**

### **3 ateliers de 15 minutes chacun :**

- Situation n°1 : La défense du château (dehors)
- Situation n°2 : Le gagne-terrain (sous le préau)
- Situation n°3 : Echanger le volant dans l'axe sur un demi-terrain (sous le préau)

## **SEANCE 7-8**

### **Objectifs visés :**

- Prévoir les trajectoires du volant.
- Intercepter pour s'opposer.
- Intercepter pour renvoyer.

### **Mise en train**

### **3 ateliers de 15 minutes chacun :**

- Situation n°1 : renvoyer au lanceur (dans le préau)
- Situation n°2 : Le gagne-terrain (sous le préau)
- Situation n°3 : Echanger le volant dans l'axe sur un demi-terrain (sous le préau)
- 

## **SEANCE 9-10**

### **Objectifs visés :**

- Intercepter pour renvoyer.
- Jouer en coopérant.

### **Mise en train**

### **3 ateliers de 15 minutes chacun :**

- Situation n°1 : Le gagne-terrain (dehors)
- Situation n°2 : La défense du château (dehors)
- Situation n°3 : Echanger le volant dans l'axe sur un demi-terrain (sous le préau)

## Le tir aux lapins

### Aménagement :

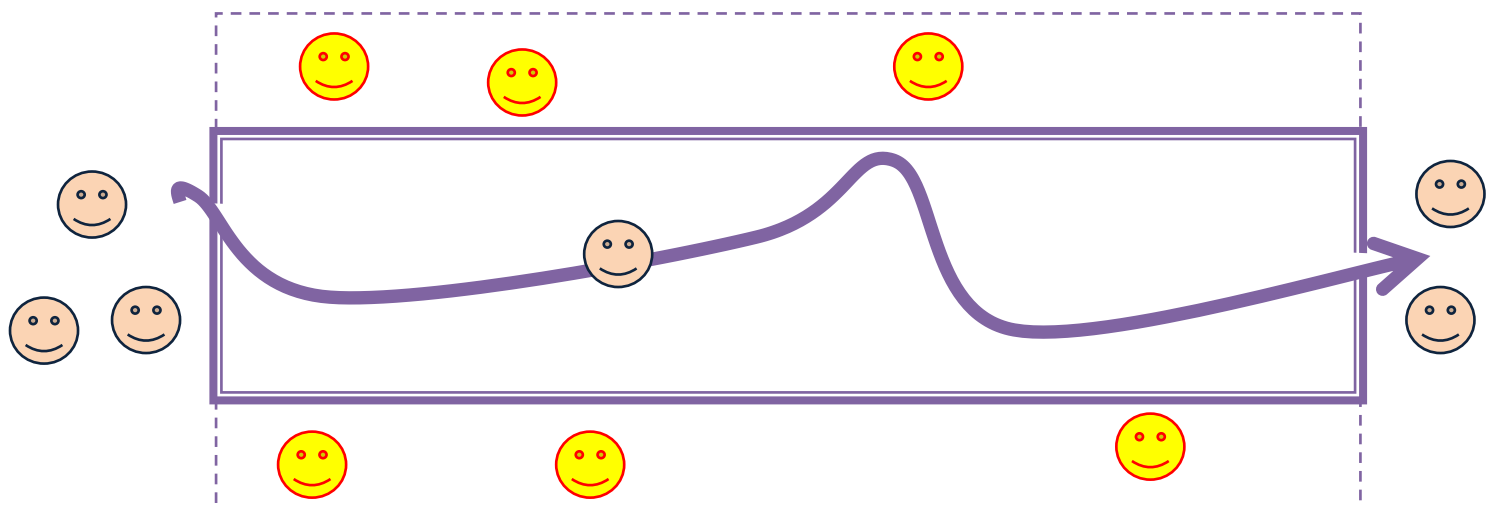
- Un couloir de 20m environ (dans la cour)
- Une équipe de 4 chasseurs 😊
- une équipe de 4 lapins. 😊
- 3 volants par chasseurs (pas de raquette).

Consignes : Les chasseurs doivent envoyer à la main des volants et doivent essayer de toucher un lapin. On ne vise pas la tête. Chaque chasseur dispose de 3 volants. Après le passage d'un lapin vous allez rechercher les volants. Les lapins, au signal, vous traversez en courant le couloir pour aller dans votre cabane. Vous avez réussi si vous ne vous êtes pas fait toucher par un volant. Lorsque tous les lapins sont passés on inverse les rôles.

Critère de réussite : Le nombre de lapins touchés.

### Variables :

- Elargir le couloir.
- Plusieurs lapins partent en même temps.
- Proposer des zones refuges dans le couloir.



## Les volants brûlants

### Aménagement :

- 1 raquette par enfant. Au moins un volant par enfant.
- Un terrain délimité en deux zones égales (sous le préau)
- Un chronomètre.
- Deux équipes de 4.
- Un sifflet.

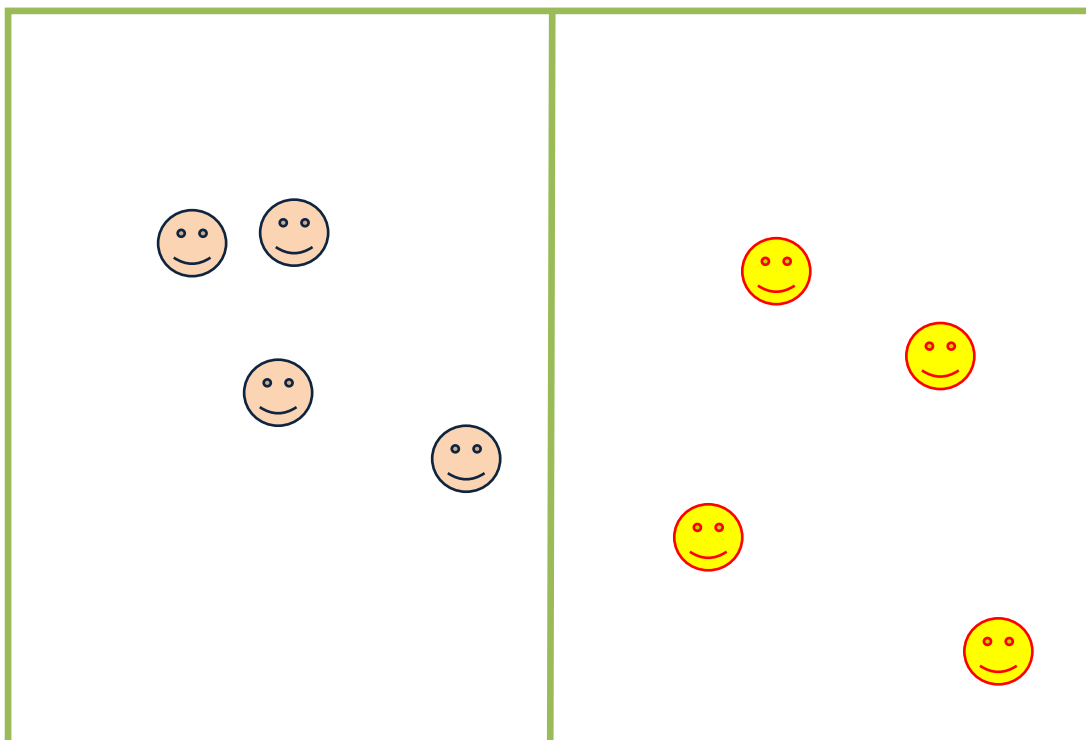
### Consignes :

- Jouer pour avoir le moins de volants possibles à terre dans son camp, au signal de fin du jeu.
- Envoyer, renvoyer les volants dans le camp adverse, avec la raquette.
- On peut ramasser les volants tombés.

Critère de réussite : Nombre de volants dans son camp au bout de 2min de jeu.

### Variables :

- Limiter le nombre de volants.
- Modifier le nombre de joueurs.
- Varier la forme de l'obstacle.
- Varier la durée de la rencontre.
- Varier la dimension du terrain.
- Ne comptabiliser que les volants qui sont à l'intérieur du terrain.
- Jouer à la main (sans raquette).



## La passe à 5

### Aménagement :

- 1 raquette par enfant et un volant pour 3 enfants.
- Les enfants sont en cercle.
- sous le préau, vers les sanitaires.

### Consignes :

- Faire 5 passes sans que le volant ne tombe au sol.

Critère de réussite : 5 passes réussies sans faire tomber le volant au sol.



### Variables :

- modifier le nombre de joueurs
- modifier le nombre de passes
- modifier la disposition des joueurs.



## La défense du château

### Aménagement :

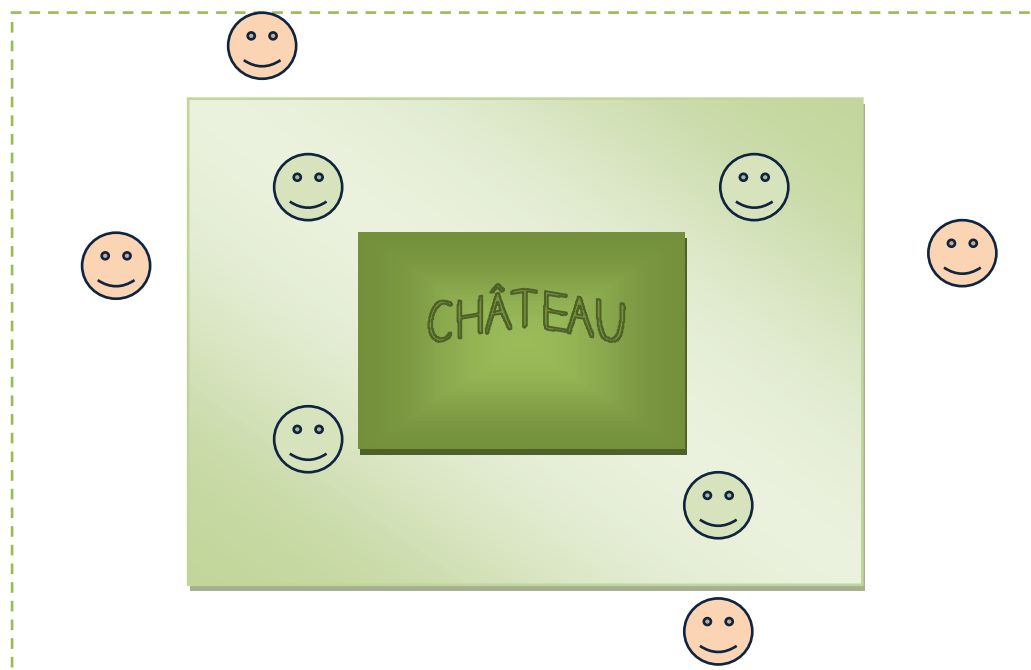
- 1 équipe de 4 attaquants 
- 1 équipe de 4 défenseurs. 
- 1 raquette par enfant , une douzaine de volants.
- Un chronomètre et un sifflet.

Consignes : Les défenseurs et les attaquants ne peuvent sortir de leur zone. Les défenseurs doivent protéger le château en empêchant les volants de tomber dans la zone « château ». Ils doivent remettre en jeu en les lançant dans la zone attaquant les volants qui tombent au sol chez eux. Les attaquants doivent tenter d'envoyer les volants dans le château. Personne ne doit ramasser les volants qui se trouvent dans le château avant la fin de la partie.

Critère de réussite : Le nombre de volants dans le château à la fin de la partie.

### Variables :

- Modifier le nombre de joueurs
- modifier le nombre d'attaquants ou le nombre de défenseurs
- modifier la dimension des différentes zones.
- modifier le nombre de volants.





## Le gagne-terrain

### Aménagement :

- Deux demi-terrains sur lesquels des zones de points sont matérialisées (couleurs ou chiffres).
- 4 enfants par demi-terrain. Les enfants se répartissent sur leur terrain.
- une raquette par enfant.
- Un volant pour les 2 équipes.

### Consignes :

Le premier échange part de la zone 1. Le volant est envoyé dans le camp adverse.

Les A envoient le volant dans la zone 3. Les B n'arrivent pas à renvoyer le volant : les A marquent 3 pts.

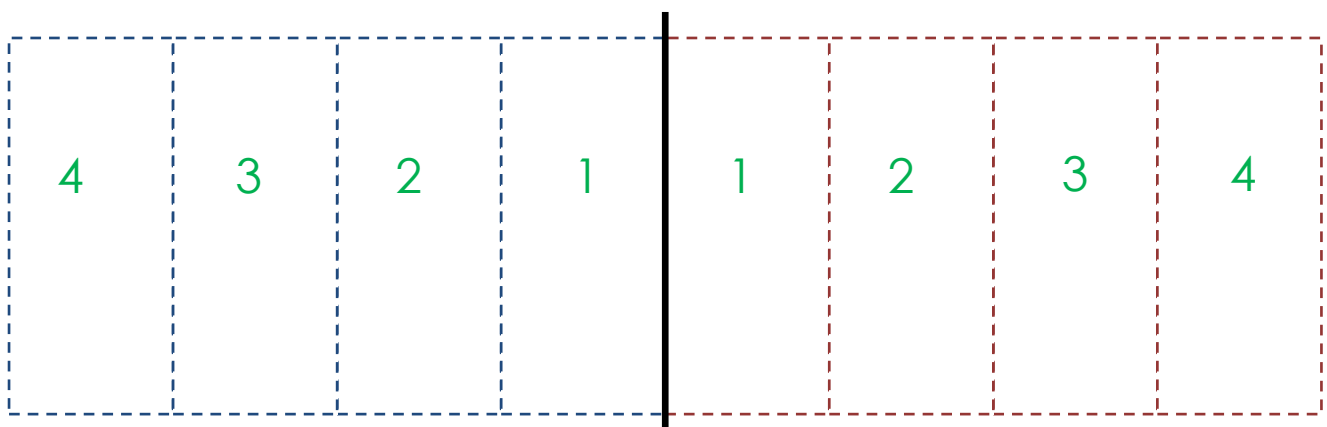
Les A envoient le volant dans la zone 3. Les B renvoient le volant dans la zone 2 et les A le laisse tomber. Les B marquent 2 pts.

Les joueurs engagent depuis la zone d'où tombe le volant.

Critère de réussite : Le nombre de points gagnés.

### Variables :

- Le nombre de joueurs par terrain.
- La dimension des zones.



## **Renvoyer au lanceur**

### Aménagement :

- 1 raquette par enfant
- 1 stock de volants
- un enfant et 3 ou 4 enfants

Consignes : Un lanceur expérimenté alimente un groupe par une mise en jeu. Chaque enfant renvoie à tour de rôle.

Critère de réussite : Le nombre de renvois du volant sur le terrain du lanceur.

### Variables :

- Varier les types, les directions des lancers.
- Modifier le point d'entrée de sur le court.

