

# BADMINTON CYCLE 3

## **Compétence attendue:**

Dans un match à un contre un, renvoyer le volant avec l'intention en situation favorable, de rompre l'échange ou d'assurer la continuité pour rechercher le gain du point.

## **Enjeux:**

- repérer la trajectoire du volant
- s'organiser pour pouvoir frapper
- varier les trajectoires produites dans le but de marquer

## **Présentation de l'activité:**

Défendre et attaquer dans la même action, repérer les situations favorable et gérer la continuité et/ou la rupture de l'échange, sont les problèmes fondamentaux liés à la pratique de cette activité au cycle 3.

Il nous paraît essentiel de faire vivre aux élèves une véritable expérience d'opposition.

Ceci se traduit dans notre module par une entrée par des matchs. Tout le travail de coopération entre les élèves doit s'effectuer sans filet, dans le but de progresser dans les échanges (jeu long ou court).

*Les situations du module*

Situations d'entrée

# Les situations du module

Découvrir  
le matériel  
et l'espace  
de jeu

Smasher

Se  
familiariser  
avec le  
matériel

Smasher  
en situation  
favorable

Optimiser  
ses  
annonces

S'engager  
dans  
l'opposition

Situation de référence  
initiale / finale  
Match 1 contre 1  
Je gagne

Reconnaître  
une situation  
favorable

Dire je  
gagne en  
jouant

Variation la  
longueur  
des frappes

Jouer court  
et/ou long

Situation de référence

Situations proches de la  
situation de référence

Ateliers

Présentation de l'activité BADMINTON cycle 3

# Règles de vie et d'utilisation du matériel

Situation d'ENTREE  
« Découvrir le matériel et l'espace de jeu »

Ce que l'élève doit apprendre  
dans ces situations :

Connaissances
Apprendre à nommer correctement le matériel et l'utiliser avec respect.
Repérer les limites du terrain. S'orienter sur le terrain, « être dans le sens du jeu ».

(A faire éventuellement en classe avant la séance d'EPS)

BUT :

- Nommer et utiliser le matériel.
- Prendre des repères sur le terrain (orientation du jeu, lignes).

DISPOSITIFS :

- Présenter le matériel, le nommer.
- Donner des caractéristiques techniques (fragilité, rangement...)
- Définir l'utilisation du matériel :
  - Organisation de la classe dans la mise en place et le rangement du matériel (toute la classe, groupe ?)
  - ...



[Nommer le matériel](#)

## Courses orientées

BUT :

- Courir sur les lignes des terrains en regardant toujours le filet.
- Avancer, reculer, se déplacer latéralement dans sa partie de terrain.

DISPOSITIFS :

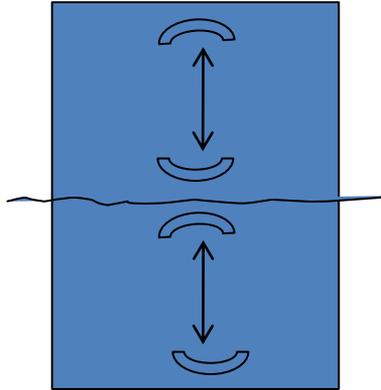
- Course en file indienne.
- Course en opposition (être rapide)

VARIABLES :

Courses en miroir sans sortir du terrain.

[RETOUR](#)

## Situation d'ENTREE « Se familiariser avec le matériel »



### Intérêts de la situation :

- Les élèves sont rapidement en activité.
- Possibilité d'aider les élèves les plus en difficulté.
- [Procédures d'aide pour les élèves en difficulté au service.](#)
- L'enseignant peut commencer à « évaluer » le niveau de dextérité des élèves. Cette évaluation doit lui permettre en SR de faire des groupes de niveaux homogènes.



[Fiche d'observation  
pour le maître](#)

## Quelques échanges

### BUT :

- Faire quelques échanges sans que le volant ne tombe au sol.
- Servir par-dessous.

### DISPOSITIF :

- 2 élèves face à face, une raquette chacun et un volant pour deux.
- ATTENTION!! Ces échanges se font sans le filet!! Le filet doit rester le symbole des matchs et de l'opposition.
- L'enseignant peut modifier les groupes a priori affinitaires pour que des élèves en grande difficulté puissent jouer avec des élèves plus habiles. Dans les cas extrêmes, l'enseignant peut jouer un moment avec certains élèves.

### Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

Capacités	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tenir sa raquette en prise marteau.</li> <li>• Servir par-dessous.</li> <li>• Pour les droitiers: mettre le pied gauche devant / épaule droite en arrière.</li> <li>• Frapper le volant haut et le plus tôt possible, au dessus de la tête . Eviter les frappes du volant avec la tête de raquette en bas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attitude dynamique pour agir vite vers le volant.</li> <li>• Accepter d'aider un camarade en difficulté en lui adressant des volants hauts et précis.</li> </ul>

# Apprendre à servir par dessous

Aides aux élèves en difficulté :

Principes :

- Les élèves peuvent engager par-dessus l'épaule (type service tennis)
- Dès que le service par-dessus permet un point gagnant, il faut absolument construire le service pas dessous. (pour une égalité dans le jeu).

Aides :

- Donner à l'élève une raquette plus courte ou lui demander de raccourcir sa prise de raquette en la tenant proche du tamis.
- Aider l'élève à appliquer les principes suivants:
  1. Se mettre de profil (épaules et bassin perpendiculaires au filet)
  2. Raquette courte ou prise raccourcie
  3. Tenir le volant bras tendu à hauteur de la poitrine
  4. Frapper le volant de l'arrière vers l'avant et un peu de bas en haut
  5. Orienter le tamis à + ou - 45 ° (ni vers le plafond, ni vers le filet)
  6. Pour frapper loin, accélérer le geste,
  7. S'entraîner plusieurs fois



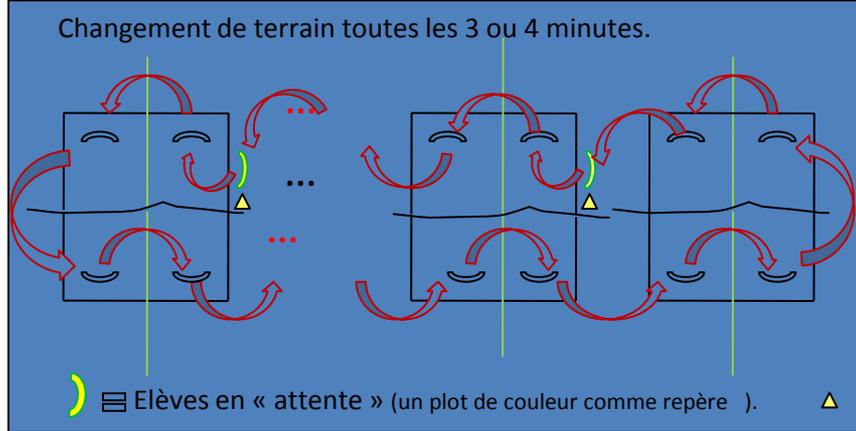
[RETOUR à situation d'entrée 2](#)

[RETOUR vers les premiers matchs](#)



## Situation d'ENTREE « s'engager dans l'opposition »

# Les premiers matchs



### Intérêts de la situation :

- Organisation simple, l'enseignant peut affiner son évaluation pour construire ses « poules » homogènes. (pour la SR)
- Plaisir des matchs.
- Les élèves se rencontrent tous.

### BUT :

- Faire des matchs avec le plus d'élèves de la classe.

### DISPOSITIF :

- Match à 1 contre 1 sur un demi terrain.
- Match « au temps » : 3 à 4 minutes.
- « A la fin du match, après avoir salué mon adversaire, je me décale vers le terrain de droite pour faire un nouveau match ».
- Si il y a plus d'élèves que de places sur les terrains, vous pouvez intercaler des élèves ( ) entre les terrains. Ils peuvent observer (sans fiche) la qualité de l'auto-arbitrage pour témoigner de la compréhension ou non des règles.

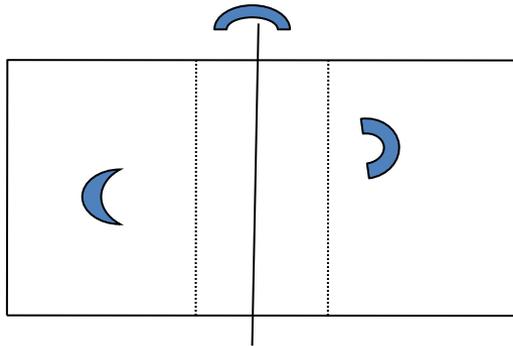
### CONSIGNES :

- Un deuxième service est autorisé si le premier est manqué.
- Service par «en-haut», type tennis, est autorisé si l'élève n'arrive pas à servir par-dessous et si ce service ne produit pas un point gagnant. [Procédures d'aide pour les élèves en difficulté au service.](#)

## Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

Connaissances	Capacités	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les règles du jeu.</li> <li>• Le point gagnant.</li> <li>• Le comptage des points.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprendre à faire un service par-dessous.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accepter les erreurs d'arbitrage et demander calmement une aide au maître.</li> <li>• Accepter de jouer contre tout adversaire.</li> </ul>

**Situation d'ENTREE**  
« Dire je gagne en jouant »



Intérêts de la situation :

- S'entraîner à « annoncer » en jouant.
- Percevoir l'intérêt de reconnaître la situation favorable.

**Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :**

Connaissances	Capacités	Attitudes
Les règles pour gagner le point.	Dire « je gagne » Dire « je gagne » à bon escient ( reconnaissance d'une situation favorable)	Accepter de ne pas gagner un point si on n'a pas dit « je gagne » Comprendre, assimiler et respecter les règles

# Les premiers matchs avec « je gagne »

BUT : Gagner le match.

DISPOSITIF :

- 2 joueurs : un arbitre ou auto-arbitrage.
- Matériel: idem situation des « premiers matchs »

CONSIGNES :

Pour gagner un point :

- Il faut annoncer à voix haute « je gagne » ou « gagne » avant ou pendant la frappe du volant
- Il faut remporter l'échange sur cette frappe.

Pas de « je gagne » possible au service.

EVOLUTIONS :

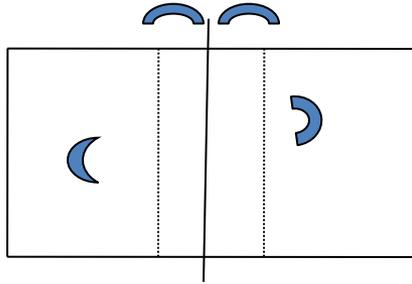
Limiter progressivement le nombre autorisé de « je gagne » dans un échange pour obliger l'élève à reconnaître la situation favorable (où il pense pouvoir gagner).

Bilan avec les élèves:

- 1.Y a-t-il encore des problèmes avec le règlement du badminton?
2. Problèmes avec la nouvelle règle du « je gagne »?
- 3.Devons-nous faire des adaptations pour que cela fonctionne mieux?

# « Je gagne » avec la feuille de match

Situation d'ENTREE  
« repérer une situation favorable,  
utiliser une feuille de match »



[Feuille de match à imprimer](#)

[Explications feuille de match](#)

- Intérêts de la situation :
- Mettre en évidence le rôle d'arbitre.
  - Observer les conditions favorables annoncées par les joueurs.

## Ce que l'élève arbitre observateur doit apprendre dans cette situation :

Connaissances	Capacités	Attitudes
Le fonctionnement de la feuille de match	Reconnaître une situation « je gagne » Compléter correctement une feuille de match	Etre attentif tout au long du match S'affirmer dans son statut d'arbitre Solliciter de l'aide

BUT :

Joueurs : Gagner le match

Arbitres Observateurs : Remplir une feuille de match

DISPOSITIF :

- Groupement des élèves par 4 sur un terrain.
- 2 joueurs, 2 observateurs, un pour chaque joueur.

CONSIGNES :

Aux joueurs :

Pour gagner un point :

- Annoncer à voix haute « je gagne » ou « gagne » avant ou pendant la frappe du volant
- Rempoter l'échange sur cette frappe.

- Pas de « je gagne » possible au service.

Aux arbitres observateurs :

Remplir à chaque point la feuille de match puis autoriser la reprise du jeu en annonçant le score.

REGLES DU JEU :

- Match en 21 « points normaux ». ( )
- 1 « je gagne » ( ) apporte 3 points au score.

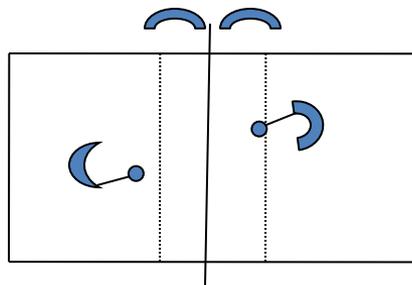


1	2	3	4	5	...	21
X	X	o	o	X	...	X

[RETOUR](#)

## Situation de référence (initiale et finale).

Rappel de la compétence attendue: « Dans un match à un contre un, renvoyer le volant avec l'intention, en situation favorable, de rompre l'échange ou d'assurer la continuité pour rechercher le gain du point. »



**BUT :** gagner le match. Un « je gagne » donne trois points!

**DISPOSITIF :**

- 2 raquettes et un volant par terrain.
- Des feuilles de match individuelles.
- Une fiche de tournoi [Poules de 4](#) de niveaux homogènes pour un rapport de force le plus équilibré possible.

- 2 joueurs / 2 observateurs
- 1 feuille de match par élève



[Feuille de match à imprimer](#)

[Explications feuille de match](#)

[Vocabulaire spécifique en badminton](#)

[Les règles du jeu à retenir](#)

# 1 contre 1 - je gagne

**CONSIGNES / Règles du jeu.**

- Match en 21 « points normaux ». ( ✕ )
- 1 « point je gagne » ( ✕ ● ) apporte 3 « points normaux » au score.

1	2	3	4	5	...	21
✕	✕	●	●	✕	...	✕

**CRITERES DE REUSSITE :** il s'agit de gagner le match avec la manière en marquant le plus possible de points « je gagne ».

- **Pour marquer un point « je gagne », trois conditions**
  - Reconnaître une situation où l'on pense pouvoir gagner
  - Annoncer à voix haute « je gagne » ou « gagne » avant ou pendant la frappe du volant
  - Gagner le point sur cette frappe.
- Evolution : le joueur ne pourra annoncer qu'une, deux ou trois fois « je gagne » dans un échange.

**CONSTITUTION DES GROUPES :**

- La plus homogène possible.

[RETOUR](#)

# Feuille de match « 1 contre 1 – Je gagne »

- Pour un match, chaque élève apporte sa feuille individuelle.

A la fin du match, l'observateur note les résultats de mon adversaire sur ma fiche pour garder une mémoire de toutes mes rencontres.  
(Agrafer les feuilles de match)

la feuille de match est individuelle. L'observateur note mon score et mes « je gagne » ici:

**Match n° 1**

Déroulement:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Score  Points marqués  Nombre de « je gagne »

Adversaire: .....

Score	Points	Nombre
	marqués	de « je
<input type="text"/>	<input type="text"/>	gagne »
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

A la fin du match, je fais un bilan avec mon observateur



[Une feuille de match à imprimer et directement utilisable en classe](#)



[Photo d'une feuille de match remplie](#)

[RETOUR SE je gagne](#)

[RETOUR à la SK1 contre 1 je gagne](#)

Nom : ..... Prénom : .....

**Feuille de match "1 contre 1 - je gagne"**

**Match n° 1**

Déroulement:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Score  Points marqués  Nombre de « je gagne »

Adversaire: .....

Score  Points marqués  Nombre de « je gagne »

**Match n° 2**

Déroulement:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Score  Points marqués  Nombre de « je gagne »

Adversaire: .....

Score  Points marqués  Nombre de « je gagne »

**Match n° 3**

**Déroulement:**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Score  Points marqués  Nombre de « je gagne »

Adversaire: .....

Score  Points marqués  Nombre de « je gagne »

**Match n° 1**

Déroulement:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Score  Points marqués  Nombre de « je gagne »

Adversaire: .....

Score  Points marqués  Nombre de « je gagne »

## Photo d'une feuille de match d'un élève

NOM: Paul Prénom: Alice

### Feuille de match "1 contre 1 - je gagne"

**Match n° 1**

Déroulement:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
X	X	X	X	O	O															

Score: 6 Points marqués: 4 Nombre de « je gagne »: 1

Adversaire: Clementine

Score: 91 Points marqués: 15 Nombre de « je gagne »: 3

**Match n° 2**

Déroulement:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
X	X	X	X	O	O	X	X	X	X	X	X	X	X	X	O					

Score: 16 Points marqués: 10 Nombre de « je gagne »: 3

Adversaire: Laura

Score: 21 Points marqués: 13 Nombre de « je gagne »: 4

**Match n° 3**

Déroulement:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
X	X	X	O	O	X	X	X	X												

Score: 0 Points marqués: 7 Nombre de « je gagne »: 1

Adversaire: KARINE

Score: 11 Points marqués: 9 Nombre de « je gagne »: 1

[RETOUR](#) à l'explication de la feuille de match.

# Feuille de tournoi

## Poule de 4 élèves

A: .....

B: .....

C: .....

D: .....

A contre B

C contre D

A contre D

C contre B

A contre C

B contre D

## Poule de 3 élèves

A: .....

B: .....

C: .....

A contre B

C contre B

A contre C

## Poule de 5 élèves

A: .....

B: .....

C: .....

D: .....

E: .....

D contre E

A contre B

C contre D

A contre E

A contre D

B contre E

C contre B

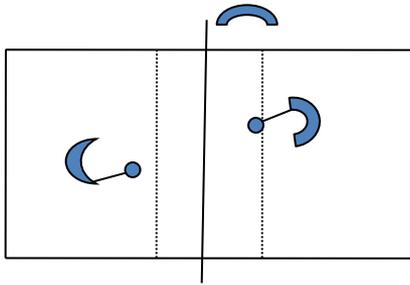
A contre C

B contre D

C contre E

Situation d'APPRENTISSAGE (proche de la SR)  
« Smasher en situation favorable »

Smasher c'est frapper le volant pour lui donner une trajectoire descendante.



Intérêt de la situation:

- S'entraîner à reconnaître une situation favorable pour smasher.
- Améliorer son smash

Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Une situation favorable de smash : volant haut sur lequel je peux avancer.</p> <p>Les caractéristiques du smash : frappe du volant pour lui donner une trajectoire descendante.</p>	<p>Repérer une situation favorable de smash en tant que joueur, observateur ou arbitre.</p> <p>Réaliser un smash.</p>	<p>Être attentif aux trajectoires du volant avant et après la frappe.</p>

# Je gagne – smash

BUT : Gagner un match seulement avec l'annonce «smash», les points «normaux» ne sont pas comptés.

DISPOSITIF :

- Adversaires de même niveau.
- On joue avec un camarade de la poule de la SR.

CONSIGNES

- Match en ne comptant que les points gagnés annoncés «smash» .
- Le gagnant est celui qui a fait le plus de «smash» à la fin du temps.
- On ne peut pas dire «smash» au service.
- Limiter le nombre autorisé de «smash» à 2 ou 3 par échange.

CRITERES DE REUSSITE :

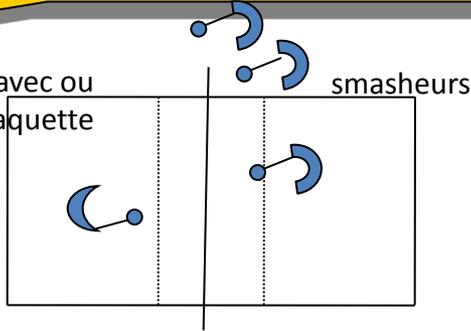
Gagner le match en reconnaissant les situations favorables de smash. Réaliser les points uniquement par smash.

VARIABLES

- Les rencontres peuvent se faire sous forme de tournoi.
- Faire des matchs en 5 «smash», le premier à 5 points a gagné.
- Compter les « je gagne » simples et «smash».

## Atelier « Smasher »

Lanceur avec ou  
sans raquette



Le lanceur se place à proximité du filet et envoie le volant à la main vers le haut en le prenant par le bouchon ou à distance du filet avec une raquette.

Intérêt de la situation:

- Vivre le smash pour le mémoriser (rendre automatique).

**Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :**

Connaissances	Capacités	Attitudes
Les trajectoires du volant	<p>Frapper le volant haut, <b>devant</b> soi, pour lui donner une trajectoire descendante</p> <p>Garder le coude haut.</p> <p>Différencier une trajectoire descendante d'une trajectoire montante.</p>	Savoir observer.

# Atelier Smash

**BUT :** Créer une trajectoire descendante (Smash), sur un volant favorable (Envoyé haut et devant soi).

Préférer, dans un premier temps, la trajectoire descendante du volant à la puissance de la frappe.

**DISPOSITIF :**

4 élèves dont

- 1 lanceur
- 1 smasheur en action
- 2 smasheurs en attente/observation.

**CONSIGNES :**

- Pour le lanceur: « Envoyer le volant haut au centre du terrain adverse »
- Pour le smasheur: « Renvoyer le volant dans une trajectoire descendante pour mettre en difficulté l'adversaire »
- On peut refuser de frapper un volant mal envoyé.

**CRITERES DE REUSSITE :**

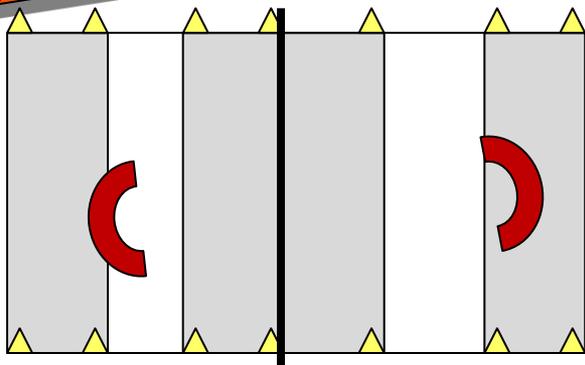
- 7 trajectoires sur 10 sont descendantes. (observées par les 2 joueurs en attente)

**VARIABLES :**

- Match en 10 points avec 10 envois faciles.  
Critère de réussite : le smasheur doit gagner!

[RETOUR](#)

Situation d' APPRENTISSAGE (proche de la SR)  
« Jouer court ou/et long »



Intérêt de la situation:

**Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :**

Connaissances	Capacités	Attitudes
Le jeu court et/ou long permet de mettre en difficulté l'adversaire.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jouer court: derrière le filet</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>ET</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jouer long, au fond du terrain.</li> </ul>	

# Je gagne – volant placé

BUT : Gagner un match seulement avec des « je gagne » placés (les points « normaux » ne sont pas comptés)

DISPOSITIF :

- Adversaires de même niveau.
- Chaque côté du terrain est divisée en trois zones.

CONSIGNES

- Match en ne comptant que les « je gagne » placés .
- « Je gagne » placés = un « je gagne » où le volant tombe dans la zone avant ou arrière (zones grises). Un point « je gagne » en zone centrale (blanche) ne compte pas.
- Le gagnant est celui qui a fait le plus de « je gagne » à la fin du temps.
- On ne peut plus dire « je gagne » au service.

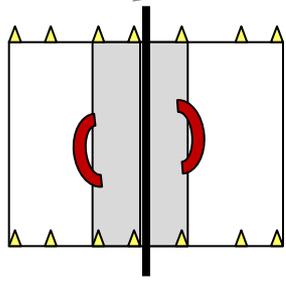
CRITERES DE REUSSITE :

Gagner le match.

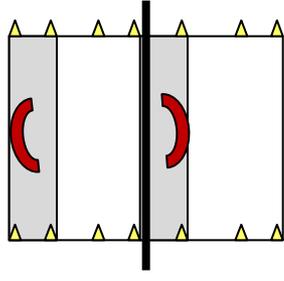
VARIABLES

- Les rencontres peuvent se faire sous forme de tournoi.
- Faire des matchs en 5 « je gagne – placé », le premier a 5 points a gagné.
- Le changement de la taille des zones voire de leur forme permet une adaptation au niveau des élèves et éventuellement d'équilibrer le rapport de force.

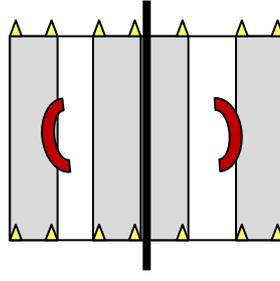
Situation d'apprentissage (décontextualisée)  
« Varier la longueur de ses frappes »



Phase 1



Phase 2



Phase 3

Intérêt de la situation:

Vivre le dégagé (jeu long) et l'amorti (jeu court) .

La situation ne prend un réel enjeu que si les volants hors zones cibles ne sont pas joués.

Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

Connaissances	Capacités	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu court, amorti</li> <li>•Jeu long, dégagé</li> <li>•Le jeu court et/ou long permet de mettre en difficulté l'adversaire.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Frapper le volant en avant de la tête.</li> <li>•Garder le coude haut.</li> <li>•Arrêter son mouvement pour jouer court (amortir)</li> <li>•Accélérer son mouvement pour jouer long (dégager)</li> </ul>	<p>Contrôler ses actions: ne pas jouer les volants hors zones cibles</p>

# Court - long

BUT : Gagner un match en visant les zones cibles

DISPOSITIF :

- Chaque côté du terrain est divisée en trois zones.

CONSIGNES :

Match à 1 contre 1, Ne pas jouer les volants qui ne tombent pas dans la bonne zone.

- Phase 1 : les 2 joueurs se limitent à leur zone avant (zones grisées).
- Phase 2 : 1 joueur joue en zone avant l'autre joueur en zone arrière (zones grisées).
- Phase 3 : La zone centrale est interdite, le jeu est possible dans les zones avants et arrières.

Les pieds des joueurs peuvent sortir de la zone cible.

CRITERES DE REUSSITE :

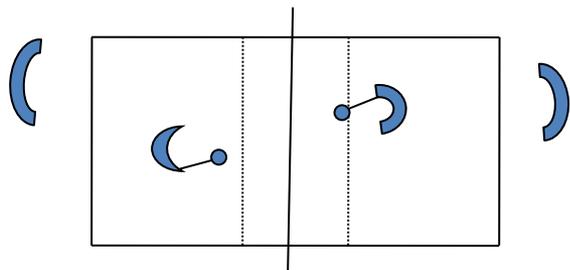
- Gagner le match, seuls les volants joués dans les bonnes zones donnent droit à un point.

VARIABLES :

- Eventuellement en coopération

L'enseignant devra mobiliser l'attention des élèves sur le fait de ne pas jouer les volants hors zone cible

Situation d'APPRENTISSAGE (proche de la SR)  
 « Reconnaître une situation favorable en tant que  
 joueur et/ou observateur »



Intérêt de la situation :  
 L'observateur déchargé des contraintes du jeu focalise toute son  
 attention sur la reconnaissance de situations favorables

**Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :**

Connaissances	Capacités	Attitudes
Les situations favorables : volant haut vers l'avant du terrain, adversaire excentré, déséquilibré	Reconnaître des situations favorables.	S'engager, prendre des risques. Etre attentif, observer, coopérer

# Le duo

BUT : Gagner un match « je gagne » avec un partenaire placé derrière le terrain qui peut aussi annoncer le « je gagne » .

DISPOSITIF : ....

- 4 élèves (deux duos)
- 2 joueurs et 2 partenaires, un par joueur.
- Seuls les points « je gagne » sont comptabilisés pour gagner le match.

CONSIGNES

- Joueur : Faire un match avec la règle du « je gagne » (2 annonces possibles)
- Partenaire: Annoncer « je gagne » pour son partenaire. Une seule possibilité de dire « Je gagne » par échange.

CRITERES DE REUSSITE :

- Gagner avec un maximum de « je gagne » annoncé par le joueur et/ou son partenaire.

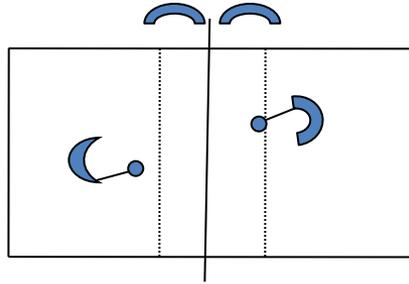
VARIABLES

- Les deux joueurs peuvent dire « je gagne ». Si les deux l'annoncent en même temps les bonus se cumulent :  $1 + 2 + 2 = 5$  points

Situation d'APPRENTISSAGE (proche de la SR)  
« Optimiser ses annonces »



[Photo d'une feuille de Match d'un élève](#)



Intérêt de la situation :

En établissant le rapport entre les « je gagne » annoncés et ceux réalisés, l'élève optimise ses annonces.

**Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :**

Capacités	Attitudes
Reconnaître la situation favorable et rompre l'échange.	Pour certains élèves prendre le risque d'annoncer  Pour d'autres limiter cette prise de risque

# Loupé / réussi

BUT : Gagner le match en 5 « je gagne ».

DISPOSITIF :

- 2 joueurs / 2 observateurs.
- Un feuille de match.
- Plusieurs matchs contre le même adversaire pour mesurer les progrès.

CONSIGNES

- Les joueurs:
- Les observateurs: remplir à chaque « je gagne » annoncé un « loupé » ou un « réussi ».

CRITERES DE REUSSITE :

- Améliorer le rapport « je gagne loupé » / « je gagne réussi »
- Voir fiche

VARIABLES

- Nombre de « je gagne » pour gagner le match.

Un retour sur les fiches d'observation en cours de séance est indispensable pour travailler à l'optimisation des annonces.

## Pour commencer un match

Tirer au sort avec un volant (faire le toss). Le vainqueur a :

- le choix de servir ou recevoir en premier.
- le choix du terrain.

## Score

- Un set est remporté par le camp qui atteint en premier 21 points.
- Le camp qui gagne l'échange marque un point.

## Commencer le jeu

Le serveur doit frapper le volant sous sa taille.  
Si nécessaire, autoriser une seconde chance sur l'engagement.

## Durant le jeu en simple

Deux services pour le premier serveur puis changement de serveur.

## Fautes

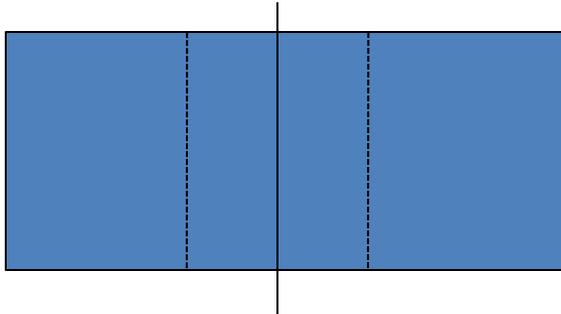
Il y a "faute" si:

- le volant tombe en dehors des limites du terrain (un volant sur la ligne est bon).
- la raquette ou les vêtements d'un joueur touchent le filet alors que le volant est en jeu.
- le joueur frappe le volant au dessus du filet dans le camp adverse
- le volant est porté puis lancé lors de l'exécution d'un coup.
- le volant est frappé deux fois de suite par le même joueur.
- le volant touche le corps ou les vêtements d'un joueur, le plafond ou tout objet en dehors du terrain.
- le serveur, en essayant de servir, manque le volant.

# Connaître et utiliser le vocabulaire spécifique.

## Nommer le matériel.

### Tracé scolaire suffisant :

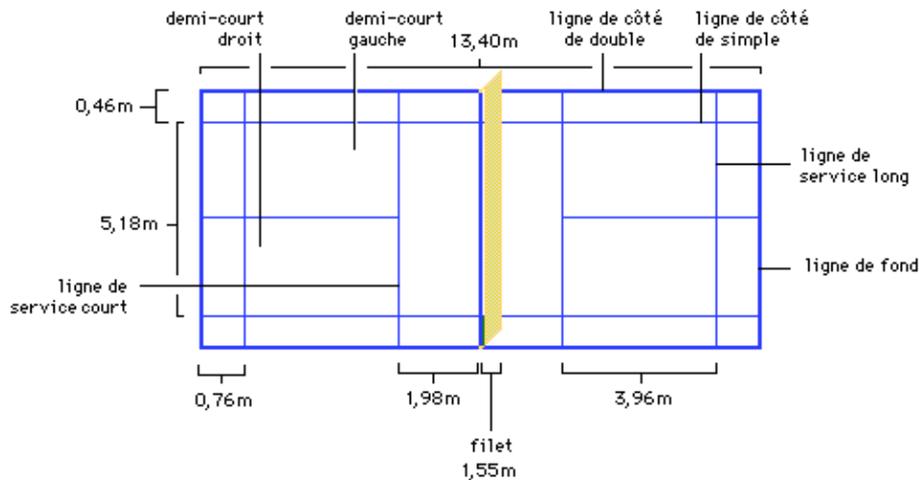


Taille du terrain L: 10 m l : 3m

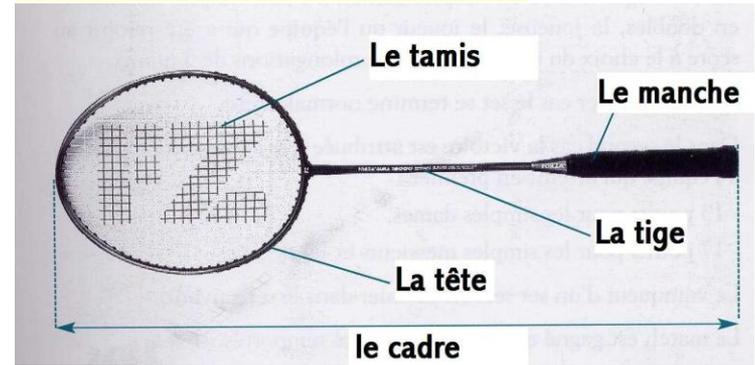
Ligne de service (pointillés) à 1m50 du filet : se placer en arrière de cette ligne et servir au-delà de la ligne de service adverse.

Hauteur du filet : 1m40.

### Tracé fédéral :



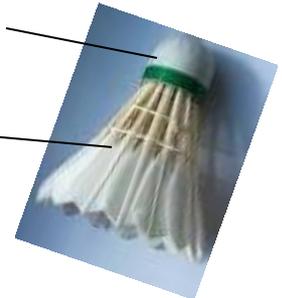
### La raquette



### Le volant

Le bouchon (liège)

La jupe (plume ou plastique)



Les coups:

- Dégagement
- Amorti
- Smash

Les phases de jeu

- Set, match... let, faute

[RETOUR SE](#)

[RETOUR à la SR](#)

