

<https://eps-42.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article67>



BADMINTON CYCLE 3

- Les modules -

Date de mise en ligne : jeudi 6 novembre 2014

Copyright © EPS 42 - Tous droits réservés

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)