

<p style="text-align: center;">Définition de l'activité</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu de raquettes d'opposition interindividuel (simple) ou de coopération/opposition (double) • Il s'agit, sur des espaces séparés par un filet, en une même frappe de raquette d'envoyer le volant dans les limites du terrain adverse (la cible) tout en défendant le sien. • Le but est de marquer plus de points que l'adversaire (score). 	<p style="text-align: center;">Problèmes à résoudre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordonner simultanément : <ul style="list-style-type: none"> ○ Frapper, viser. ○ Se déplacer, se replacer. • Réaliser des choix tactiques.
<p style="text-align: center;">Enjeux de formation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordonner des actions motrices et des prises d'information visuelles en utilisant une raquette pour renvoyer un volant. • Réaliser des choix d'actions et analyser leurs résultats. • Avoir un projet tactique : faire des choix (ex : jouer sur les points faibles de l'adversaire et/ou jouer où l'adversaire n'est pas). • Réaliser tous les rôles (joueur, arbitre) en respectant les règles. 	<p style="text-align: center;">Exigences minimales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terrain délimité (dimensions adaptées). • Filet à franchir (hauteur adaptée = au niveau des yeux des élèves). • Un joueur opposant pour l'unité 2 • Un score. • Une raquette par joueur.

DEUX UNITÉS D'APPRENTISSAGE

	UA 1 CYCLE 2	UA 2 CYCLE 3
Sit	<i>Compétences</i>	<i>Compétences</i>
	Niveau Fin du cycle 1	Niveau Fin unité 1
1	<i>Manipuler la raquette et le volant</i>	<i>Envoyer - Renvoyer</i>
2	<i>Envoyer - Renvoyer</i>	<i>Envoyer - Renvoyer - S'adapter</i>
3	<i>Envoyer (servir)</i>	<i>Doser la force de la frappe - Maîtriser la trajectoire</i>
4	<i>Envoyer avec précision</i>	<i>Se déplacer pour frapper</i>
5	<i>Renvoyer</i>	<i>Rompre l'échange</i>
6	<i>Envoyer - Renvoyer</i>	<i>S'engager pour gagner - Arbitrer</i>
Capable de	<p style="text-align: center;">Echange :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avoir maintenu au-moins 3 échanges avec la moitié des joueurs rencontrés (6 joueurs rencontrés minimum) <ul style="list-style-type: none"> • Avoir respecté les règles 	<p style="text-align: center;">Match :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avoir gagné au-moins 1/3 de ses matches face à des adversaires différents <ul style="list-style-type: none"> • Avoir respecté les règles






RECOMMANDATIONS GÉNÉRALES

<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> Une raquette (manche court) et un volant par élève. Elastique ou filet à hauteur des yeux des élèves. Coupelles. Caisses ou cerceaux. <p>Type d'installation :</p> <ul style="list-style-type: none"> Un terrain type handball ou l'équivalent séparé en deux dans le sens de la longueur. Pour UA2, les terrains sont délimités et mesurent 4m x 8m. <p>Les groupements des élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> Les élèves sont répartis de part et d'autre de la séparation (élastique, filet, etc.). UA 2 Cycle 3 : 2 binômes par terrain individuel. 	<p>La sécurité</p> <p>Veiller à ce que les élèves soient suffisamment écartés les uns des autres pour ne pas donner un coup de raquette.</p> <p>L'organisation de la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> UA 2 Cycle 3 : prévoir un terrain pour un groupe de 4 élèves constitué de 2 joueurs, 2 ramasseurs / arbitres. Alternance des rôles. <p>La durée des situations</p> <ul style="list-style-type: none"> Elle est fondée principalement sur <ul style="list-style-type: none"> un temps limité, le même pour tous (<u>le plus facile à gérer</u>). un nombre d'essais.
---	--

LES RÈGLES POUR MARQUER UN POINT

<ul style="list-style-type: none"> L'adversaire n'envoie pas le volant au-dessus de l'élastique ou du filet. L'adversaire envoie le volant hors du terrain. Le volant tombe au sol dans le camp adverse.

RECOMMANDATIONS PARTICULIÈRES (modalités d'exécution)

<p>Pour tenir de la raquette</p> 		<p>Pour servir en « cuillère » :</p> <p>le volant est frappé sous la ligne des hanches</p>	 <p>Frappe haute : être à l'aplomb du volant au moment de frapper</p>	 <p>Frappe basse</p>	 <p>Pour attendre le volant : les yeux fixés sur le volant. la raquette tenue à une main.</p>
--	--	--	---	--	---

TERMINOLOGIE UTILISÉE POUR LES SITUATIONS

<p>B : but, ce qu'il faut faire CR : critère de réussite, gain OR : organisation R : règles c à d droits et devoirs E : évolutions</p> <p>ME : Modalités d'exécution, critères de réalisation, conseils, exigences, comportement attendu</p>
--