

NIVEAU 1 BADMINTON  
ÉLÉMENTS DE LA COMPÉTENCE ET SITUATIONS D'APPRENTISSAGES

		Éléments de la compétence des niveaux 1 et 1 +	N° de la fiche
C a p a c i t é	Mo- trices	Engager en frappant main haute ou main basse le volant ( ou la balle) Frapper le volant ( ou la balle) côté coup droit et main haute Produire des trajectoires montantes Se déplacer vers l' avant	4 - 5  6 - 7 - 8 - 9  2 - 3 - 4 - 5 - 7 - 8 - 9 2 - 6 - 7 - 8
	Métho- dolo- giques	Se préparer à une activité intense ( échauffement, tenue vestimentaire adaptée, chaussures serrées ) Frapper avec une intention ( maintenir l'échange niv.1,défendre son camp niv.1+)	1  2 - 6 - 7 - 8 - 9
Connais- sances		Les repères de l'espace : son camp, le camp adverse Le vocabulaire spécifique : raquette, balle (ou volant), filet, arbitre	6 - 7 - 8
Attitudes		Respecter le fonctionnement d'un groupe et d'un atelier (rotations atelier, sens de déplacement ...) Respecter les règles élémentaires de sécurité Respecter les règles élémentaires d'hygiène et de santé (hydratation) Assurer des rôles simples : arbitre,observateur.	2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9  1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9

Bibliographie :  
Rencontre badminton départementale USEP 74

<b>1</b>	NOM DE LA SITUATION: Échauffement	FORME DE TRAVAIL : Atelier
<p>NIVEAU DE COMPÉTENCE : 1 SAVOIRS À CONSTRUIRE : <u>Méthodologiques</u> : se préparer à une activité intense <u>Attitudes</u> : respecter les règles élémentaires de sécurité</p>		
<p>BUT : Réaliser un exercice par largeur et longueur : ex allure footing+pas chassés+montée de genoux+talon fesse</p>		<p>DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT : Utiliser le traçage des terrains de badminton ou plots délimitant le rectangle(14 x 7)</p>
<p>CONSIGNES : Marcher à la fin d'un tour sur une largeur avant d'en recommencer un. Choisir ses exercices ou prendre ceux indiqués sur la fiche placée sous le plot</p>		<p>CRITÈRES DE RÉUSSITE : Sentir que le corps est chaud(essoufflement, sensation chaleur, couleur visage ...)</p>
<p>VARIABLES : <i>organisation</i> : à tour de rôle un élève propose un exercice, diminuer ou augmenter les temps de récupération marchés, chacun va à son rythme <i>motrices</i>: tourner les bras pendant la course, déplacement quadrupédique, courir avec un bras plié dans le dos, cloche pied, tourner les poignets avec sa raquette dans la main, jongler avec le volant (ou la balle) tout en réalisant les exercices ...</p>		

<b>2</b>	NOM DE LA SITUATION: La pelote basque	FORME DE TRAVAIL : jeu
<p>NIVEAU DE COMPÉTENCE : 1 SAVOIRS À CONSTRUIRE : <u>Moteurs</u> : produire des trajectoires montantes, se déplacer vers l'avant <u>Méthodologiques</u> : frapper avec une intention ( maintenir l'échange niv.1,défendre son camp niv.1+) <u>Attitudes</u> : respecter les règles élémentaires de sécurité, respecter le fonctionnement d'un groupe et d'un atelier (rotations atelier, sens de déplacement ...)</p>		
<p>BUT : Lancer une balle (tennis) contre le mur et la rattraper après un rebond au sol.</p>		<p>DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT : 1 balle par élève 1 espace contre le mur par élève Une ligne de 1,50m de hauteur tracée sur le mur 2 mètres minimum d'espace entre les élèves</p>
<p>CONSIGNES : Envoyer par dessous puis si réussite en bras cassé Envoyer au dessus de la ligne de 1,50 m contre le mur</p>		<p>CRITÈRES DE RÉUSSITE : Réaliser 10 lancer/rattraper à la suite</p>
<p>VARIABLES : <i>simplification motrice</i>: rattraper la balle après 2 rebonds au sol <i>complexification motrice</i> : rattraper la balle sans rebond(de volée), jouer avec un partenaire : A lance la balle contre le mur et B la rattrape après 1 rebond maximum ou de volée, puis B lance à son tour, match de pelote basque : 1 point contre le joueur qui ne rattrape pas la balle en moins de 2 rebonds au sol</p>		

<b>3</b>	NOM DE LA SITUATION: Les jongles	FORME DE TRAVAIL : Atelier
<p>NIVEAU DE COMPÉTENCE : 1</p> <p>SAVOIRS À CONSTRUIRE :</p> <p><u>Moteurs</u> : produire des trajectoires montantes</p> <p><u>Attitudes</u> : respecter les règles élémentaires de sécurité, respecter le fonctionnement d'un groupe et d'un atelier (rotations atelier, sens de déplacement ...)</p>		
<p>BUT :</p> <p>Effectuer le plus de jongles possibles à la suite avec le volant (ou balle).</p>		<p>DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT :</p> <p>1 raquette et un volant(ou une balle) par élève</p> <p>2 mètres minimum d'espace entre les élèves</p>
<p>CONSIGNES :</p> <p>Envoyer le volant au dessus de soi en frappe main basse (type service)</p> <p>Choisir son côté préférentiel coup droit ou revers</p> <p>Reprendre le comptage des jongles à zéro lorsque le volant touche le sol</p>		<p>CRITÈRES DE RÉUSSITE :</p> <p>Réaliser 10 jongles</p>
<p>VARIABLES :</p> <p><i>simplification motrice</i>: le premier envoi est effectué par un camarade</p> <p><i>complexification motrice</i> : réaliser le plus de jongles en un temps donné(2' puis 1' puis 30 sec) sans reprendre le comptage des points à zéro lorsque le volant touche le sol, réaliser le plus vite possible 20 jongles ( puis 10 puis 5) sans reprendre le comptage des points à zéro lorsque le volant touche le sol, imposer un côté du tamis (coup droit ou revers)</p>		

4	<b>NOM DE LA SITUATION:</b> Le service main basse	<b>FORME DE TRAVAIL :</b> Atelier
<b>NIVEAU DE COMPÉTENCE :</b> 1 <b>SAVOIRS À CONSTRUIRE :</b> <u>Moteurs</u> : Engager en frappant main haute ou main basse le volant ( ou la balle), produire des trajectoires montantes <u>Attitudes</u> : respecter les règles élémentaires de sécurité, respecter le fonctionnement d'un groupe et d'un atelier (rotations atelier, sens de déplacement ...)		
<b>BUT :</b> Atteindre le mur en frappant le volant (ou la balle)		<b>DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT :</b> 1 raquette et un volant(ou une balle) par élève 2 mètres minimum d'espace entre les élèves
<b>CONSIGNES :</b> Commencer à une distance de 2 pas du mur, si le mur est atteint reculer d'un pas à l'essai suivant. Raccourcir la prise de raquette en tenant le manche plus prêt du tamis. Décaler ses appuis en plaçant devant sa jambe qui n'est pas côté raquette. Produire une accélération courte de la raquette (cette dernière ne dépasse pas la hanche afin de la garder dans le champ de vision) Terminer son geste vers le haut et l'avant Suivre une ligne avec sa raquette Ne pas lancer(ce qui le fait tourner) le volant mais le lâcher (le laisser tomber) au niveau du pied avant. Lâcher le volant au dessus d'une cible(trait de 1,50 sur le mur ou au dessus du filet par exemple) Tenir le volant par la jupe entre l'index et le pouce		<b>CRITÈRES DE RÉUSSITE :</b> Reculer de 4 pas durant l'exercice
<b>VARIABLES :</b> <i>simplification motrice</i> : servir en revers (appuis parallèles à la ligne de service, raquette devant soi, placer le coude le plus haut possible, accompagner le volant vers l'avant) <i>complexification motrice</i> : tracer un trait à 1m50 de hauteur au dessus duquel le volant doit toucher le mur, servir au dessus du filet.		

5	<b>NOM DE LA SITUATION:</b> La traversée du gymnase	<b>FORME DE TRAVAIL :</b> Atelier
<b>NIVEAU DE COMPÉTENCE :</b> 1 <b>SAVOIRS À CONSTRUIRE :</b> <u>Moteurs</u> : Engager en frappant main haute ou main basse le volant ( ou la balle), produire des trajectoires montantes <u>Attitudes</u> : respecter les règles élémentaires de sécurité, respecter le fonctionnement d'un groupe et d'un atelier (rotations atelier, sens de déplacement ...)		
<b>BUT :</b> Traverser le gymnase en moins de coup possible		<b>DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT :</b> 1 raquette et un volant(ou une balle) par élève 2 mètres minimum d'espace entre les élèves
<b>CONSIGNES :</b> Envoyer le volant le plus loin possible en frappe main basse (type service) Raccourcir la prise de raquette en tenant le manche plus prêt du tamis. Décaler ses appuis en plaçant devant sa jambe qui n'est pas côté raquette. Produire une accélération courte de la raquette (cette dernière ne dépasse pas la hanche afin de la garder dans le champ de vision) Terminer son geste vers le haut et l'avant Suivre une ligne avec sa raquette Ne pas lancer(ce qui le fait tourner) le volant mais le lâcher (le laisser tomber) au niveau du pied avant. Tenir le volant par la jupe entre l'index et le pouce		<b>CRITÈRES DE RÉUSSITE :</b> Réaliser 6 coups maximum
<b>VARIABLES :</b> <i>simplification motrice</i> : servir en revers (appuis parallèles à la ligne de service, raquette devant soi, placer le coude le plus haut possible, accompagner le volant vers l'avant) <i>complexification motrice</i> : franchir des obstacles(filets)		

<b>6</b>	NOM DE LA SITUATION: Défendre mon camp	FORME DE TRAVAIL : Atelier
<p>NIVEAU DE COMPÉTENCE : 1</p> <p>SAVOIRS À CONSTRUIRE :</p> <p><u>Moteurs</u> : Frapper le volant ( ou la balle) côté coup droit et main haute, se déplacer vers l' avant</p> <p><u>Méthodologiques</u> : Frapper avec une intention ( maintenir l'échange niv.1)</p> <p><u>Connaissances</u> : Les repères de l'espace : son camp, le camp adverse</p> <p><u>Attitudes</u> : respecter les règles élémentaires de sécurité, respecter le fonctionnement d'un groupe et d'un atelier (rotations atelier, sens de déplacement ...)</p>		
<p>BUT :</p> <p>Empêcher le volant de tomber dans mon camp</p>		<p>DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT :</p> <p>1 raquette et 4 volants(ou balles) pour 3 élèves</p> <p>Cible horizontale (au sol) de 3X2 m délimitée par des cônes, ligne à 1 m</p> <p>2 élèves envoient les volants à tour de rôle et 1 défend son camp.</p> <p>Après 3 minutes on fait une rotation des rôles</p>
<p>CONSIGNES :</p> <p>1 point si renvoi du volant en dehors des limites du camp</p> <p>Pour les lanceurs : envoyer côté coup droit et/ou au dessus de la tête et à la main.</p>		<p>CRITÈRES DE RÉUSSITE :</p> <p>Réaliser 10 points</p>
<p>VARIABLES :</p> <p><i>Complexification motrice</i> : réaliser 20 points; point bonus : une frappe main basse réussie compte double; agrandir l'espace.</p>		

7	<b>NOM DE LA SITUATION:</b> Le record	<b>FORME DE TRAVAIL :</b> Atelier
<b>NIVEAU DE COMPÉTENCE : 1</b> <b>SAVOIRS À CONSTRUIRE :</b> <u>Moteurs</u> : Frapper le volant ( ou la balle) côté coup droit et main haute , produire des trajectoires montantes, se déplacer vers l' avant <u>Méthodologiques</u> : Frapper avec une intention ( maintenir l'échange niv.1) <u>Connaissances</u> : Les repères de l'espace : son camp, le camp adverse <u>Attitudes</u> : respecter les règles élémentaires de sécurité, respecter le fonctionnement d'un groupe et d'un atelier (rotations atelier, sens de déplacement ...)		
<b>BUT :</b> Faire le plus grande nombre d' échanges à la suite.		<b>DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT :</b> 2 raquette et un volant(ou une balle) pour 3 élèves 1 ½ terrain pour 3 élèves 2 élèves se font des échanges, le troisième compte à haute voix. Après 10 essais on fait une rotation des rôles
<b>CONSIGNES :</b> Compter un point à chaque fois que le volant passe au dessus du filet. Si rupture de l'échange (le volant tombe au sol ou ne franchit pas le filet en une frappe) repartir à zéro point Point bonus : une mise en jeu (service) par une frappe main basse compte 2 points directement		<b>CRITÈRES DE RÉUSSITE :</b> Réaliser 3 records à plus de 5 points avec 2 camarades différents
<b>VARIABLES :</b> <i>simplification motrice</i> : jouer sans filets <i>complexification motrice</i> : réaliser 3 records à plus de 7 points avec 3 camarades différents		

<b>8</b>	<b>NOM DE LA SITUATION:</b> Le plus grand nombre d'échanges en 2 minutes	<b>FORME DE TRAVAIL :</b> Atelier
<b>NIVEAU DE COMPÉTENCE : 1</b> <b>SAVOIRS À CONSTRUIRE :</b> <u>Moteurs</u> : Frapper le volant ( ou la balle) côté coup droit et main haute , produire des trajectoires montantes, se déplacer vers l' avant <u>Méthodologiques</u> : Frapper avec une intention ( maintenir l'échange niv.1) <u>Connaissances</u> : Les repères de l'espace : son camp, le camp adverse <u>Attitudes</u> : respecter les règles élémentaires de sécurité, respecter le fonctionnement d'un groupe et d'un atelier (rotations atelier, sens de déplacement ...)		
<b>BUT :</b> Faire le plus grande nombre d' échanges en 2 minutes.		<b>DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT :</b> 2 raquette et un volant(ou une balle) pour 3 élèves 1 ½ terrain pour 3 élèves 2 élèves se font des échanges, le troisième compte à haute voix. L'enseignant gère le temps pour tous puis chaque groupe s'organise en autonomie avec un chrono Après 2 minutes on fait une rotation des rôles
<b>CONSIGNES :</b> Compter un point à chaque fois que le volant passe au dessus du filet. Si rupture de l'échange( le volant tombe au sol ou ne franchit pas le filet en une frappe)remettre en jeu avec les points obtenus jusque là(ne pas repartir à zéro) Point bonus : une mise en jeu (service) par une frappe main basse compte 2 points directement		<b>CRITÈRES DE RÉUSSITE :</b> Réaliser 15 points avec 3 camarades différents
<b>VARIABLES :</b> <i>simplification motrice</i> : jouer sans filets, <i>complexification motrice</i> : réaliser 20 points avec 4 camarades différents, point bonus : une frappe main basse réussie compte double la durée de l'exercice : 3 min, 1 min, 30 sec		

9	<b>NOM DE LA SITUATION:</b> Le plus rapide à faire 30 échanges	<b>FORME DE TRAVAIL :</b> Atelier
<b>NIVEAU DE COMPÉTENCE : 1</b> <b>SAVOIRS À CONSTRUIRE :</b> <u>Moteurs</u> : Frapper le volant ( ou la balle) côté coup droit et main haute , produire des trajectoires montantes, se déplacer vers l' avant <u>Méthodologiques</u> : Frapper avec une intention ( maintenir l'échange niv.1) <u>Connaissances</u> : Les repères de l'espace : son camp, le camp adverse <u>Attitudes</u> : respecter les règles élémentaires de sécurité, respecter le fonctionnement d'un groupe et d'un atelier (rotations atelier, sens de déplacement ...)		
<b>BUT :</b> Réaliser le plus vite possible 30 échanges		<b>DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT :</b> 2 raquette et un volant(ou une balle) pour 3 élèves 1 ½ terrain pour 3 élèves 2 élèves se font des échanges, le troisième compte à haute voix. L'enseignant gère le temps pour tous puis chaque groupe s'organise en autonomie avec un chrono Après 2 minutes on fait une rotation des rôles
<b>CONSIGNES :</b> Compter un point à chaque fois que le volant passe au dessus du filet. Si rupture de l'échange( le volant tombe au sol ou ne franchit pas le filet en une frappe)remettre en jeu avec les points obtenus jusque là(ne pas repartir à zéro) Point bonus : une mise en jeu (service) par une frappe main basse compte 2 points directement		<b>CRITÈRES DE RÉUSSITE :</b> Réaliser 30 échanges en moins de 4 minutes
<b>VARIABLES :</b> <i>simplification motrice</i> : jouer sans filets, <i>complexification motrice</i> : point bonus : une frappe main basse réussie compte double le nombre d'échanges : 40, 20, 15, 10		