

Fiche d'exercices

Badminton : La Marelle à Volants

Cette situation permet d'appréhender les notions d'envoi et de réception en privilégiant l'intention de l'enfant dans la précision de la trajectoire du volant.

La démarche

Une première phase de travail permet aux enfants d'entrer dans l'activité (découverte de la manipulation de la raquette et de la trajectoire du volant) pour apprécier leur niveau de pratique et préparer leur projet d'action ; elle comporte des activités ludiques et une situation de référence (un tournoi entre 4 élèves). L'objectif de la deuxième étape de travail est de diversifier les possibilités d'action des élèves à travers des situations ciblées pour :

- maîtriser la direction du renvoi ;
- se décentrer du volant pour prendre des informations sur les espaces libres ;
- identifier les possibilités efficaces de chacun ;
- avoir un projet réaliste en fonction de l'adversaire rencontré ;
- accepter ses capacités et apprendre à rencontrer des adversaires d'autres niveaux.

La situation

Objectifs :

- Pour le lanceur : envoyer le volant dans une zone annoncée.
- Pour le receveur : renvoyer le volant avec précision sur le lanceur.

Dispositif : 2 équipes de 4 élèves par terrain, les lanceurs et les receveurs ; 1 raquette par enfant et 2 volants ; un terrain partagé en 2 espaces par le filet, (l'aire des lanceurs et l'espace de réception divisé en 6 zones) ; les emplacements de lancer et de réception (zone centrale) sont également matérialisés.

Consignes

- Pour les lanceurs : le premier lanceur se place dans la zone de lancer (les autres demeurent en arrière), il envoie son volant et annonce la zone visée, puis il va se placer derrière ses camarades ; le deuxième lanceur se prépare.

Coopérer ou s'opposer collectivement



- Pour les receveurs : le premier se positionne dans son emplacement et renvoie le volant avec précision, puis il va se replacer derrière ses camarades. Le deuxième se prépare alors.

Critères de réussite

- Pour les lanceurs : 10 essais réussis (zones annoncées respectées) pour les élèves expérimentés ; 8 pour le niveau 2, 6 pour les débutants.
- Pour les receveurs : ils sont identiques mais portent sur le nombre de renvois réussis.

Variables

Lorsque les élèves ont atteint le critère de réussite qui leur correspond, pour progresser :

- enchaîner les renvois toujours en annonçant les zones ;
- avoir des rôles indifférenciés, les 2 ayant des zones à respecter.

Pour les élèves qui ne l'ont pas atteint :

- diminuer le nombre de zones ;
- effectuer plusieurs essais de suite sur une même zone.

Prolongements

Proposer la mise en place d'une situation de match sous forme de tournoi pour réinvestir la notion d'échanges.

Objectif : jouer contre des adversaires de niveaux différents.

Dispositif : 3 enfants de niveaux différents (2 joueurs, 1 arbitre) : A contre B (arbitre C) ; A contre C (arbitre B) ; B contre C (arbitre A). Chaque point marqué par un enfant de niveau 1 vaut 1 point ; pour le niveau 2, 2 points et 3 pour le niveau 3. Le premier arrivé à 12 points a gagné.

Equipe EPS du Loire,

Photo : Revue EP&S/Illustration : C. Tarcelin

Extrait de la revue EPS n°340, cahier 3 à 12 ans, janvier-février, p. 10

www.revue-eps.com

