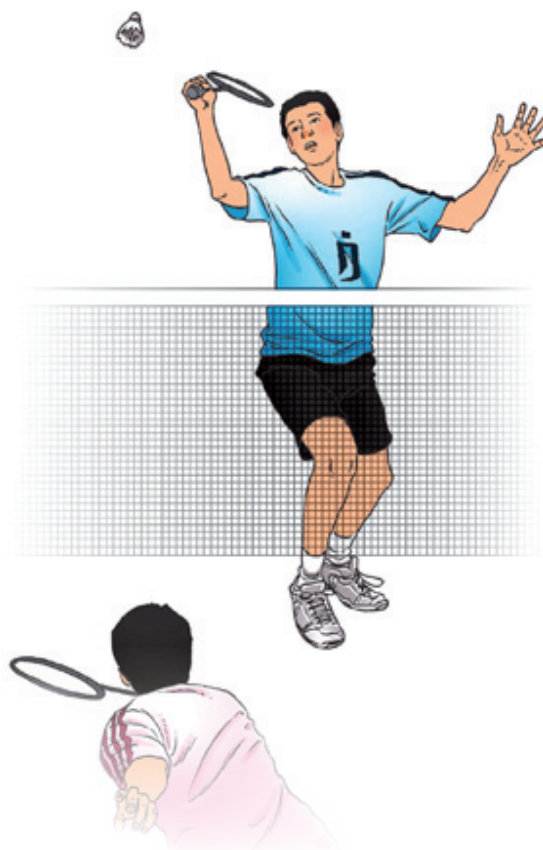


Le match



Objectifs

Respecter la logique interne du badminton.
Attaquer et défendre au cours d'une même frappe.
Apprendre à arbitrer. Introduire progressivement les règles du jeu (comptage des points, dimension du terrain, mise en jeu).

But pour l'enfant

Gagner le duel.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- Par groupe de 3.
- Les groupes fonctionnent en autonomie : un arbitre, deux joueurs.

Le matériel :

- demi terrain (sans le couloir du fond).
Le filet est à 1m40.
- 1 raquette par joueur.
- 1 volant par groupe.

Consignes

Les 2 joueurs font un match.
L'arbitre compte les points.
Les enfants changent de rôle.

Indicateurs pour l'enseignant (les comportements attendus)

Le joueur est capable de mettre le volant en jeu.
Le joueur cherche à gagner l'échange.
Le joueur est capable de différencier les frappes en main haute et les frappes en main basse.
Le joueur est capable de différencier son espace coup droit et son espace revers.
Ces indicateurs vont permettre à l'enseignant de mettre en place une pédagogie différenciée sur la base des contenus proposés pour entrer dans l'activité ou pour se perfectionner.
Dans une même classe, il sera possible d'organiser des groupes de niveau et de proposer aux élèves des ateliers différents.