

Définition de l'activité • 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).	Problèmes à résoudre • Coordonner simultanément : ○ Frapper, viser. ○ Se déplacer, se replacer. • Réaliser des choix tactiques.
Enjeux de formation • 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.	Exigences minimales • 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	Compétences	Compétences
	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	Echange : • Avoir maintenu au-moins 3 échanges avec la moitié des joueurs rencontrés (6 joueurs rencontrés minimum) • Avoir respecté les règles	Match : • Avoir gagné au-moins 1/3 de ses matches face à des adversaires différents • Avoir respecté les règles

RECOMMANDATIONS GÉNÉRALES

Matériel : • Une raquette (manche court) et un volant par élève. • Elastique ou filet à hauteur des yeux des élèves. • Coupelles. • Caisses ou cerceaux. Type d'installation : • 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. Les groupements des élèves : • Les élèves sont répartis de part et d'autre de la séparation (élastique, filet, etc.). • UA 2 Cycle 3 : 2 binômes par terrain individuel.	La sécurité Veiller à ce que les élèves soient suffisamment écartés les uns des autres pour ne pas donner un coup de raquette. L'organisation de la classe : • UA 2 Cycle 3 : prévoir un terrain pour un groupe de 4 élèves constitué de 2 joueurs, 2 ramasseurs / arbitres. Alternance des rôles. La durée des situations • Elle est fondée principalement sur ○ un temps limité, le même pour tous (<u>le plus facile à gérer</u>). ○ un nombre d'essais.
---	--

LES RÈGLES POUR MARQUER UN POINT

• 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)

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

TERMINOLOGIE UTILISÉE POUR LES SITUATIONS

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