

Séquence EPS

Jeux de raquettes





Pilier: 6- Les compétences sociales et civiques

Domaine: EPS

Connaissances:

Quelques éléments de culture autour du badminton:
histoire, vocabulaire...

Capacités:

Construire des habiletés motrices adaptées aux jeux de renvoi
Repérer les conditions nécessaires pour produire et lire une trajectoire.

Attitudes:

Pratiquer un jeu ou un sport collectif en acceptant les règles
Accepter de répéter, d'essayer, de comparer.



Objectifs:

Séance n° 1 Entrée en activité

- J'essaie le matériel
- Vider mon camp
- Les trois ateliers

Se confronter aux différents matériels
Alterner les rôles: agir/observer

S'approprier les règles de fonctionnement par atelier

Séance n° 2-8

- Améliorer l'envoi vertical
- Améliorer la précision
- Améliorer le renvoi

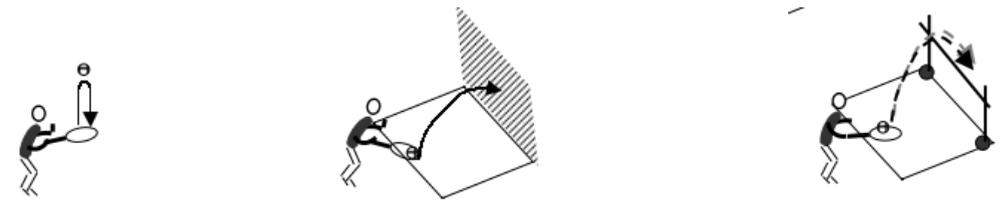
Construire des trajectoires en fonction du but visé
Comparer les différentes manières de s'y prendre

Essayer d'associer les différents matériels disponibles

Séance n° 9

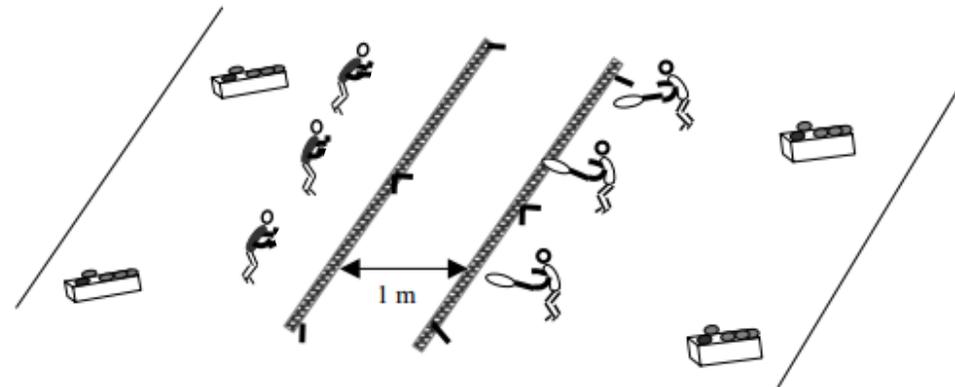
Evaluation

Fiche de prep.

Domaine EPS		Date P 2			
Séquence Jeux de raquettes		Séance 1			
Compétence Construire des habiletés motrices adaptées aux jeux de renvoi		Niveau C2			
Objectifs s'approprier le matériel, comprendre le fonctionnement en atelier		Durée 1h			
Vocabulaire spécifique: raquette, balle, volant					
Aujourd'hui, nous allons apprendre à manipuler le matériel pour pratiquer des jeux de raquettes					
Déroulement	Rôle du maître/ Consigne	Tâche des élèves, critères de réussite	Dispositif	Temps	Observation
1- J'essaie le matériel	<p>Ilu Manipulateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tu essaies 5 fois de suite sur la cible prévue. - Tu fais rebondir l'objet sur ta raquette, puis après chaque série de 5 essais, tu changes de raquette et d'objet à envoyer. <p>Ilu Contrôleur : Tu comptes le nombre de réussite de ton camarade.</p>	<p>Envoyer vers une cible et faire rebondir tous les types d'objet en essayant toutes les raquettes</p>	<p>par 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 envoyeur - 1 contrôleur. <p>2 ateliers :</p> <ul style="list-style-type: none"> - lancer contre un mur et/ou par dessus un fil - faire rebondir sur une raquette. <p>18 raquettes : 6 de chaque</p> <p>18 objets : 6 de chaque</p>	15 min	
					

Fiche de prep.

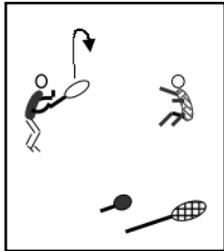
Déroulement	Rôle du maître/ Consigne	Tâche des élèves, critère de réussite	Dispositif	Temps	Observation
2- Vider son camp	<p>Aux Envoyeurs : "Tu récupères un objet soit par terre près de toi, soit dans une caisse et tu le renvoies vers le camp adverse avec ta raquette."</p> <p>Aux Ramasseurs : "Tu ramasses les balles qui sont dans ton camp et tu vas les poser dans une des caisses."</p>	<p>Avoir le moins d'objets volants dans son camp, au bout des 3 minutes de jeu.</p>	<p>2 équipes : 6 relanceurs avec 1 raquette de son choix - 6 ramasseurs.</p> <ul style="list-style-type: none">- balles mousses petites et grandes- volants,- balles tennis de table- au bout de 3 minutes, on change de rôles, relanceurs deviennent ramasseurs.	10 min	



Fiche de prep.

Déroulement

3- les trois ateliers



Rôle du maître/ Consigne

La balle vivante:

Au Joueur :

- Tu choisis ton matériel : objet et raquette que tu gardes pour faire tes 5 essais

Au Compteur :

- Tu comptes le nombre de rebonds sur la raquette et tu notes le meilleur score à la fin des 5 essais

La balle à la cible

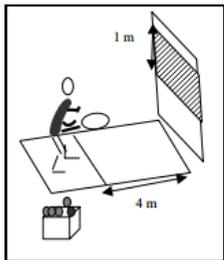
Au Joueur :

- Tu réalises une frappe pour atteindre la cible, tu récupères l'objet frappé, tu as 10 tentatives.

Au Compteur :

- Tu comptes 1 point chaque fois que la cible a été directement touchée

- Tu barres le rond quand c'est raté, tu colories le rond quand c'est réussi.



La balle brûlante

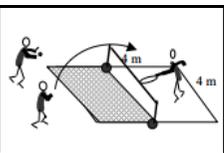
Au Joueur :

- Tu donnes le signal "prêt" au lanceur, tu empêches l'objet, envoyé à la main par un des 2 envoyeurs, de toucher ton camp en le frappant avec ta raquette.

(10 objets lancés)

Au Compteur :

- Tu comptes 1 point chaque fois que l'objet a été envoyé hors de son camp, tu notes les points marqués sur 10



Tâche des élèves, critère de réussite

Faire le plus de rebonds possibles sur sa raquette sans faire tomber l'objet.

CR: Faire entre 5 et 10 rebonds

Atteindre le plus de fois possible la cible au mur sur 10 envois

CR: Tu as touché la cible au moins 5 fois

Sur les 10 envois successifs frapper l'objet avant qu'il n'ait touché ton camp.

CR: Tu as renvoyé au moins 5 objets envoyés

Dispositif

Dans chaque atelier:

2 exemplaires des 3 types de raquettes

5 exemplaires des 3 types d'objets (balles et volants) proposés

Les élèves sont en binômes: un qui joue, l'autre qui compte les points et note.

Temps

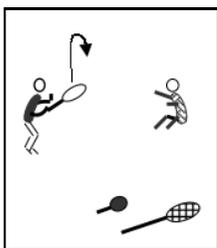
3 fois

10 min

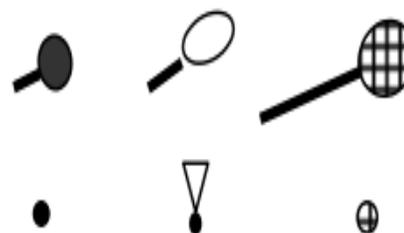
Observation

Nom	Noter le résultat obtenu	Entourer le matériel choisi	Dire si on a réussi
-----	--------------------------	-----------------------------	---------------------

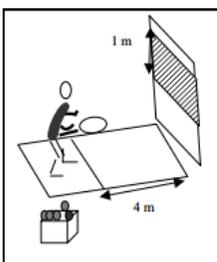
Balle vivante



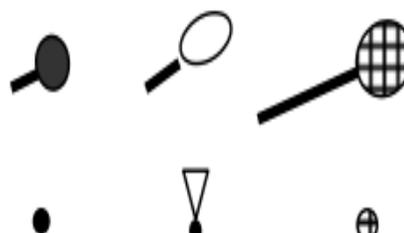
<input type="radio"/>				
<input type="radio"/>				



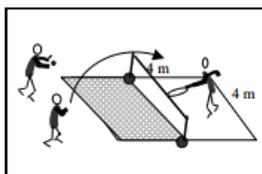
Balle à la cible



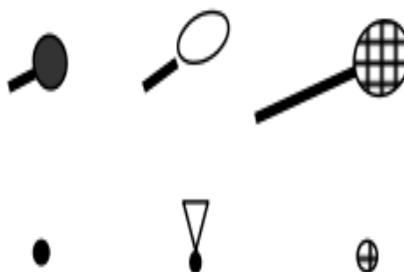
<input type="radio"/>				
<input type="radio"/>				



Balle brûlante



<input type="radio"/>				
<input type="radio"/>				



Fiche de prep.

Domaine EPS

Séquence Jeux de raquettes

Séance 2

Compétence Construire des habiletés motrices adaptées aux jeux de renvoi

Objectifs améliorer ses performances

Vocabulaire spécifique: raquette, balle, volant

Aujourd'hui, nous allons apprendre à manipuler le matériel pour pratiquer des jeux de raquettes

Déroulement

Rôle du maître/ Consigne

Tâche des élèves, CR

Dispositif

1- Améliorer le tir au dessus de soi:

Le jeu des chemins

Un joueur : "Tu commences par faire voler la balle derrière la ligne, puis tu pars vers la zone, tu as 5 balles à faire voler jusqu'à la zone, tu fais 2 séries avec les 2 associations raquette-balle imposées."
Un juge : "Tu comptes un point chaque fois que le joueur atteint la zone avec la balle vivante et sans être sorti du chemin."

Atteindre la zone en faisant voler la balle et sans sortir du chemin (3 fois/5)

3 ateliers en rotation

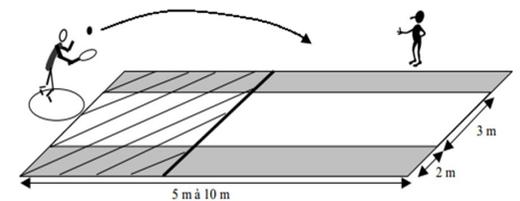


2- Améliorer la précision de l'envoi:

L'engagement au couloir

Deux joueurs : "Tu choisis la raquette et la « balle » et tu envoies du cerceau vers le couloir. Si la balle tombe dans la zone blanche, tu marques 3 points, dans la zone grise 1 point et en dehors 0 point." "Tu peux essayer différentes manières d'envoyer."
Deux contrôleurs : "Tu comptes le nombre de « balles » tombées dans les couloirs blancs et gris."

Essayer d'envoyer 10 fois la « balle » dans le couloir blanc. CR 15 pts

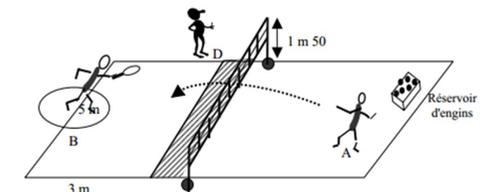


3- Améliorer le renvoi:

Le frappé

Un joueur "A" : "Tu envoies l'objet dans le camp adverse, 10 tentatives"
Un joueur "B" : "Tu pars de la zone de fond dès que "A" a envoyé la balle et tu la frappes avant qu'elle ne touche le sol."
Un juge : "Tu comptes les points (jetons placés dans une boîte)"

Frapper la balle (ou le volant) avant qu'elle ne touche le sol. CR 5 pts



Fiche de prep.

Domaine EPS

Séquence Jeux de raquettes

Séance 3

Compétence Construire des habiletés motrices adaptées aux jeux de renvoi

Objectifs améliorer ses performances

Vocabulaire spécifique: raquette, balle, volant

Aujourd'hui, nous allons apprendre à manipuler le matériel pour pratiquer des jeux de raquettes

Déroulement

1- Améliorer le tir au dessus de soi:

La balle dans les maisons

2- Améliorer la précision de l'envoi:

Le jeu du damier

3- Lire une trajectoire:

Je suis le premier

Rôle du maître/ Consigne

Ilu joueur : "Tu fais voler la balle et tu te déplaces vers chaque maison.
"Tu as 2 minutes pour faire voler la balle et la faire rebondir dans chacune des maisons"

Ilu juge : "Tu comptes un point chaque fois que le joueur laisse rebondir la balle vivante dans une nouvelle maison."

Ilux joueurs : "Tu dois envoyer la « balle » directement dans un cerceau pour marquer les points. Tu marques 1 point dans les gros cerceaux, 2 dans les moyens et 3 dans les petits "

Ilux contrôleurs : "Tu comptes le nombre de points marqués."

Ilux récupérateurs : "Tu te places derrière le damier et tu attrapes toutes les balles qui ont été lancées."

Ilux joueurs "A" : "Tu pars de derrière la ligne de fond de terrain (dans le cerceau) et rejoins la zone visée avant que l'objet ne tombe par terre pour marquer 1 point"

Ilux joueurs "B" et "C" : "Vous envoyez alternativement, en choisissant le lieu d'envoi." (raquettes et objets différents l'un de l'autre)

Ilu arbitre "E" : "Tu juges et tu comptes les points marqués par le joueur"

Tâche des élèves, CR

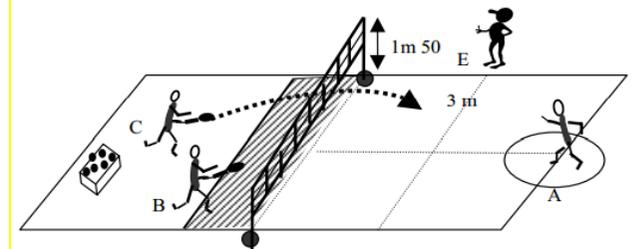
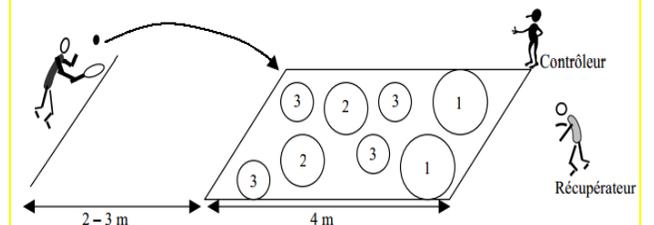
Faire rebondir la balle dans le plus de maisons possible en gardant la balle vivante. (3 maisons/5)

Marquer le plus de points sur 5 envois dans les cibles au sol. CR 9 pts sur 5 essais

Dès que le joueur frappe, je dois me placer dans la zone où l'objet va tomber.

CR: marquer le plus de points sur 10 tentatives

Dispositif



Fiche de prep.

Domaine EPS

Séquence Jeux de raquettes

Séance 4

Compétence Construire des habiletés motrices adaptées aux jeux de renvoi

Objectifs améliorer ses performances

Vocabulaire spécifique: raquette, balle, volant

Aujourd'hui, nous allons apprendre à manipuler le matériel pour pratiquer des jeux de raquettes

Déroulement

1- Améliorer le tir au dessus de soi:
Chacun son tour

2- Améliorer la précision de l'envoi:
La cible au mur

3- Lire une trajectoire:
La balle surprise

Rôle du maître/ Consigne

Two joueurs : "vous faites voler la balle en la frappant à tour de rôle, vous pouvez faire rebondir 1, 2 ou 3 fois sur votre raquette avant de l'envoyer à votre camarade
"le rebond au sol est autorisé au changement de joueur."

Two joueurs "Tu envoies 5 fois du premier cerceau avec le matériel de ton choix. Si tu touches 3 fois sur 5 la cible 2, tu recommences du 2° cerceau, etc."

Two contrôleurs : "Tu vérifies si la cible est atteinte 3 fois sur 5, tu fais lancer ton camarade du cerceau correspondant à sa réussite."

Two joueur "A" : "Tu pars de derrière la ligne de fond de terrain (dans le cerceau) pour aller dans la zone visée avant que l'objet ne tombe et marquer 1 point"

Two joueurs "B" et "C" : "Vous envoyez obligatoirement loin à la main, dans les zones."

Two arbitre "E" : "Tu juges et tu comptes les points marqués par le joueur "A" lorsque le volant touche le sol

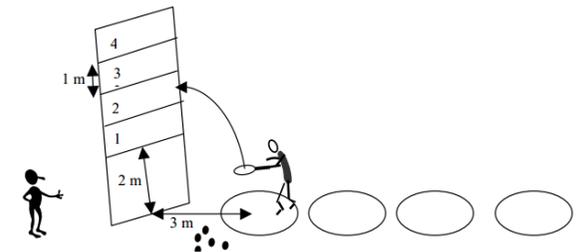
Tâche des élèves, CR

Garder la balle vivante le plus longtemps possible en la frappant à tour de rôle.
30 s, 45 s, 1 min,...

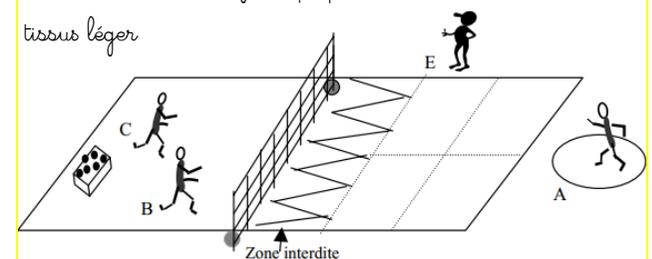
Envoyer la « balle » dans la cible au mur désignée
CR réussir du 3ème cerceau

Dès que le joueur frappe, je dois me placer dans la zone où l'objet va tomber.
CR: marquer le moins de points sur 10 tentatives

Dispositif



Attention: rendre le filet opaque en le recouvrant d'un tissu léger



Fiche de prep.

Domaine EPS

Séquence Jeux de raquettes

Séance 5

Compétence Construire des habiletés motrices adaptées aux jeux de renvoi

Objectifs améliorer ses performances

Vocabulaire spécifique: raquette, balle, volant

Aujourd'hui, nous allons apprendre à manipuler le matériel pour pratiquer des jeux de raquettes

Déroulement

1- Améliorer le tir au dessus de soi:
Chacun son tour

2- Améliorer la précision de l'envoi:
Envoyer par dessus

3- Lire une trajectoire:
Le renvoi

Rôle du maître/ Consigne

Ilux joueurs : "vous faites voler la balle en la frappant à tour de rôle, vous pouvez faire rebondir 1, 2 ou 3 fois sur votre raquette avant de l'envoyer à votre camarade
"le rebond au sol est autorisé au changement de joueur."

Ilux Joueurs : "Tu envoies la « balle », à partir de la ligne, vers le camp adverse dans une des zones." "Tu as 5 essais avec la raquette imposée."
Ilux Arbitres : "Tu comptes en nombre de points de la zone atteinte."

Ilux joueurs "B" et "C" : "Vous envoyez les objets dans le camp adverse avec ou sans raquette."
Ilux joueur "A" : "Tu essaies de les renvoyer et tu marques 3 points si tu renvoies dans le camp adverse ou bien 1 point si tu chasses l'objet de ton camp"
Ilux joueur "E" : "Tu comptabilises les points."

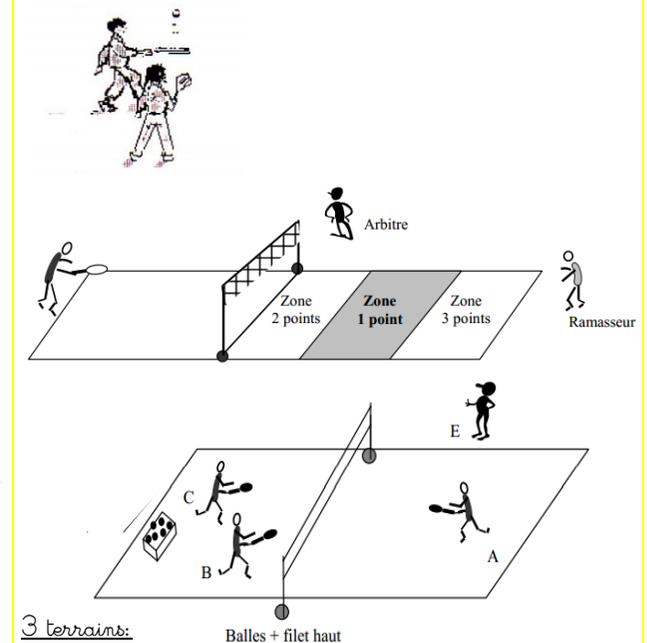
Tâche des élèves, CR

Garder la balle vivante le plus longtemps possible en la frappant à tour de rôle.
30 s, 45 s, 1 min,...

Marquer le plus de points en 5 essais
CR 10 pts / 15

Je renvoie les objets avec ou sans rebond, selon les objets utilisés
CR: marquer le plus de points sur 10 tentatives

Dispositif



balles + filet bas

balles + filet haut volant + filet haut

Nom \ Engins	Raquette Badminton	Raquette plastique	Raquette plage
Le frappé	J'ai réussi le:	J'ai réussi le:	J'ai réussi le:
Je suis le premier	J'ai réussi le:	J'ai réussi le:	J'ai réussi le:
Balle surprise	J'ai réussi le:	J'ai réussi le:	J'ai réussi le:
Le renvoi	J'ai réussi le:	J'ai réussi le:	J'ai réussi le:

Fiche de prep.

Domaine EPS

Séquence Jeux de raquettes

Séance 9

Compétence Pratiquer un jeu ou un sport collectif en acceptant les règles

Objectifs évaluation

Vocabulaire spécifique: raquette, balle, volant

Aujourd'hui, nous allons évaluer vos progrès

Déroulement

Rôle du maître/ Consigne

Tâche des élèves, CR

Dispositif

Tournois 1:

La balle vivante

Aux Jumeurs :

- Vous frappez la balle à tour de rôle en l'air.

Au Compteur :

- Tu comptes le nombre d'échanges sans que la balle ne sorte des limites et ne rebondisse plus de 2 fois de suite au sol.

- Tu notes le meilleur score à la fin des 5 minutes

→ Score > à 10

Marquer le plus de points possibles dans les 3 tournois avec ou contre des élèves de mon groupe.

3 groupes de niveau qui passent successivement sur les 3 tâches proposées.

Dans chaque atelier sont mis à disposition des élèves :

- 2 exemplaires des 3 types de raquettes
- 5 exemplaires des 3 types d'objets volants.

Les élèves fonctionnent par 4 : 2 qui jouent, 2 qui arbitrent.

Chaque groupe d'élèves dispose d'une feuille de route permettant :

- de préciser l'ordre de passage dans les ateliers
- de noter les résultats de chaque élève

Et chaque atelier ont lieu 2 défis successifs :

- les lanceurs de défi choisissent le matériel et l'imposent aux autres.

Tournois 2:

La balle à cible

Aux Jumeurs :

- Vous frappez la balle à tour de rôle vers la cible.

Au Compteur :

- Tu comptes 1 point pour chaque renvoi dans la cible sans que la balle ne sorte des limites. Tu notes le meilleur score à la fin des 5 minutes.

→ Score > à 10

→ Score > à 10

Tournois 3:

La balle brillante

Au Joueur qui défie:

- Tu choisies son matériel, balle et raquette, et tu engages les 10 balles de ta réserve.. Si la balle revient dans ton camp, tu la renvoies.

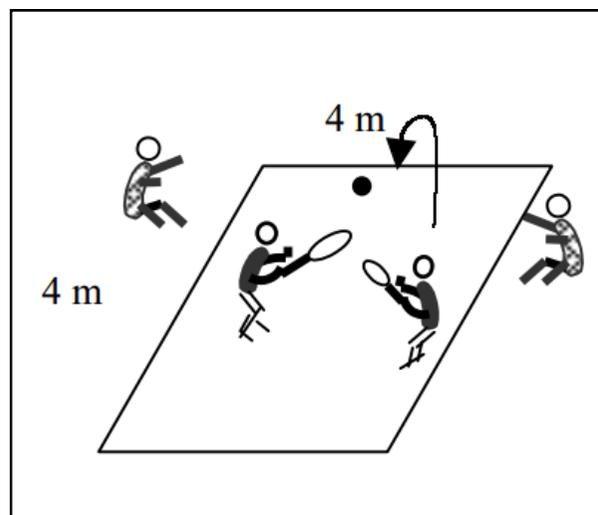
Au Joueur défié :

- Tu marques 1 point, si tu renvoies la balle dans le camp de l'envoyeur sans qu'il puisse te la renvoyer.

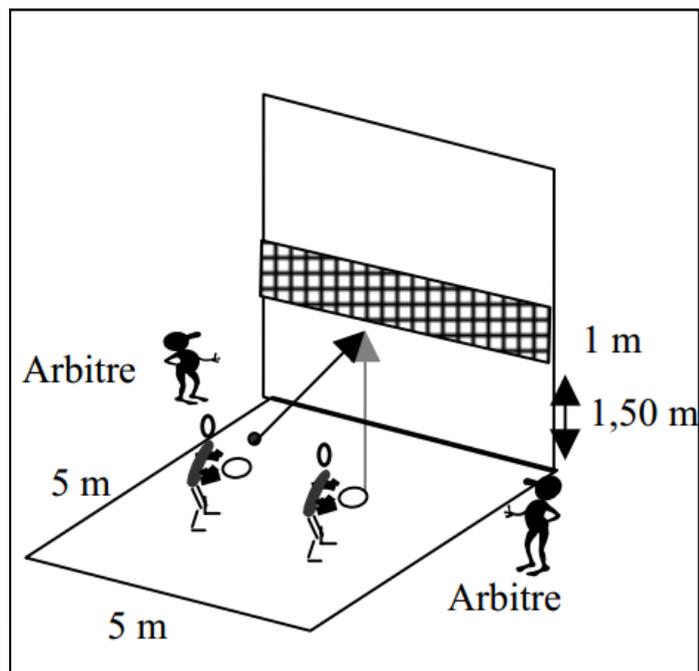
→ 5 pts contre 2 adversaires différents

Marquer au moins 5 pts contre 2 adversaires différents

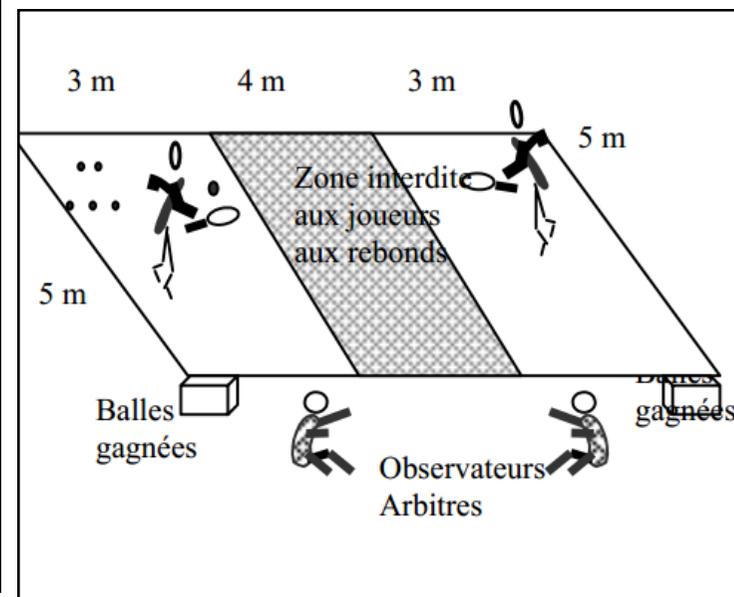
Balle vivante



Balle à cible



Balle brûlante



Feuille de route du groupe:

« La balle vivante » n°

Prénom du lanceur de défi	Prénom du partenaire	Points marqués

« La balle à la cible » n°

Prénom du lanceur de défi	Prénom du partenaire	Points marqués

« La balle brûlante » n°

Prénom du lanceur de défi	Prénom du partenaire	Points marqués

Récapitulatif élève

Balle vivante	Balle à cible	Balle brûlante	Total

Récapitulatif élève

Balle vivante	Balle à cible	Balle brûlante	Total

Récapitulatif élève

Balle vivante	Balle à cible	Balle brûlante	Total

Récapitulatif élève

Balle vivante	Balle à cible	Balle brûlante	Total

Récapitulatif élève

Balle vivante	Balle à cible	Balle brûlante	Total

Récapitulatif élève

Balle vivante	Balle à cible	Balle brûlante	Total

Récapitulatif élève

Balle vivante	Balle à cible	Balle brûlante	Total

Récapitulatif élève

Balle vivante	Balle à cible	Balle brûlante	Total