

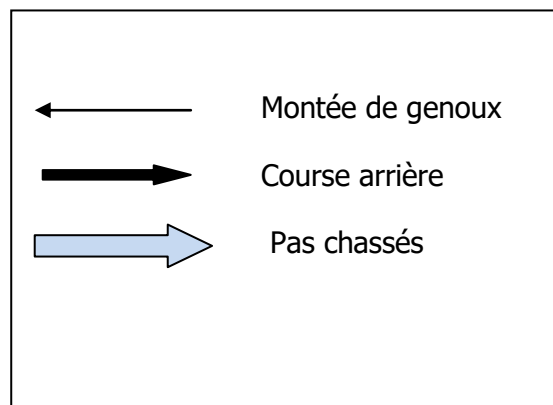
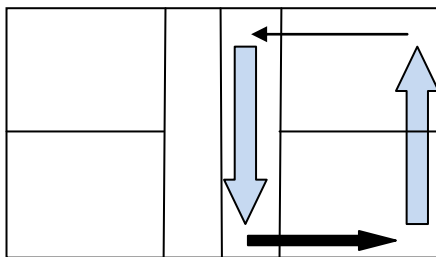
BADMINTON 4^{ème} L1-

Objectif général	Evaluation diagnostique. Présenter l'activité, la sécurité (installation des terrains) et respect du matériel.
CG1 Motricité	Apprendre la prise de raquette universelle. Réaliser des échanges. Servir de façon réglementaire.
CG3 Règles, rôles et responsabilité	Sécurité : Ceinture dans le bus. Pas d'accès au mur d'escalade. Installations des terrains de badminton. Fonctionnement : être attentifs aux consignes, respect du matériel.
CG5 S'approprier une culture	Connaître les règles du jeu.

Echauffement général

Course, montées de genoux, talons fesses, pas chassés (voir schéma ci-dessous).
Mobilisation articulaire haut du corps notamment.

Dans un premier temps, 2 ou 3 élèves par demi-terrain effectuent un circuit avec montée de genoux puis pas chassés face au filet, puis course arrière et à nouveau pas chassés.



Dans un deuxième temps, sur la ligne de fond de court, faire de petits sautilllements en alternance sur la pointe des pieds et au signal de l'enseignant aller toucher le plus vite possible la ligne de service puis le retour se fait en course arrière vers la ligne de fond.

Echauffement spécifique

But : Faire des échanges en coopération

Consignes :

- Par 2, sur un demi-terrain dans sa longueur.
- Engagement progressif proche du filet (entre la ligne de service et le filet) puis je recule.
- Prise de raquette universelle.

CR : Respect des consignes, sensation de chaleur progressivement au niveau du corps.

CE : Proche du filet, la raquette est avec le tamis à plat en coup droit ou revers. Milieu de terrain je suis de face, la raquette est devant soi avec le coude fléchi. Et fond de court je suis de profil, le coude est derrière, le volant est frappé au-dessus de la tête.

Situation 1 Echanges

But : échanges en coopération raquette haute.

Consignes: par 2, volant frappé au-dessus de la tête, en prise universelle.

CR : réaliser la plus grand nombre d'échange en respectant la consigne.

Situation 2 Services

But : Servir de façon règlementaire en coup droit.

Consignes : volant frappé en dessous de la dernière côte, un seul essai si le geste a commencé, en appui sur les 2 pieds.

CR : Réussir 6 fois sur 10 son service règlementaire

CE : corps de profil, tenir le volant par la jupe, réaliser un geste continu en dessous de la dernière côte flottante.

Situation 3 Matches

But : Gagner le match

Consignes: 1 contre 1 sur demi-terrain dans sa longueur. Je gagne je monte sur le terrain supérieur. Je perds je descends sur le terrain inférieur. Les élèves qui ne jouent pas arbitrent.

CR : gagner le plus de match possible

Bilan :

- ✓ Motricité
- ✓ Règles, rôles et responsabilité
- ✓ S'approprier une culture

Besoin :

BADMINTON 4^{ème} L2-

Objectif général	Situation de référence, déterminer les groupes de niveau.
CG1 Motricité	Maîtriser la technique du service. Déplacer son adversaire avec des frappes variées.
CG3 Règles, rôles et responsabilité	Savoir arbitrer. Installer les terrains de badminton.
CG4 Entretenir sa santé	S'engager dans le travail avec le niveau d'intensité attendu en situation d'opposition.

Echauffement général

Course, montées de genoux, talons fesses, pas chassés.
Mobilisation articulaire haut du corps notamment.

Echauffement spécifique

But : Faire des échanges en coopération

Consignes :

- Par 2, sur un demi-terrain dans sa longueur.
- Engagement progressif proche du filet (entre la ligne de service et le filet) puis je recule.
- Prise de raquette universelle.

CR : Respect des consignes, sensation de chaleur progressivement au niveau du corps.

CE : Proche du filet, la raquette est avec le tamis à plat en coup droit ou revers. Milieu de terrain je suis de face, la raquette est devant soi avec le coude fléchi. Et fond de court je suis de profil, le coude est derrière, le volant est frappé au-dessus de la tête.

Remédiations : recul plus ou moins important fonction du niveau des élèves.

Situation 1 Echange dans la profondeur

But : Obliger l'adversaire à se déplacer en dehors d'une zone centrale dans sa longueur.

Consignes: volant frappé au-dessus de la tête, en prise universelle.

CR : marquer plus de points que l'adversaire.

CE : A l'aplomb du volant, appui sur la jambe arrière, rotation du buste et des épaules et frapper le volant au dessus de soi. Il y a transfert du poids du corps de la jambe arrière vers la jambe avant.

Situation 2 Service

But : Servir de façon réglementaire en coup droit ou en revers

Consignes : volant frappé en dessous de la dernière côte, un seul essai si le geste a commencé, en appui sur les 2 pieds.

CR : Réussir 6 fois sur 10 son service réglementaire.

CE pour le service coup droit : corps de profil, tenir le volant par la jupe, réaliser un geste continu en dessous de la dernière côte flottante sur le côté.

CE pour le service revers : corps de face, tenir le volant par la jupe, réaliser un geste continu en dessous de la dernière côte flottante devant soi. Pouce à plat sur le manche.

Situation 3 Matches

But : Gagner le match

Consignes: 1 contre 1 sur demi-terrain dans sa longueur. Je gagne je monte sur le terrain supérieur. Je perds je descends sur le terrain inférieur. Les élèves qui ne jouent pas arbitrent.

CR : gagner le plus de match possible

Bilan :

- ✓ Motricité
- ✓ Règles, rôles et responsabilité
- ✓ Entretenir sa santé

Besoin :

BADMINTON 4^{ème} L3-

Objectif général	Construire la profondeur, se replacer après la frappe. Le dégagé.
CG1 Motricité	Travailler la technique du dégagé pour être capable d'envoyer le volant en zone arrière.
CG2 Méthodes et outils	Connaitre les critères de réalisation et de réussite du dégagé.
CG3 Règles, rôles et responsabilité	Se mettre au service de son partenaire pour lui permettre de progresser.

Echauffement général

Course, montées de genoux, talons fesses, pas chassés.
Mobilisation articulaire haut du corps.

Echauffement spécifique

Routine avec engagement progressif, de proche du filet à loin.

Situation 1 Dégagé

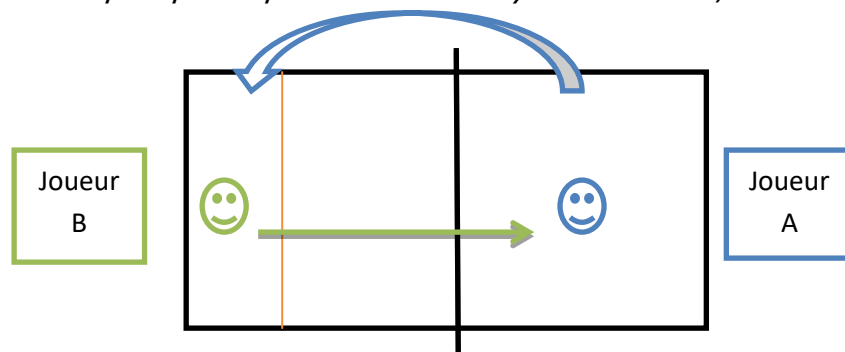
But : A Viser la zone arrière. B Se mettre au service de A en renvoyant le volant sur lui.

Consignes: Durant 3 min, A est celui qui fait la tâche, B est le relanceur (coach), puis les rôles sont inversés. 3 ou 4 rotations.

CR : Le joueur A réussit à renvoyer en zone arrière.

CE : Pour le joueur A= Etre fléchi sur les membres inférieurs. Se placer le plus tôt possible sous le volant. De profil. Viser le volant avec la main libre. Transfert du poids du corps de la jambe arrière vers la jambe avant.

Pour le joueur B= Etre le plus précis possible en renvoyant au centre, en cloche



Evolution : le joueur B relance de la zone arrière puis se replace à la zone du T

Situation 2 Match avec point bonus zone arrière

But : Gagner le match avec la manière

Consignes:

-1 contre 1 sur demi-terrain dans sa longueur. Montante/descendante. Les élèves qui ne jouent pas arbitrent.

-Si je gagne en zone arrière, je marque 2 points (Soit le volant tombe sur le sol en zone arrière, soit mon adversaire commet une faute en frappant le volant de la zone arrière)

CR : gagner le plus de match possible.

Bilan :

- ✓ Motricité
- ✓ Méthodes et outils
- ✓ Règles, rôles et responsabilité

Besoin :

BADMINTON 4^{ème} L4-

Objectif général	Construire la profondeur, se replacer après la frappe. Le dégagé en situation de match.
CG1 Motricité	Déplacer son adversaire en zone arrière. Se déplacer rapidement pour frapper équilibré et se replacer immédiatement.
CG3 Règles, rôles et responsabilité	Savoir arbitrer. Accepter les décisions de l'arbitre sans les remettre en cause.
CG4 Entretenir sa santé	Savoir s'échauffer seul.

Echauffement général

Course, montées de genoux, talons fesses, pas chassés.
Mobilisation articulaire haut du corps.

Echauffement spécifique

Routine avec engagement progressif, de proche du filet à loin.

Situation 1 Match avec point bonus zone arrière

But : Gagner le match avec la manière

Consignes:

-1 contre 1 sur demi-terrain dans sa longueur. Montante/descendante. Les élèves qui ne jouent pas arbitrent.

-Si je gagne en zone arrière, je marque 2 points (Soit le volant tombe sur le sol en zone arrière, soit mon adversaire commet une faute en frappant le volant de la zone arrière)

CR : gagner le plus de match possible.

CE : rappel des contenus du dégagé Etre fléchi sur les membres inférieurs. Se placer le plus tôt possible sous le volant. De profil. Viser le volant avec la main libre. Transfert du poids du corps de la jambe arrière vers la jambe avant.

Bilan :

- ✓ Motricité
- ✓ Règles, rôles et responsabilité
- ✓ Entretenir sa santé

Besoin :

BADMINTON 4^{ème} L5-

Objectif général	Construire la profondeur, se replacer après la frappe. L'amorti de fond de court.
CG1 Motricité	Travailler la technique du dégagé pour être capable d'envoyer le volant en zone avant.
CG2 Méthodes et outils	Connaitre les critères de réalisation et de réussite de l'amortie de fond de court
CG3 Règles, rôles et responsabilité	Se mettre au service de son partenaire pour lui permettre de progresser.

Echauffement général

Course, montées de genoux, talons fesses, pas chassés.
Mobilisation articulaire haut du corps.

Echauffement spécifique

Routine avec engagement progressif, de proche du filet à loin.

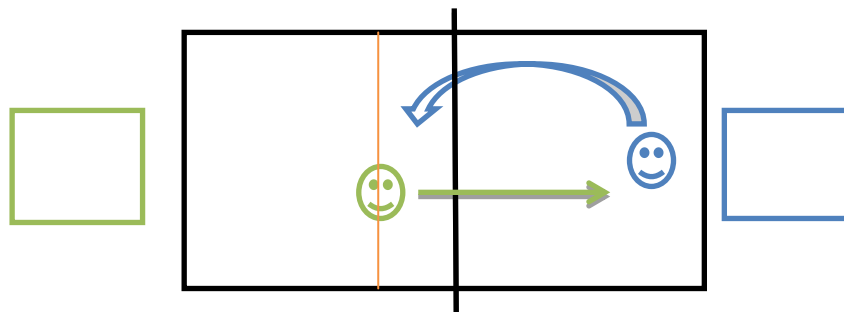
Situation 1 Amorti de fond de court

But : A Viser la zone avant. B Se mettre au service de A en renvoyant le volant sur lui.

Consignes: Durant 3 min, A est celui qui fait la tâche, B est le relanceur (coach), puis les rôles sont inversés. 3 ou 4 rotations

CR : Le joueur A réussit à renvoyer en zone avant.

CE : Pour le joueur A=Être fléchi sur les membres inférieurs. Se placer le plus tôt possible sous le volant. De profil. Viser le volant avec la main libre. Stopper son geste, le volant rebondit juste le tamis, il n'est pas frappé
Pour le joueur B= Être le plus précis possible en renvoyant au centre, en cloche.



Evolution : le joueur B relance de la zone avant puis se replace à la zone du T

Situation 2 Match avec point bonus zone avant

But : Gagner le match avec la manière.

Consignes:

-1 contre 1 sur demi-terrain dans sa longueur. Montante/descendante. Les élèves qui ne jouent pas arbitrent.

-Si je gagne en zone avant, je marque 2 points (Soit le volant tombe sur le sol en zone avant, soit mon adversaire commet une faute lorsqu'il frappe le volant dans la zone avant.)

CR : gagner le plus de match possible.

Bilan : Trajet de bus agité

- ✓ Motricité
- ✓ Méthode et outils
- ✓ Règles, rôles et responsabilité

Besoin :

BADMINTON 4^{ème} L6-

Objectif général	Construire la profondeur, se replacer après la frappe. L'amorti de fond de court en situation de match.
CG1 Motricité	Déplacer son adversaire en zone avant. Se déplacer rapidement pour frapper équilibré et se replacer immédiatement.
CG3 Règles, rôles et responsabilité	Savoir arbitrer. Accepter les décisions de l'arbitre sans les remettre en cause.
CG4 Entretenir sa santé	Savoir s'échauffer seul.

Echauffement général

Course, montées de genoux, talons fesses, pas chassés.
Mobilisation articulaire haut du corps.

Echauffement spécifique

Routine avec engagement progressif, de proche du filet à loin.

Situation 2 Match avec point bonus zone avant

But : Gagner le match avec la manière.

Consignes:

-1 contre 1 sur demi-terrain dans sa longueur. Montante/descendante. Les élèves qui ne jouent pas arbitrent.

-Si je gagne en zone avant, je marque 2 points (Soit le volant tombe sur le sol en zone avant, soit mon adversaire commet une faute lorsqu'il frappe le volant dans la zone avant.)

CR : gagner le plus de match possible.

CE : Rappel des contenus pour l'amorti de fond de court. Etre fléchi sur les membres inférieurs. Se placer le plus tôt possible sous le volant. De profil. Viser le volant avec la main libre. Stopper son geste, le volant rebondit juste le tamis, il n'est pas frappé.

Bilan :

- ✓ Motricité
- ✓ Règles, rôles et responsabilité
- ✓ Entretenir sa santé

Besoin :

BADMINTON 4^{ème} L7-

Objectif général	Construire la profondeur, se replacer après la frappe en situation de match. Sur tout terrain avec la règle du service.
CG1 Motricité	Construire des schémas de jeu simple afin de gagner le point.
CG4 Entretenir sa santé	S'engager dans le travail avec le niveau d'intensité attendu en situation d'opposition.
CG5 S'approprier une culture	Connaître les règles du jeu lors d'un jeu en simple sur tout le terrain.

Echauffement général et spécifique

Situation 1 Matchs sur tout le terrain

But : Gagner le match

Consignes: Match au temps. 1 contre 1 sur tout le terrain de simple. Tournoi avec l'application EPS tournois et poules. 4 élèves par terrain. Les élèves qui ne jouent pas arbitrent et vient communiquer le score à la fin du match.

CR : gagner le plus de match possible.

CE : Au début du set et chaque fois que le score est pair, le serveur sert à droite. Si le score est impair il sert à gauche. Si le serveur gagne l'échange, il marque le point et sert dans la zone alternative. Si le receveur gagne l'échange, il marque un point et prend le service.

Bilan :

- ✓ Motricité
- ✓ Entretenir sa santé
- ✓ S'approprier une culture

Besoin :

BADMINTON 4^{ème} L8-

Objectif général	Construire une rupture spatiale pour gagner le point. Placer le volant. Fixer pour déborder.
CG1 Motricité	Déplacer son adversaire par des frappes variées afin de viser un espace libre.
CG3 Règles, rôles et responsabilité	Savoir arbitrer. Accepter les décisions de l'arbitre sans les remettre en cause.
CG4 Entretenir sa santé	S'engager dans le travail avec le niveau d'intensité attendu en situation d'apprentissage et d'opposition.

Situation 1 Prendre en compte la position de l'adversaire

But : Déborder l'adversaire

Consignes:

- Tous les échanges commencent par un service.
- Le smash est interdit
- Après avoir frappé le volant, on sort du terrain pour aller se placer entre les plots
- Le joueur qui a été débordé est éliminé jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un

CR : L'adversaire ne peut pas renvoyer le volant (ou le volant tombe au sol dans le camp adverse)

Variable : Les 2 derniers marquent un point. Fonction du niveau autoriser le smash.

Situation 2 Fixer pour déborder

But : Rechercher le point gagnant dans l'espace libre

Consignes: 1 contre 1 sur tout terrain. Les élèves qui ne jouent pas arbitrent.

CR : Le volant tombe au sol dans le camp adverse = point compte double

CE : *Quand l'adversaire est fixé au fond de court, tenter le pt gagnant amorti.
Quand l'adversaire est fixé le long de la ligne ext, tenter le pt gagnant à l'opposé*

Variables Point gagnant = double si volant touche le sol ou mal renvoyé

Bilan :

- ✓ Motricité
- ✓ Règles, rôles et responsabilité à compléter
- ✓ Entretenir sa santé

Besoin :

BADMINTON 4^{ème} L9-

Objectif général	Construire une rupture spatiale pour gagner le point. Placer le volant. Le smash
CG1 Motricité	Travailler la technique du smash pour être capable pour rompre l'échange sur un volant favorable.
CG2 Méthodes et outils	Connaitre les critères de réalisation et de réussite du smash.
CG3 Règles, rôles et responsabilité	Se mettre au service de son partenaire pour lui permettre de progresser.

Echauffement général

Course, montées de genoux, talons fesses, pas chassés, courses arrières.
Mobilisation articulaire haut du corps.

Echauffement spécifique

But : Faire des échanges en coopération.

Consignes :

- Par 2, sur un demi-terrain dans sa longueur,
- Prise de raquette universelle,
- Engagement progressif proche du filet (entre la ligne de service et le filet) puis je recule.
Niveau 1 amorti à maximum 1m au dessus de filet, niveau 2 amorti qui rase le filet.
Niveau 1 dégagé en zone arrière à 3m de la ligne du fond, niveau 2 dégagé à 1m50 de la ligne du fond.

CR : Respect des consignes, sensation de chaleur progressivement au niveau du corps.

CE : Proche du filet, la raquette est tenue avec le tamis à plat en coup droit ou revers. Milieu de terrain je suis de face, la raquette est devant soi avec le coude fléchi. Et fond de court je suis de profil, le coude est derrière, le volant est frappé au-dessus de ma tête.

Situation 1 Smash

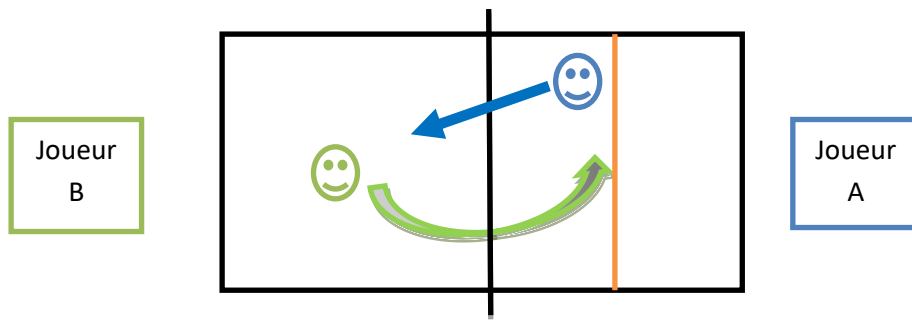
But : Rompre l'échange sur un volant favorable en zone avant.

Consignes:

- 2 joueurs A et B sur un demi-terrain dans sa longueur, couloir compris.
- Les 2 joueurs échangent en frappes hautes.
- B envoie un volant facile (trajectoire haute en zone avant), A smash pour conclure.

Aménagements matériels : une ligne matérialisée à mi-court délimite une zone avant et une zone arrière.

Niveau 1 : ligne matérialisée à 2 ou 3m du filet. Niveau 2 : ligne matérialisée à 4m5



CR : Le volant tombe au sol dans le camp adverse (trajectoire descendante).

Test 6 smashes réussis sur 10 tentatives. Si B joue trop long, A peut refuser l'échange qui n'est pas compté comme tentative

CE : Coude droit vers l'arrière, la main gauche vise le volant. Etirer toute la chaîne musculaire entre le bassin et l'épaule. Quand le volant arrive en zone avant, j'avance pour le frapper au-dessus de ma tête du haut vers le bas en direction du terrain adverse. La jambe droite passe devant. La vitesse d'exécution doit être élevée.

Remédiations :

- Dimensions de la zone de smash, du terrain, hauteur du filet,
- Sous forme d'opposition avec 10 tentatives par joueur,
- Jeu libre après une tentative de smash,
- Annoncer Banco lorsqu'on va faire le smash.

Situation 2 Match avec point bonus sur smash

But : Gagner le match avec la manière

Consignes:

-1 contre 1 sur demi-terrain dans sa longueur. Montante/descendante. Elèves qui ne jouent pas arbitrent.

-Si je gagne sur un smash, je marque 2 points (Soit le volant tombe directement au sol, soit mon adversaire commet une faute en récupérant ce smash.)

CR : gagner le plus de match possible.

Remédiations : points bonus uniquement sur smash non touché (point direct)

Bilan :

- ✓ Motricité
- ✓ Méthodes et outils
- ✓ Règles, rôles et responsabilité

Besoin :

BADMINTON 4^{ème} L10-

Objectif général	Construire une rupture spatiale pour gagner le point. Placer le volant. Le smash en situation de match.
CG1 Motricité	Se déplacer rapidement pour frapper équilibré et se replacer.
CG2 Méthodes et outils	Savoir arbitrer. Accepter les décisions de l'arbitre sans les remettre en cause.
CG4 Entretenir sa santé	Savoir s'échauffer seul.

Situation 1 Smash

But : Rompre l'échange sur un volant favorable

Consignes: Sur demi-terrain dans sa longueur. Un élève envoie volant facile (trajectoire haute, milieu de terrain), l'autre smashe.

CR : Le volant tombe au sol dans le camp adverse (trajectoire descendante)

CE : Coude droit vers l'arrière, la main gauche vise le volant. Etirer toute la chaîne musculaire entre le bassin et l'épaule. Quand le volant arrive au milieu du terrain, j'avance pour le frapper au-dessus de ma tête du haut vers le bas en direction du terrain adverse. La jambe droite passe devant. La vitesse d'exécution doit être élevée.

Ne pas smasher en diagonale (Le volant doit être un minimum de temps en l'air)

Situation 2 Match

But : Gagner le match

Consignes: 1 contre 1 sur tout terrain. Elèves qui ne jouent pas arbitrent.

CR : gagner le plus de match possible

Bilan :

- ✓ Motricité
- ✓ Méthodes et outils
- ✓ Entretenir sa santé

Besoin :

BADMINTON 4^{ème} L11-

Objectif général	Construire une rupture spatiale pour gagner le point. Placer le volant. Déplacement vers un plot à droite ou à gauche
CG1 Motricité	Se déplacer rapidement pour frapper équilibré et se replacer.
CG2 Méthodes et outils	Savoir arbitrer. Accepter les décisions de l'arbitre sans les remettre en cause.
CG4 Entretenir sa santé	Savoir s'échauffer seul.

Situation 1 Prendre en compte la position de l'adversaire

But : Déborder l'adversaire

Consignes: Tous les échanges commencent par un service. Le smash est interdit. Après avoir frappé le volant, on sort du terrain pour aller se placer entre les plots. L'équipe du joueur qui a débordé marque un point.

CR : L'adversaire ne peut pas renvoyer le volant (ou le volant tombe au sol dans le camp adverse).

Situation 2 Fixer pour déborder

But : Rechercher le point gagnant dans l'espace libre

Consignes: Quand j'ai frappé le volant, je choisis d'aller toucher le plot à droite ou à gauche puis je me replace au centre. L'autre doit placer le volant côté opposé à mon choix.

1 contre 1 sur tout terrain. Elèves qui ne jouent pas arbitrent.

CR : L'adversaire le volant tombe au sol dans le camp adverse = point compte double

CE : *Prise d'information sur le placement de l'adversaire. Quand l'adversaire est à droite, je joue à gauche et inversement.*

Situation 3 Match 1x1 tout terrain

Bilan :

- ✓ Motricité
- ✓ Méthodes et outils
- ✓ Entretenir sa santé

Besoin :

BADMINTON 4^{ème} L12-

Objectif général	Construire une rupture spatiale pour gagner le point. Placer le volant. Gain du point dans espace libre compte double.
CG1 Motricité	Se déplacer rapidement pour frapper équilibré et se replacer.
CG2 Méthodes et outils	Savoir arbitrer. Accepter les décisions de l'arbitre sans les remettre en cause.
CG4 Entretenir sa santé	Savoir s'échauffer seul.

Objectifs : Construire une rupture spatiale pour gagner le point. Placer le volant

Situation 1 S'échauffer

But : Réaliser un échauffement progressif (jeu court, puis mi-distance puis dégagé à la fin)

Consignes: Sur demi-terrain dans sa longueur, donc 4 joueurs qui s'échauffent par terrain

CR : L'adversaire ne peut pas renvoyer le volant (ou le volant tombe au sol dans le camp adverse)

Situation 2 Fixer pour déborder

But : Rechercher le point gagnant dans l'espace libre

Consignes: 1 contre 1 sur tout terrain. Elèves qui ne jouent pas arbitrent.

CR : L'adversaire le volant tombe au sol dans le camp adverse = point compte double

CE : *Quand l'adversaire est fixé au fond de court, tenter le pt gagnant amorti.*

Quand l'adversaire est fixé le long de la ligne ext, tenter le pt gagnant à l'opposé

Variables Point gagnant = double si volant touche le sol ou mal renvoyé

Bilan :

- ✓ Motricité
- ✓ Méthodes et outils
- ✓ Entretenir sa santé

Besoin :

BADMINTON 4^{ème} L13-

Objectif général	Evaluation sommative
CG1 Motricité	En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en choisissant entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture sur des volants favorables par l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur.
CG2 Méthodes et outils	Savoir arbitrer. Accepter les décisions de l'arbitre sans les remettre en cause. Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation (Fiches gagner avec la manière zones dangereuses).
CG4 Entretenir sa santé	Savoir s'échauffer seul. Gérer son effort durant le tournoi.

Situation 1 S'échauffer

But : Réaliser un échauffement progressif (jeu court, puis mi-distance puis dégagé à la fin)

Consignes: Sur demi-terrain dans sa longueur, donc 4 joueurs qui s'échauffent par terrain

CR : L'adversaire ne peut pas renvoyer le volant (ou le volant tombe au sol dans le camp adverse)

Situation 2 Match

But : Gagner le match

Consignes: 1 contre 1 sur tout terrain. Elèves qui ne jouent pas arbitrent. Fiche d'observation gagner avec la manière zone dangereuse.

CR : gagner le plus de match possible

Bilan :

- ✓ Motricité
- ✓ Règles, rôles et responsabilité
- ✓ S'approprier une culture

Besoin :

BADMINTON 4^{ème} L14-

Objectif général	Evaluation sommative
CG1 Motricité	En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en choisissant entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture sur des volants favorables par l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur.
CG2 Méthodes et outils	Savoir arbitrer. Accepter les décisions de l'arbitre sans les remettre en cause. Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation (Fiches gagner avec la manière zones dangereuses).
CG4 Entretenir sa santé	Savoir s'échauffer seul. Gérer son effort durant le tournoi.

Objectifs : Deuxième évaluation

Situation 1 S'échauffer

But: Réaliser un échauffement progressif (jeu court, puis mi-distance puis dégagé à la fin)

Consignes: Sur demi-terrain dans sa longueur, donc 4 joueurs qui s'échauffent par terrain

CR: L'adversaire ne peut pas renvoyer le volant (ou le volant tombe au sol dans le camp adverse)

Situation 2 Match

But : Gagner le match

Consignes: 1 contre 1 sur tout terrain. Elèves qui ne jouent pas arbitrent. Fiche d'observation gagner avec la manière zone dangereuse.

CR : gagner le plus de match possible

Bilan :

- ✓ Motricité
- ✓ Règles, rôles et responsabilité
- ✓ S'approprier une culture

Besoin :