

BADMINTON <i>U Badninton</i>	CYCLE 3 Séquence n°1 / 8 leçons	CA4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	6^{ème} 27 élèves (16G / 11F)
	<u>ADN</u> : Agir et décider / pression de l'adversaire : réaliser mon (notre) projet d'attaque et de défense malgré la pression temporelle exercée par l' (les) adversaire(s).		

Rôle dans l'APSA	MOTEUR	METHODOLOGIE	SOCIAL
Domaine du Socle Commun.	<u>D1.4</u> : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps.	<u>D2</u> : Les méthodes et outils pour apprendre(coopérer et réaliser des projets)	<u>D3</u> : La formation de la personne et du citoyen. (exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement)
Compétences générales EPS associées.	<u>CG1</u> : Développer sa motricité et construire un langage du corps.	<u>CG2</u> : S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre.	<u>CG3</u> : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.
Attendus de fin de cycle.	<u>AFC1</u> : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. <u>AFC2</u> : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.	<u>AFC4</u> : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe <u>AFC5</u> : Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.	<u>AFC3</u> : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
Acquisitions prioritaires.	→ Être capable de jouer en continuité. → Être capable de servir règlementairement, de renvoyer des frappes en dégagé et en amorti. → Être capable de mettre en acte une intention tactique dans le but de rompre l'échange.	→ Je suis capable de recueillir des données fiables et de faire un retour simple sur mon observation.	→ Je fais preuve de fair-play pendant la rencontre. Je maîtrise et respecte les règles du jeu.

Leçon n° 2

CONDUITES TYPIQUES ÉLÈVES	Manque de mobilité (se déplace peu, ne se replace pas). Difficulté à renvoyer le volant (frappe en n'étant pas en appui au sol), ou renvoie uniquement sur l'adversaire. Mauvaise prise de raquette et/ou placement de la raquette au moment de la frappe.
Cumpurtamenti tippichi di i sculari	<i>Movi pocu (si spiazza pocu, ùn si ripiazza micca). Difficultà à mandà u tappu (tira senza essa in appoghju in tarra), o manda solu addossu à l'avvirsariu. Teni mali a racchetta in manu o metti mali a racchetta pà tirà.</i>

OBJECTIFS	<u>MOTEUR</u> : Jouer en continuité et dans la profondeur. <u>METHODO</u> : Comptabiliser ses points et se situer dans un niveau <u>SOCIAL</u> : assumer différents rôles sociaux : joueur, arbitre, observateur.
UGHJETTIVI	<i>MUTORI: ghjucà in cuntinuità è in fondu à u tarrenu. MITUDULOGICHI: cuntà i so punti è piglià cuscenza di u so livellu. SUCIALI: assicurà roli suciali sfarenti: ghjucadori, arbitru, ussirvatori.</i>

Partie 1 : Regroupement initial (5 minutes)/ Parti 1: Addunite iniziali (5 minuti)

Rappel de ce qui a été fait lors de la leçon précédente par des questionnements aux élèves + explication de la leçon.

Ramentu di ciò chì hè statu fattu durante l'ultima lizziò cù dumandi à l'alevi è spiicazioni di a lizziò.

Partie 2 : Échauffement (10 minutes) / Parti 2: u scaldamentu

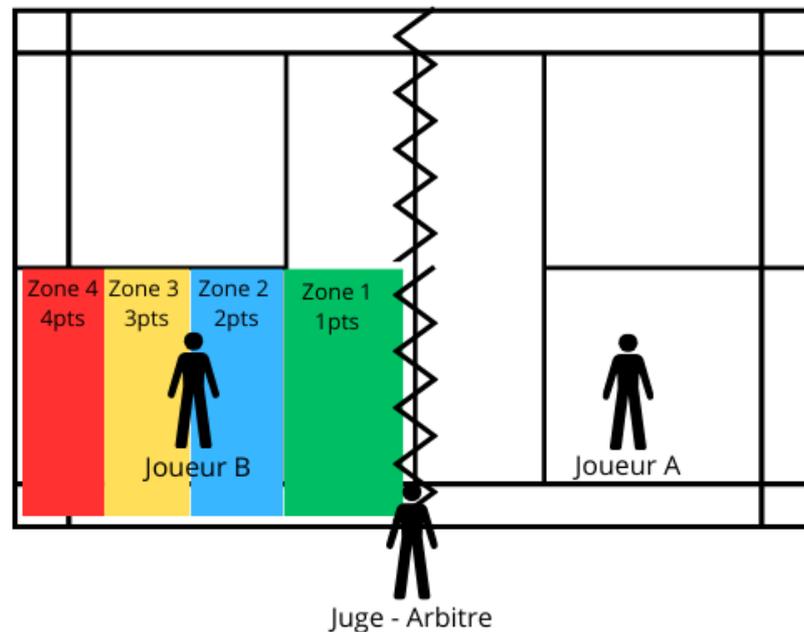
But	A) Faire le plus possible de jongles en suivant un parcours. B) Faire le plus possible d'échanges à 2 au-dessus du filet, sur demi-terrain.
Scopu	<i>A) Fà u più cuntrolli pussibili suvitendu un parcorsu. B) Fà u più scambii pussibili à 2 sopra a reta, nantu u mezu tarrenu.</i>
Consignes	A) Jouer par le bas (raquette à hauteur de la taille), le volant ne dépasse pas la tête. B) Jouer au maximum par le haut (se placer sous le volant), être bien équilibré (les 2 pieds en appui au sol) au moment de la frappe.
Cunsigni	<i>A) Ghjucà da sottu (racchetta à l'altezza di a vita), u tappu ùn passa micca sopra u capu. B) Ghjucà par u più da sopra (mettasi u capu sottu u tappu), essa equilibratu bè(i 2 pedi in appoghju in tarra) pà tirà.</i>
Aménagement	<u>Matériel</u> : 1 raquette et 1 volant par élève, 24 cônes pour les slaloms.
Accunciamentu	<i>Matiriali: 1 racchetta è 1 tappu pà scularu, 24 conì pà i slalomi.</i>
Critère de réussite	A) Enchaîner 3 jongles pour le niveau 1, 10 pour niveau 2 et 20 pour niveau 3. B) Enchaîner 3 échanges pour niveau 1, 6 pour niveau 2 et 12 pour niveau 3.
Criterioni di riescita	<i>A) Fà 3 cuntrolli di fila pà u livellu 1, 10 pà u livellu 2 è 20 pà u livellu 3. B) Fà 3 scambii di fila pà u livellu 1, 6 pà u livellu 2 è 12 pà u livellu 3.</i>
Évolution	Idem en recto-verso (alterner à chaque frappe coup droit et revers).

Evuluzioni	<i>Listessu ma scambiendu à ogni tiru colpu drittu è rinversciu.</i>
Remédiation	A) Simplification: avancer un peu la main sur le manche (main plus proche du tamis), ou faire des jongles à l'arrêt. Complexification : faire des jongles en se déplaçant plus vite.
Rimediazioni	<i>A) Da simplificà: avanzà un pocu a manu nantu u manicu (manu più vicina à u stacciu), o fà picculi cuntrolli sopralocu. Da cumplicà: fà picculi cuntrolli spiazzendu si più in furia.</i>

Partie 3 : Situation d'apprentissage (20 minutes) / Parti 3: Situazioni d'amparera

But	Jouer en profondeur pour marquer le plus de points possible.
Scopu	<i>Ghjucà in fondu pà piglià u più punti pussibili.</i>
Consignes	Se placer sous le volant pour jouer par le haut. Accélérer le mouvement du bras Orienter son tamis vers l'avant pour réaliser des trajectoires longues et rectilignes
Cunsigni	<i>Metta si sottu u tappu pà ghjucà da sopra. Accilirà u movimentu di u bracciu. Orientà u so stacciu pà fà traghjittorii longhi è dritti.</i>
Aménagement	<u>Matériel</u> : raquettes, volants, 1 demi-terrain pour 3 (2 joueurs et 1 juge arbitre) Groupes de niveau.
Accunciamentu	Matiriali: racchetti, tappi, 1 mezu tarrenu par 3 (2 ghjucadori è 1 arbitru) Gruppi di livellu.
Déroulement	Le joueur A essaie de jouer le plus possible au fond pour faire reculer le joueur B et marquer plus de points comme suit : <ul style="list-style-type: none"> - si le joueur A gagne l'échange = tenir compte de la zone où est tombé le volant ou alors de la zone où se trouvent les pieds du joueur B s'il commet une faute (volant renvoyé dehors, dans le filet...) - si le joueur B gagne l'échange il gagne 1 point - le joueur B est au centre et renvoie sur le joueur A (jeu en coopération) - Changement des rôles toutes les 5 minutes. - 1 juge arbitre qui regarde bien les zones.
U Sbuccinà	<i>U ghjucadori A prova à ghjucà u più pussibili in fondu da fà rinculà u ghjucadori B è marcà u più punti cusì: - s'ellu vinci u scambiu u ghjucadori A = tena contu di a zona duv'ellu hè cascatu u tappu o di a zona duva sò i pedi di u ghjucadori B s'ellu faci una colpa (tappu inviatu fora, in a reta...)</i>

- s'ellu vinci u scambiu u ghjucadori B = t'hà 1 puntu.
- u ghjucadori B hè à mezu è manda u tappu addossu à u ghjucadori A (ghjocu in cuuperazioni)
- scambiamentu di i roli tutti i 5 minuti.
- 1 ghjudici arbitru ch'è fighjula bè i zoni.



Évolution	<ul style="list-style-type: none"> - Zone 2 et 3 (zone centrale) = 1 point - Zones avant et arrière = 3 points
Evuluzioni	<ul style="list-style-type: none"> - Zoni 2 è 3 (zona cintrali) = 1 puntu - Zoni davanti è daretu = 3 punti
Remédiation	<ul style="list-style-type: none"> - Simplification: zone 1 = 1point / zone 2= 2 points / zone 3= 3 points - Complexification: zones 1, 2, 3, 4 dans les 2 camps.
Rimediazioni	<ul style="list-style-type: none"> - da simplificà: zona 1 = 1 puntu / zona 2 = 2 punti / zona 3 = 3 punti - da cumplicà: Zoni 1, 2, 3, 4 in i 2 campi.
Critère de réussite	<ul style="list-style-type: none"> - envoyer le volant 1 fois en zone 3 pour le niveau 1 - envoyer le volant 1 fois en zone 4 pour le niveau 2 - envoyer le volant 3 fois en zone 4 pour le niveau 3.
Criterioni di riescita	<ul style="list-style-type: none"> - invià u tappu 1 volta in zona 3 pà u livellu 1 - invià u tappu 1 volta in zona 4 pà u livellu 2 - invià u tappu 3 volti in zona 4 pà u livellu 3.

Partie 4 : Bilan de la leçon + Rangement du matériel (5minutes) / Parti 4 : Resucontu di a lizziò è accantera di u matiriali (5 minuti)

