

ville de FEYTIAT

BADMINTON



Définition :

Activité d'opposition où il s'agit de frapper le volant avec une raquette pour l'envoyer par-dessus un obstacle vertical (le filet) dans une cible horizontale (le terrain adverse) hors de portée de l'adversaire, en respectant les règles.

Aspects Fondamentaux :

- la marque : placer le volant hors de portée de l'adversaire au-dessus du filet dans le terrain adverse.
- la frappe /attaque de la cible adverse et défense de son camp.
- l'échange continuité/rupture.
- le risque de perdre /gagner

Compétence visée :

S'opposer individuellement pour marquer des points dans un match à deux

C'est-à-dire : dans un match à deux, choisir le geste le mieux adapté, et maîtriser la direction du renvoi pour jouer dans les espaces libres afin de marquer le point

- niveau 1 : sans déplacer l'adversaire
- niveau 2 : avec l'intention de déplacer l'adversaire sur tout le terrain.
- niveau 3 : pour mettre le volant hors de portée de l'adversaire.

Conditions de pratique :

- raquettes adaptées.
- volants de couleurs gérés par l'adulte (pendant le non jeu, le volant est posé au sol ainsi que la raquette)
- nombre minimal de volants : un pour 2 élèves
- espace de jeu : espace fermé de type salle de basket, d'une hauteur suffisante (5m) ; la pratique à l'extérieur est déconseillée à cause du vent.
- filets à une hauteur de 1,50 à 1,55 m
- des terrains tracés.

L'apprentissage :

1 - Pour entrer dans l'activité : - le volant brûlant - le volant vivant - le volant méchant

2 - Pour savoir où on en est : - situation d'évaluation initiale

3 - Pour apprendre et progresser : des situations de transformation

La frappe : - Le service gradué - Les 4 cibles - Le gagne terrain

Les déplacements : - Près, loin - Le cercle - Le passe et va

L'adversaire : - L'échange le plus long - Les quilles - Le volant maudit

4 - Pour mesurer les progrès : Situations de duels sous forme d'oppositions / petits matchs

