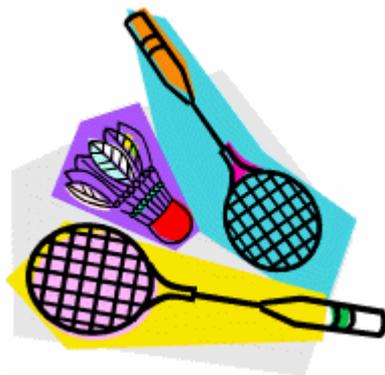


BADMINTON initiés

KALTENHOUSE



Strasbourg 7

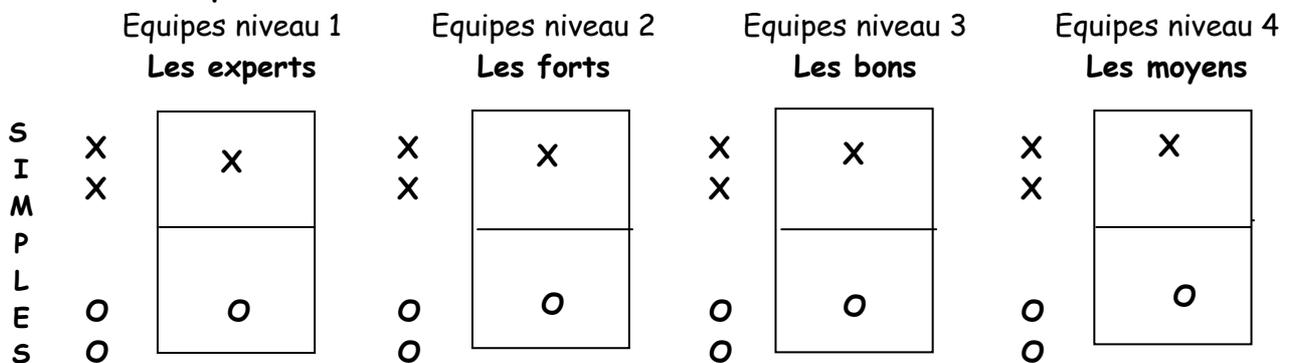
RENCONTRE DEUX ou TROIS CLASSES « BADMINTON INITIÉS »

- Objectif :** permettre à des élèves ayant suivi un cycle badminton de rencontrer d'autres joueurs initiés à travers des matches de simples et/ou de doubles.
- Public :** élèves de cycle 3 ayant **obligatoirement** suivi un cycle badminton.
- Matériel :** le jour de la rencontre, l'ensemble du matériel sera fourni (raquettes, volants, fiche de matches pré-remplies, crayons).
Les élèves emporteront une paire de chaussures propres et sèches à mettre sur place.
- Accompagnement :** prévoir 2 accompagnateurs par classe, en plus de l'enseignant(e), qui aideront aux rotations des groupes.

Déroulement de la rencontre

- › matches en simples
- › matches en doubles
- › classement

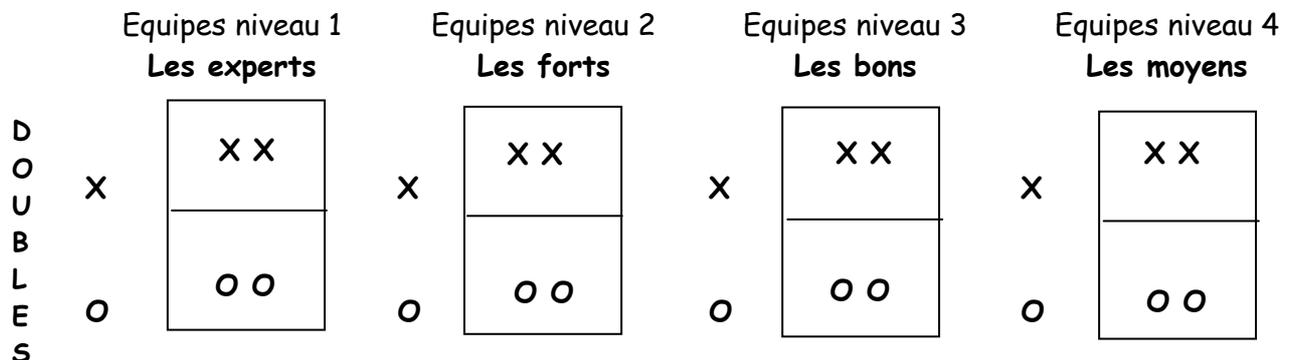
Matches de simples et de doubles : deux classes X & O se rencontrent



SIMPLES (durée des matches de 3 à 5 minutes)

Les joueurs sont par équipes de 3 dans chaque niveau. Chacun jouera contre des adversaires du même niveau. Terrain 4 : dimensions adaptées.

Les joueurs en attente (sur le côté) assureront les rôles d'arbitre et de scoreur.



DOUBLES (durée des matches identique à celle des simples)

Les joueurs sont regroupés par binômes (nombre à moduler en fonction de l'effectif de la classe) dans chaque niveau. Chacun jouera contre des adversaires du même niveau. Terrain 4 : dimensions adaptées.

Les joueurs en attente (sur le côté) assureront les rôles d'arbitre et de scoreur.

MATCHES EN SIMPLE

9 matches dans chaque niveau : si les équipes sont composées de 3 joueurs A - B - C, les rotations sur chaque terrain seront les suivantes :

A1/A2	B1/B2	C1/C2
A1/B2	B1/C2	C1/A2
A1/C2	B1/A2	C1/B2, soit 3 matches par joueur.

Durée totale pour les 9 matches environ 30 minutes.

Règles du jeu en simple

1. le joueur qui gagne le "**TOSS**" commence à servir.

TOSS : tirage au sort effectué de la façon suivante : un arbitre place le volant sur le filet, bouchon vers le haut, plastique sur le filet, puis il laisse tomber le volant. En regardant le volant immobile au sol, le côté vers lequel le bouchon est tombé désigne le joueur qui engagera le premier (le côté du filet vers lequel le bouchon est tombé n'a aucune importance).

2. le joueur engage à la **cuillère** (frappe du volant du bas vers le haut, sous la taille), **en diagonale** (de la droite de son terrain, vers la droite du terrain adverse) et **au-delà de la ligne de service**.

3. le joueur qui fait le point marque (quel que soit le joueur qui ait servi).

4. le joueur qui vient de marquer le point engage pour le point suivant.

MATCHES EN DOUBLE

9 matches dans chaque niveau : si les équipes sont composées de 3 joueurs A - B - C, les rotations sur chaque terrain seront les suivantes :

A1B1/A2B2	A1C1/A2C2	B1C1/B2C2
A1B1/B2C2	A1C1/A2B2	B1C1/A2C2
A1B1/A2C2	A1C1/B2C2	B1C1/A2B2, soit 3 matches par binôme.

Durée totale pour les 9 matches environ 30 minutes.

Règles du jeu en double

1. le binôme qui gagne le "**TOSS**" commence à servir.

2. le joueur situé à droite engage à la **cuillère**, **en diagonale et au-delà de la ligne de service**. Si un élève n'arrive pas à servir, il est envisageable que son co-équipier soit le seul à effectuer le service dans l'objectif de favoriser le jeu.

3. le binôme qui fait le point marque (quelle que soit le joueur qui ait servi).

4. le binôme qui vient de marquer engage pour le point suivant.

ROLES

Chaque joueur assurera à son tour les rôles de joueur, d'arbitre, de scoreur. La répartition précise de ces rôles se fera au moment des rotations, en fonction de l'autre équipe (pas de changement de terrain !). Il nécessaire d'apprendre à vos élèves à tenir ces rôles et de les entraîner au comptage de points.

CLASSEMENT

30 points par match gagné + points marqués lors du match

20 points si égalité + points marqués lors du match

10 point par match perdu + points marqués lors du match

exemple : A = 5/B = 2 A = 30+5 = 35 points B = 10 + 2 = 12 points