



## Formes de compétition | Pédagogie

### Echauffement

Organisation	Matériel/Conseils
<p><b>Serveur/serveuse</b> Dans un périmètre délimité, se déplacer librement avec un volant placé sur sa raquette. Avec la main libre, il est autorisé de déranger le joueur qui vient en face. – qui est capable de tenir son volant le plus longtemps sans le laisser tomber ?</p> <p><b>Forme de jeu:</b> Chacun reçoit au début du jeu 3 vies. Celui qui les a épuisées reçoit comme gage de s'exercer à soulever avec sa raquette des volants jonchant le sol.</p>	Chacun pour soi/tous contre tous
<p><b>Concours</b> Au niveau de la ligne de service, quelle équipe réussit 15 passes tendues, raquette hauteur de tête (situation de double).</p>	Collaboration, concentration 1 : 1 dans 1/2 terrain, d'abord prise de contact, puis concours.

### Partie principale

Organisation	Matériel/Conseils
<p><b>Technique A: Nettoyage du terrain</b> Deux équipes de 4 joueurs se font face sur un terrain. Les 2 équipes déposent 6 volants sur la ligne de service avant. Les joueurs se positionnent derrière la ligne de fond de leur terrain. Au coup de sifflet, les deux équipes essaient de ramasser les volants et de les envoyer dans le camp adverse. Les volants ne peuvent être rejoués avant d'avoir touché le sol. Quelle équipe a le mieux «nettoyé» son court?</p> <p><b>Forme de jeu:</b> quelle équipe remporte en premier 2 victoires ?</p>	Raquettes et 36 volants
<p><b>Technique B</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Services courts</li> <li>▶ 3 coups maximum (la qualité du service doit empêcher l'attaque de l'adversaire, le jeu doit être lancé...).</li> </ul>	Le relanceur attaque le service s'il le peut. Pas d'échanges
<p><b>Adaptation tactique</b> Jeu 2:2 jusqu'à 16 pts Lorsqu'une équipe atteint 5 pts, l'équipe ayant le moins de points décide de ce que l'adversaire ne peut plus faire (ex: ne plus smasher). Idem à 10 et 15 pts</p>	Développer la tactique en posant des questions: dans quel domaine l'adversaire est-il plus fort que nous? Gérer un handicap et changer de tactique.
<p><b>Jouer en double: échange de raquette</b> Sur un terrain, 4 enfants jouent deux contre deux. Ils n'ont cependant qu'une seule raquette pour deux. Ils se la transmettent après chaque coup.</p>	Après chaque jeu, les enfants se déplacent d'un demi-terrain sur la droite afin de changer aussi bien d'adversaires que de partenaire.

<p><b>Badminton pocker</b>  Jeu 2:2, chaque équipe part avec 5 pts.  L'équipe au service annonce le nombre de points qu'elle veut parier (donc risquer) pour l'échange qui suivra. (on ne peut miser que dans la limite des points que l'on a...  L'équipe au service annonce les points qu'elle met en jeu (disons 2 points; si elle gagne, son capital passe à 7 et les adversaires à 3).  L'équipe qui arrive à 10 points a gagné. Jouer au temps. Le dernier match entièrement joué fait office de résultat, pour le changement de terrain. Utiliser le système de ligues.</p>	<p>Apprendre à gérer des situations de pression.  Combien puis-je risquer?  Quand dois-je prendre un risque?</p>										
<p><b>Ligues</b>  Jeu 2:2</p> <table border="1" data-bbox="124 645 775 792"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Ligue A</td> <td>Ligue B</td> <td>1ère L.</td> <td>2e L.</td> <td>Juniors</td> </tr> </table> <p>Les vainqueurs montent d'une ligue, les perdants descendent mais commencent le match suivant avec autant de points qu'ils ont eu de défaites consécutives.</p>						Ligue A	Ligue B	1ère L.	2e L.	Juniors	<p>Les niveaux se resserrent.  Les perdants finiront par gagner aussi...</p>
Ligue A	Ligue B	1ère L.	2e L.	Juniors							

## Clôture

Organisation	Matériel/Conseils
Réflexion avec les participants	