

## Vise les espaces vides ! (TAP2)

### Contenu d'enseignement-apprentissage visé

Jouer seul-e en se replaçant efficacement après chaque coup et en plaçant le volant dans les espaces vides du terrain adverse.

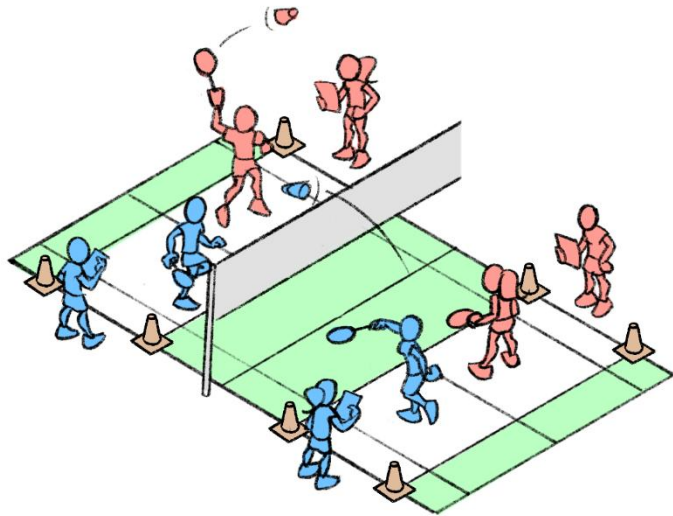
### But de la tâche

Jouer plusieurs matchs de badminton en 1 contre 1 en visant les espaces vides et en particulier les zones dangereuses (avant et arrière du terrain) pour placer intentionnellement le volant loin de son adversaire.

### Dispositif, consignes et organisation

Le filet de badminton est installé dans la longueur de la salle de sport. Trois terrains de badminton sont délimités selon la description dans la FPS, afin de permettre à deux matchs en 1 contre 1 d'avoir lieu en parallèle sur un terrain (6 demi-terrains de jeu). Sur chaque demi-terrain, les zones avant et arrière sont marquées (avec du ruban adhésif de préférence). Chaque élève dispose d'une raquette et plusieurs volants sont mis à disposition sur chaque terrain.

L'enseignant-e organise la classe en groupes de niveaux homogènes, le terrain 1 accueillant le groupe d'élèves de niveau avancé, le terrain 2 celui d'élèves de niveau intermédiaire et le terrain 3 celui d'élèves de niveau débutant.



Sur les deux demi-terrains qui leur ont été assignés, chaque groupe s'organise pour former des duos de joueuses ou joueurs et organise également le tournus des matchs à l'aide de la feuille de match.

### Règlement de jeu

- Les matchs se déroulent selon le modèle présenté dans la FPS (voir plan p.4). Au terme du premier match, de nouveaux duos sont formés à l'intérieur des groupes de niveaux, afin de bénéficier du coaching d'un-e autre élève.
- Le rôle de coach est utilisé pour tout le match (pas de rôle d'évaluation). Les élèves-coachs remplissent la fiche TACTIQUE pour l'observation par les pairs. Avant de débiter le match, les élèves reportent sur la fiche les zones avant et arrière du terrain de l'adversaire.
- Les volants identifiés comme tombés au sol sans être touchés par l'adversaire dans les zones avant et arrière valent deux points.
- Le score est indiqué par les joueuses et les joueurs à voix haute. Les élèves à l'observation notent le score.
- Au terme de chaque match, les élèves d'un même terrain partagent les trucs et astuces utiles pour marquer en zones avant et arrière.
- Afin de favoriser des apprentissages porteurs de sens, il conviendrait de proposer aux élèves au minimum deux tournus (2 matchs).
- Les règles de jeu appliquées dans cette tâche sont identiques à celles définies dans la FPS.

### Critère(s) de réalisation

- Chercher à atteindre les zones avant et arrière.
- Varier la longueur des coups afin de mettre le volant le plus loin possible de l'adversaire.
- Jouer les matchs en observant la position de la joueuse ou du joueur adverse et placer intentionnellement le volant dans le but de mettre l'adversaire en difficulté.

#### Régulation :





- L'enseignant·e peut démontrer les coups utiles pour viser les zones avant et arrière ou laisser les élèves trouver les solutions par l'expérimentation.
- L'enseignant·e adapte ses régulations selon le niveau de maîtrise et les besoins des élèves.
- Il est essentiel de faire comprendre aux élèves qu'il faut se replacer après chaque coup, afin d'éviter d'offrir des espaces vides à l'adversaire.

### Critère(s) de réussite



Chaque élève parvient à placer plus de volants en zone avant ou arrière lors du 2<sup>e</sup> match en s'appuyant sur les observations et le coaching réalisés par les pairs.

### Variables

#### Pour simplifier

-  Augmenter les dimensions des zones avant et arrière.
-  Annoncer la longueur du coup avant de jouer (« court » / « long »).

#### Pour complexifier

-  Diminuer les dimensions des zones avant et arrière.
-  Après avoir joué le volant, aller toucher avec la raquette un cône placé de chaque côté de son propre terrain.