

Reconduire une situation en badminton et en ultimate

Pour rendre attractives nos séances, on a tendance à dire qu'il faut varier les situations, mais selon le contexte cela peut nous faire perdre beaucoup de temps. Avec une classe, plutôt agitée où dans le « vouloir agir », changer de situations trop souvent peut être handicapant : le même dispositif matériel et le changement de nom du jeu peut faire l'effet d'un changement important alors que seule une variable a été modifiée.

Exemple en Badminton

Séance 1 (Niveau 2) Travail sur la régularité de l'échange.

- Faire le maximum d'échanges
- Faire le maximum d'échanges en frappe basse
- Faire le maximum d'échanges en frappe haute (dégagement)
- Faire le maximum d'échanges en court-court
- Faire le maximum d'échanges en court-court long-long

Séance 2 en échauffement spécifique :

Refaire les 5 mêmes exercices : en diminuant le temps (ex : 3 minutes d'exercices ; à chaque coups de sifflet les élèves changent de situation)

Séance 3 en échauffement spécifique

- Faire un maximum d'échange en frappe haute
- Faire le maximum d'échanges en court-court
- Faire le maximum d'échanges en court-court long-long

(+ 2 exercices de la séance 2)

La stabilité des lieux de passage des consignes de regroupement de début ou de fin de séance (les rituels !) est aussi un élément qui peut contribuer au bon déroulement des leçons, au sentiment de confort recherché par l'enseignant.

Exemple en Ultimate

Dans un gymnase de type C, 1 atelier reproduit 3 fois dans le gymnase que l'on va faire évoluer au fur et à mesure des séances.

On peut avoir tendance à changer trop souvent de situation de peur que les élèves se lassent, s'ennuient. Le risque est que le temps d'apprentissage moteur et/ou le nombre de répétitions de l'action ne soient suffisants pour que l'apprentissage soit effectif.

Avantages:

- Gain de temps entre deux situations d'apprentissage (pas ou peu de changement de matériel et une consigne en plus seulement)
- Situation de confort pour les élèves de ne pas partir dans l'inconnu à chaque situation, et de garder une certaine stabilité qui amène de la réussite et la prise de confiance.
- Confort pour l'enseignant car peu de difficultés de compréhension de la part des élèves
- Augmentation du travail moteur de l'élève

Pour aller plus loin, les exercices utilisés à la séance précédente peuvent être réutilisés en échauffement spécifique, ce qui permet de faire un rappel et de retravailler sans réexpliquer les consignes de l'exercice (en notant seulement les noms des exercices au tableau).

(voir situations décrites ci-dessous).

SITUATION 1 :

3 terrains identiques dans le gymnase avec 1 équipe sur chaque terrain.

Objectif : Réaliser une passe en revers à un joueur en déplacement

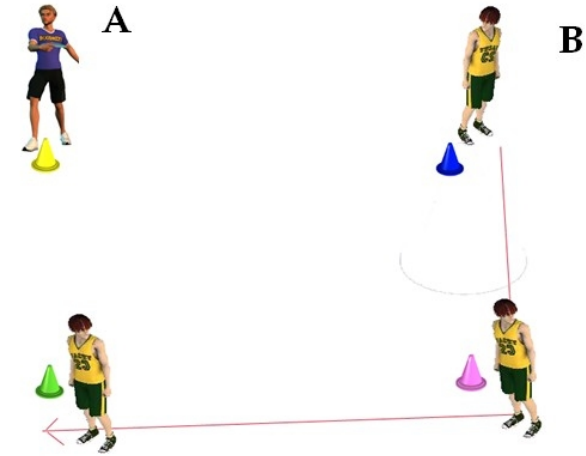
Critères de réalisation :

- A doit prendre l'information sur de B
- A s'oriente correctement pour faire une passe sur le plot vert

Critère de réussite :

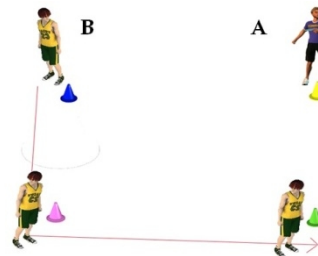
Faire un meilleur score que les autres équipes

1 pt à chaque fois que la passe est réussie. Le score est collectif (on joue terrain contre terrain)



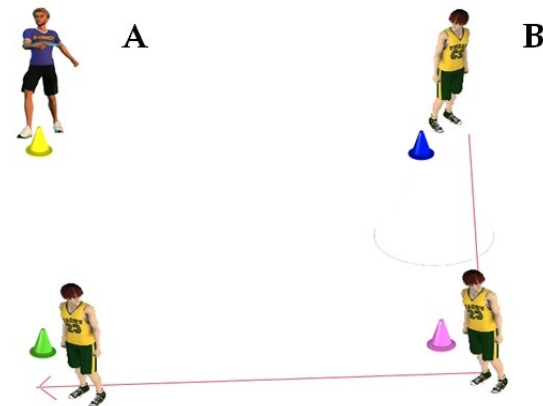
SITUATION 2

Evolution : changement de sens, ce qui modifie la prise d'information pour A et augmente la difficulté en cas de "catch " à une main pour B



SITUATION 3

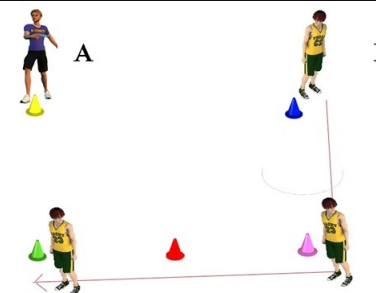
Evolution : on peut faire la situation en Coup Droit, puis changer de sens



SITUATION 4

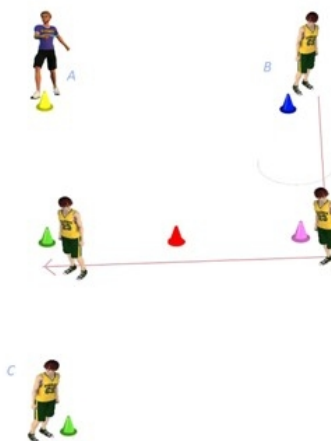
Objectif : B doit recevoir le Frisbee en course

Organisation idem, mais A déclenche son lancer quand B est au plot rouge



SITUATION 5

Evolution : après réception du frisbee par B, utilisation du pied de pivot et envoi rapide à C



SITUATION 6

B envoie le Frisbee à C en zone marquée.

C déclenche sa course quand réception du Frisbee par B

Critère de réussite : nb de points marqués

Variables :

- Coups Droit / Revers
- Sens 1 ou 2

