

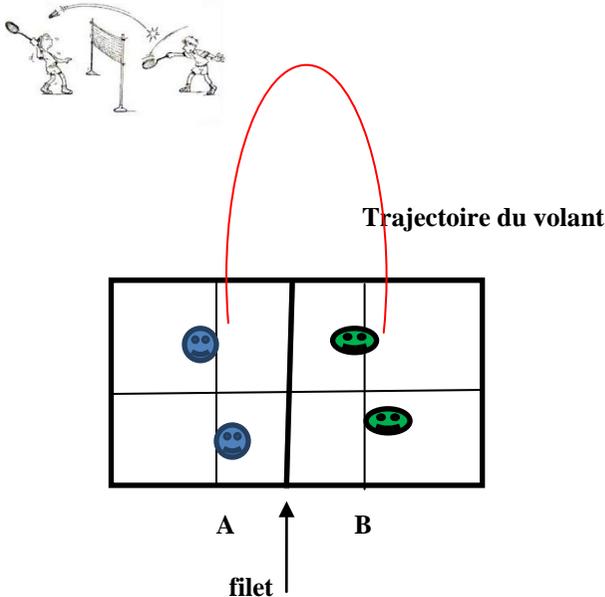
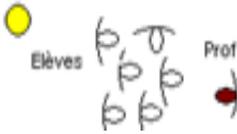
MODULE	Famille d'APS	APS SUPPORT	NIVEAU SCOLAIRE	SEANCE N°	MATERIEL
	Sport de renvoi	Badminton	Cycle Secondaire (T.C – 1Bac- 2 Bac)	1	Volants, Raquettes, sifflet, chronomètre, Plots,
Objectif terminal d'intégration	Selon le niveau				
Objectif terminal du cycle	Rechercher le gain de la rencontre par la mise en place des projets tactiques face à des adversaires identifiés en utilisant la productions de frappes variées en direction, en longueur et en hauteur pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.				
Compétences visées	Selon le niveau				
Objectif de la séance	ENTREE DANS L'ACTIVITE : Familiariser les élèves avec le volant et la raquette.				

Partie	But	Description de la situation	Organisation	Critère de réalisation	Critère de réussite.
Introductive 10 à 15 min	<ul style="list-style-type: none"> -Prise en main et contrôle de la classe -Mobilisation articulaire -Étirement musculaire -Éviter les accidents 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire l'appel et vérification des tenus. - Présentation de l'objectif de la séance - Échauffement Général: -Course légère -Mobilisation du Cou, épaules, colonne vertébrale, genoux... -Étirement des différents muscles du corps. Échauffement spécifique : lancer des volants avec les mains en haut et les rattraper avant qu'ils tombent 		<p>Courir en groupe et s'échauffer doucement pour éviter les accidents.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Motivation -Éveil physique -Température augmenté -Bon engagement de la majorité des élèves
Fondamentale 35 à 40 min	<p><u>L'élève :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Se familiariser avec le volant et la raquette. -Envoyer le volant dans une cible -Gagner le jeu <p><u>Prof :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Motiver les élèves 	<p>Tâche 1: Travail sous forme d'exercices</p> <p>Exercice 1 : Prise de raquette avec déplacement : Se déplacer en faisant tourner la raquette dans la main → En marchant, en courant, en reculant et en slalomant entre des plots.</p> <p>Exercice2 : Prise de raquette en tenant équilibre : Se déplacer en maintenant le volant sur la raquette (slalom)</p> <p>Exercice3 : Jonglage : Faire le plus de frappes possibles en jonglant le volant avec la raquette. (Frappes basses / frappes hautes)</p> <p>variante : - jongler sans bouger – Alternance coup droit / revers</p> <p>Tâche 2: « Les Volants Brûlants »</p> <ul style="list-style-type: none"> -Séparer l'espace avec un obstacle (filet ou corde tendue) en deux camps, une équipe de chaque côté (A et B) -Au signal, chaque élève a un ou plusieurs volants et doit le ou les envoyer/renvoyer dans le terrain de l'équipe adverse avec la raquette. -Au 2^{ème} signal le jeu s'arrête, l'équipe qui a le plus de volants dans son terrain a perdu. <p>variante</p> <p>Limiter le nombre de volants / Varier la forme de l'obstacle / Ne comptabiliser que les volants qui sont à l'intérieur du terrain.</p> <p>Consigne : - On peut ramasser les volants tombés</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pas de coup direct dessous (pas de smash). 	<p>La prise de la raquette</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Jouer en mouvement -Se déplacer vite pour ne pas laisser le volant tomber. Envoyer un seul volant à la fois avec la raquette. 	<p>Quantitatif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Maintient le volant sur la raquette (avec ou sans déplacement) <p>Quantitatif :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Faire au moins 10 frappes en jonglant -Nombre de volants dans son camp au bout de 2min de jeu.
Finale 5 min	<p>Amener l'élève à l'état de repos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Petite foulées • Faire des étirements à la fin de l'effort physique. • Bilan de la séance (Discuter sur les problèmes des élèves détectés d'une façon globale). 		<p>Poser des questions concernant le contenu de la séance</p>	<p>-la participation des élèves à la discussion</p>

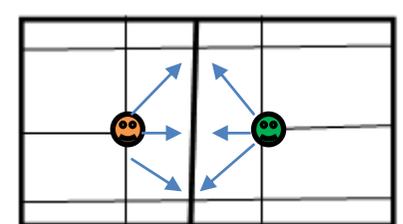
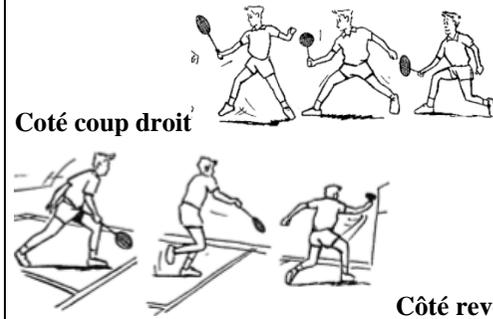
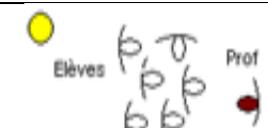
Séance 2 :

Cours Théorique

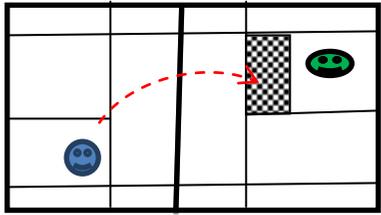
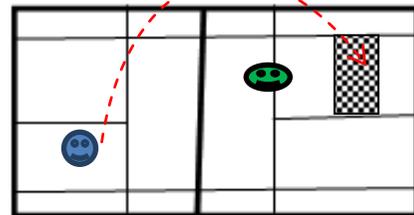
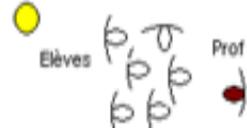
MODULE	Famille d'APS	APS SUPPORT	NIVEAU SCOLAIRE	SEANCE N°	MATERIEL
	Sport de renvoi	Badminton	Cycle Secondaire (T.C – 1Bac- 2 Bac)	3	Volants, Raquettes, sifflet, chronomètre, Plots,
Objectif terminal d'intégration	Selon le niveau				
Objectif terminal du cycle	Rechercher le gain de la rencontre par la mise en place des projets tactiques face à des adversaires identifiés en utilisant la productions de frappes variées en direction, en longueur et en hauteur pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.				
Compétences visées	Selon le niveau				
Objectif de la séance	Pouvoir effectuer des renvois hauts et en avant pour réussir un échange et garantir la continuité du jeu.				

Partie	But	Description de la situation	Organisation	Crîtère de réalisation	Crîtère de réussite.
Introductive 10 à 15 min	<ul style="list-style-type: none"> -Prise en main et contrôle de la classe -Mobilisation articulaire -Étirement musculaire -Éviter les accidents 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire l'appel et vérification des tenus. - Présentation de l'objectif de la séance - Échauffement Général: -Course légère -Mobilisation du Cou, épaules, colonne vertébrale, genoux... -Étirement des différents muscles du corps. Échauffement spécifique : Jonglage : Faire le plus de frappes possibles en jonglant le volant avec la raquette. 		<p>Courir en groupe et s'échauffer doucement pour éviter les accidents.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Motivation -Éveil physique -Température augmenté -Bon engagement de la majorité des élèves
Fondamentale 35 à 40 min	<p>L'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Recevoir le volant et le renvoyer -Amener les enfants à renvoyer le volant par le haut. - Contrôler le volant pour effectuer un maximum d'échanges 	<p>Tâche 1: Par deux : 1 avec raquette et 1 sans Celui sans raquette lance le volant, celui avec la raquette tape le volant et doit le renvoyer sur celui qui n'a pas de raquette</p> <p>Consigne - Le lanceur envoie le volant avec la raquette en hauteur (par le bas ou par le haut). - Le receveur renvoie le volant avec la raquette par le haut. - Changer tous les 10 coups variante : - Elargir la distance entre les deux élèves</p> <p>Tâche 2: Échange à deux avec raquette, joueur "A" face au joueur "B"</p> <p>Variante : -les élèves se font des échanges tout en s'écartant l'un de l'autre -Intégration du filet</p> <p>Consigne : jouer en comptant les points → - "A" marque un point quand le volant touche le sol du terrain "B" et quand "B" met le volant hors du terrain ou dans le filet (et inversement)</p>		<ul style="list-style-type: none"> -Se déplacer vite vers le volant pour ne pas le laisser tomber. -Augmenter la hauteur du volant -jouer en mouvement 	<p>Quantitatif :</p> <ul style="list-style-type: none"> -J'ai réussi si j'ai renvoyé 6 fois le volant parmi 10 essais. -10 échanges réussis sans faire tomber le volant au sol.
Finale 5 min	<p>Amener l'élève à l'état de repos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Petite foulées • Faire des étirements à la fin de l'effort physique. • Bilan de la séance (Discuter sur les problèmes des élèves détectés d'une façon globale). 		<p>Poser des questions concernant le contenu de la séance</p>	<p>-la participation des élèves à la discussion</p>

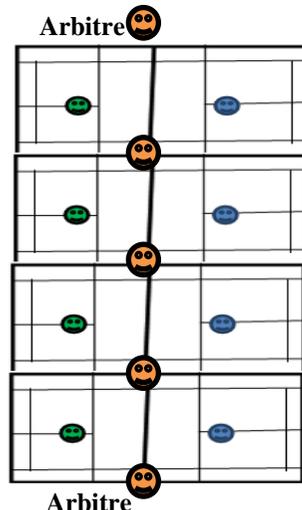
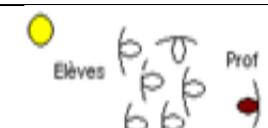
MODULE	Famille d'APS	APS SUPPORT	NIVEAU SCOLAIRE	SEANCE N°	MATERIEL
	Sport de renvoi	Badminton	Cycle Secondaire (T.C – 1Bac- 2 Bac)	4	Volants, Raquettes, sifflet, chronomètre, Plots,
Objectif terminal d'intégration	Selon le niveau				
Objectif terminal du cycle	Rechercher le gain de la rencontre par la mise en place des projets tactiques face à des adversaires identifiés en utilisant la productions de frappes variées en direction, en longueur et en hauteur pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.				
Compétences visées	Selon le niveau				
Objectif de la séance	Introduire le pas chassé comme méthode de déplacement et développer les aptitudes de changement de prise de raquette				

Partie	But	Description de la situation	Organisation	Crîtère de réalisation	Crîtère de réussite.
Introductive 10 à 15 min	<p>-Prise en main et contrôle de la classe</p> <p>-Mobilisation articulaire</p> <p>-Étirement musculaire</p> <p>-Éviter les accidents</p>	<p>- Faire l'appel et vérification des tenus.</p> <p>- Présentation de l'objectif de la séance</p> <p>- Échauffement Général:</p> <p>-Course légère</p> <p>-Mobilisation du Cou, épaules, colonne vertébrale, genoux...</p> <p>-Étirement des différents muscles du corps.</p> <p>Échauffement spécifique : échange par 2 sur chaque ½ terrain</p>		<p>Courir en groupe et s'échauffer doucement pour éviter les accidents.</p>	<p><i>-Motivation</i></p> <p><i>-Éveil physique</i></p> <p><i>-Température augmenté</i></p> <p><i>-Bon engagement de la majorité des élèves</i></p>
Fondamentale 35 à 40 min	<p>L'élève :</p> <p>- Utiliser des pas chassés pour les mouvements face à soi et en diagonale (avant et arrière).</p> <p>- utiliser judicieusement les différentes prises de raquette.</p>	<p>Situation 1: Travail par binôme ; chacun face à son partenaire. le « leader » et le « chasseur ».</p> <p>Le « leader » se déplace latéralement et change de directions en faisant des pas chassés,</p> <p>Le « chasseur » doit suivre et essayer de copier le déplacement du chasseur en miroir le plus vite possible.</p> <p>variante : travail avec volant → Le « leader » se déplace et lance le volant. Le « chasseur » attrape le volant et le relance au « leader »</p> <p>Consigne :</p> <p>-Changer les rôles tous les 30-40 sec</p> <p>-Conserver des distances de sécurité entre les groupes.</p> <p>-Choisir les partenaires en fonction du niveau d'exécution.</p> <p>Situation 2 : Ceci est un exercice dans la progression du précédent</p> <p>Les élèves travaillent par deux et pratiquent le changement de prises en frappant un volant lancé par leur partenaire alternativement côté coup droit et côté revers.</p> <p>Consigne : Effectuer 12 coups et changer les rôles.</p> <p>Situation 3 : Match : 1 Vs 1</p> <p>Consigne : Jouer un set de 11 points</p>	 <p>→ Déplacement en pas chassés</p>  <p>Côté coup droit</p> <p>Côté revers</p>	<p>-Faire des pas chassés courts, (éviter les chassés trop amples.</p> <p>-Encourager les postures droites avec les genoux légèrement fléchis.</p> <p>- Avancer la jambe raquette.</p>	<p><u>Quantitatif :</u></p> <p>-Arriver à attraper 6 volants parmi 10 volants lancés.</p> <p>-Arriver à frapper le volant 8 fois au moins parmi 12 essais.</p> <p><u>Qualitatif :</u></p> <p>-Utilisation des pas chassés dans la majorité des déplacements.</p>
Finale 5 min	<p>Amener l'élève à l'état de repos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Petite foulées • Faire des étirements à la fin de l'effort physique. • Bilan de la séance (Discuter sur les problèmes des élèves détectés d'une façon globale). 		<p>Poser des questions concernant le contenu de la séance</p>	<p><i>-la participation des élèves à la discussion</i></p>

MODULE	Famille d'APS	APS SUPPORT	NIVEAU SCOLAIRE	SEANCE N°	MATERIEL
	Sport de renvoi	Badminton	Cycle Secondaire (T.C – 1Bac- 2 Bac)	5	Volants, Raquettes, sifflet, chronomètre, Plots,
Objectif terminal d'intégration	Selon le niveau				
Objectif terminal du cycle	Rechercher le gain de la rencontre par la mise en place des projets tactiques face à des adversaires identifiés en utilisant la productions de frappes variées en direction, en longueur et en hauteur pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.				
Compétences visées	Selon le niveau				
Objectif de la séance	Pouvoir exécuter correctement les différents types de services en fonction de l'adversaire Pour prendre l'avantage				

Partie	But	Description de la situation	Organisation	Critère de réalisation	Critère de réussite.
Introductive 10 à 15 min	<p>-Prise en main et contrôle de la classe</p> <p>-Mobilisation articulaire</p> <p>-Étirement musculaire</p> <p>-Éviter les accidents</p>	<p>- Faire l'appel et vérification des tenus.</p> <p>- Présentation de l'objectif de la séance</p> <p>- Échauffement Général:</p> <p>-Course légère</p> <p>-Mobilisation du Cou, épaules, colonne vertébrale, genoux...</p> <p>-Étirement des différents muscles du corps.</p> <p>Échauffement spécifique : Jeu « <u>Les Volants Brûlants</u> »</p>		<p>Courir en groupe et s'échauffer doucement pour éviter les accidents.</p>	<p><i>-Motivation</i></p> <p><i>-Éveil physique</i></p> <p><i>-Température augmenté</i></p> <p><i>-Bon engagement de la majorité des élèves</i></p>
Fondamentale 35 à 40 min	<p>L'élève :</p> <p>- Créer une trajectoire rasante et courte</p> <p>-Créer une trajectoire haute et longue</p> <p>- Prendre l'avantage dès le début du point.</p>	<p>Situation 1: « Le Service court »</p> <p>Tournoi à 3 joueurs : A, B et C : en intégrant le rôle d'arbitre (C) A joue contre B, et C arbitre le match. Temps du jeu est de 3min. Le vainqueur est le joueur ayant accumulé le plus de point.</p> <p>B se place dans la zone longue à une distance inaccessible de la zone avant avec sa raquette.</p> <p>Si A sert dans le filet ou hors limite il perd le point.</p> <p>Si A sert trop long et que B peut frapper le volant le joue continue.</p> <p>Si A marquer le point directement par un service dans la zone courte  = bonus 2point</p> <p>Consigne : -Changer les rôles à la fin de la partie A → B → C</p> <p>variante : - modifier les distances/ajouter une cible : mettre le volant dans une boîte</p> <p>Situation 2: « Le Service long »</p> <p>B se place dans la zone courte avec le bras tendu au dessus de la tête.</p> <p>Si A sert dans le filet ou hors limite il perd le point.</p> <p>Si A sert trop court et que B peut frapper le volant le joue continue.</p> <p>Marquer le point par un service dans la zone longue  = bonus 2point</p> <p>Consigne : Se concentrer pour servir</p> <p>variante : - modifier les distances</p> <p>N.B : Le service est considéré comme réussi même si le joueur adverse le renvoie.</p>	<p>S1</p>  <p>S2</p>  <p>trajectoire du service</p>	<p>-Aligner ses appuis dans la direction de la frappe.</p> <p>-Toucher le volant devant soi. Volant qui rase le filet</p> <p>-Toucher le volant devant soi. Orienter le tamis vers le haut.</p>	<p><u>Quantitatif :</u></p> <p>-Moitié de mes services sont réussis</p> <p>-Marquer un maximum de bonus</p> <p><u>Qualitatif :</u></p> <p>-Mettre l'adversaire en difficulté</p> <p>-Le volant hors de portée de l'adversaire</p>
Finale 5 min	<p>Amener l'élève à l'état de repos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Petite foulées • Faire des étirements à la fin de l'effort physique. • Bilan de la séance (Discuter sur les problèmes des élèves détectés d'une façon globale). 		<p>Poser des questions concernant le contenu de la séance</p>	<p><i>-la participation des élèves à la discussion</i></p>

MODULE	Famille d'APS	APS SUPPORT	NIVEAU SCOLAIRE	SEANCE N°	MATERIEL
	Sport de renvoi	Badminton	Cycle Secondaire (T.C – 1Bac- 2 Bac)	6	Volants, Raquettes, sifflet, chronomètre, Plots,
Objectif terminal d'intégration	Selon le niveau				
Objectif terminal du cycle	Rechercher le gain de la rencontre par la mise en place des projets tactiques face à des adversaires identifiés en utilisant la productions de frappes variées en direction, en longueur et en hauteur pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.				
Compétences visées	Selon le niveau				
Objectif de la séance	Test Formatif : Evaluer le degré d'apprentissage par l'organisation d'un mini tournoi				

Partie	But	Description de la situation	Organisation	Critère de réalisation	Critère de réussite.
Introductive 10 à 15 min	<ul style="list-style-type: none"> -Prise en main et contrôle de la classe -Mobilisation articulaire -Étirement musculaire -Éviter les accidents 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire l'appel et vérification des tenus. - Présentation de l'objectif de la séance - Échauffement Général: -Course légère -Mobilisation du Cou, épaules, colonne vertébrale, genoux... -Étirement des différents muscles du corps. Échauffement spécifique : échange par 2 sur chaque ½ terrain 		<p>Courir en groupe et s'échauffer doucement pour éviter les accidents.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Motivation -Éveil physique -Température augmenté -Bon engagement de la majorité des élèves
Fondamentale 35 à 40 min	<p><i>L'élève :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Gagner le tournoi -Participer au tournoi en prévoyant son meilleur score possible. -Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité 	<p>Situation 1: « Le tournoi »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un poule de 4 joueurs de même niveau par terrain, 2 joueurs et 2 arbitres par rencontre. -Un Filet, terrain délimité par des cônes/craie, 2 raquettes et un volant par terrain. -1ère série : tu rencontres les 3 autres joueurs de ton groupe et tu inscribes tes résultats sur la fiche. -2ème série : tu inscribes un nombre de points à atteindre pour chacune des rencontres suivantes. (Prévoir son score). Consigne : - Le vainqueur du match est celui qui marque le premier 11 points - 'A' marque un point quand le volant touche le sol du terrain 'B' et quand 'B' met le volant hors du terrain ou dans le filet (et inversement). - On engage le volant par un service sous la ceinture avec 2 essais possible. -Pour le 1er point (1er service) les arbitres effectuent un tirage au sort entre les 2 joueurs. - Celui qui marque le point, sert. - à la fin de tous les matchs un classement sera élaboré avec les enfants, selon les critères suivants : *Match gagné : 3 points *Match nul : 2 points *Match perdu : 1 point 		<ul style="list-style-type: none"> -S'organiser pour ne pas perdre de temps. -Rencontrer tous les joueurs de la poule -Respecter les décisions des arbitres. 	<p><i>Quantitatif :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Participation de tous les élèves au tournoi <p><i>Qualitatif :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Applications des prés-acquis
Finale 5 min	<p>Amener l'élève à l'état de repos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Petite foulées • Faire des étirements à la fin de l'effort physique. • Bilan de la séance (Discuter sur les problèmes des élèves détectés d'une façon globale). 		<p>Poser des questions concernant le contenu de la séance</p>	<ul style="list-style-type: none"> -la participation des élèves à la discussion

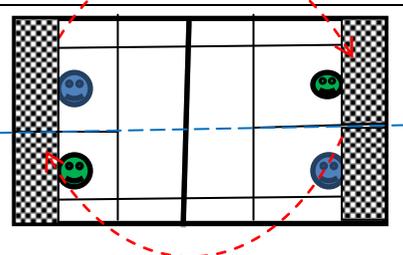
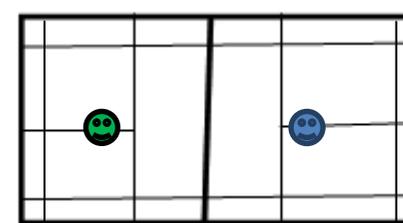
MODULE	Famille d'APS	APS SUPPORT	NIVEAU SCOLAIRE	SEANCE N°	MATERIEL
	Sport de renvoi	Badminton	Cycle Secondaire (T.C – 1Bac- 2 Bac)	7	Volants, Raquettes, sifflet, chronomètre, Plots,
Objectif terminal d'intégration	Selon le niveau				
Objectif terminal du cycle	Rechercher le gain de la rencontre par la mise en place des projets tactiques face à des adversaires identifiés en utilisant la productions de frappes variées en direction, en longueur et en hauteur pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.				
Compétences visées	Selon le niveau				
Objectif de la séance	Amener les élèves à améliorer la précision de leurs coups pour progresser l'efficacité de leur envoi afin de gagner l'échange.				

Partie	But	Description de la situation	Organisation	Critère de réalisation	Critère de réussite.
Introductive 10 à 15 min	<p>-Prise en main et contrôle de la classe</p> <p>-Mobilisation articulaire</p> <p>-Étirement musculaire</p> <p>-Éviter les accidents</p>	<p>- Faire l'appel et vérification des tenus.</p> <p>- Présentation de l'objectif de la séance</p> <p>- Échauffement Général:</p> <p>-Course légère</p> <p>-Mobilisation du Cou, épaules, colonne vertébrale, genoux...</p> <p>-Étirement des différents muscles du corps.</p> <p>Échauffement spécifique : « <u>Jeu de Précision</u> » Lancer les volant vers des cibles avec système de pointage.</p>		<p>Courir en groupe et s'échauffer doucement pour éviter les accidents.</p>	<p><i>-Motivation</i></p> <p><i>-Éveil physique</i></p> <p><i>-Température augmenté</i></p> <p><i>-Bon engagement de la majorité des élèves</i></p>
Fondamentale 35 à 40 min	<p>L'élève :</p> <p>-Envoyer le volant à l'endroit voulu</p> <p>-Amener les enfants à améliorer l'efficacité de leur envoi.</p>	<p>Situation 1: <u>envoyer avec précision</u></p> <p>Dispositif :</p> <p>- chaque demi-terrain est partagé en 4 zones de couleur.</p> <p>- 2 joueurs par terrain, un lanceur avec raquette, un ramasseur (sans raquette).</p> <p>- Une réserve de volants.</p> <p>Consigne :</p> <p>- Envoyer le volant 5 fois dans une même zone, avant de passer à la zone suivante.</p> <p>- Echanger les rôles après le passage de toutes les zones ; c'est-à-dire après 20 coups (4zones * 5coups)</p> <p>variante : - annoncer la zone choisie avant de lancer. (l'annonce peut être faite par le lanceur ou par le receveur.)</p> <p>- réduire la taille des zones.</p> <p>Situation 3 : Match : 1 Vs 1</p> <p>Consigne : Jouer un set de 11 points</p>	<p>Filet</p> <p>S1</p> <p>S2</p>	<p>-Décider quel lieu atteindre sur le terrain adverse</p> <p>-Etre en position d'équilibre au moment de la frappe afin de c'est-à-dire arriver équilibré</p> <p>-Ajuster sa trajectoire</p>	<p><u>Quantitatif :</u></p> <p>-Arriver à envoyer 3 volants dans la zone voulue parmi les 5 coups.</p> <p><u>Qualitatif :</u></p> <p>-J'ai réussi si je suis passé dans chacune des zones</p>
Finale 5 min	<p>Amener l'élève à l'état de repos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Petite foulées • Faire des étirements à la fin de l'effort physique. • Bilan de la séance (Discuter sur les problèmes des élèves détectés d'une façon globale). 		<p>Poser des questions concernant le contenu de la séance</p>	<p><i>-la participation des élèves à la discussion</i></p>

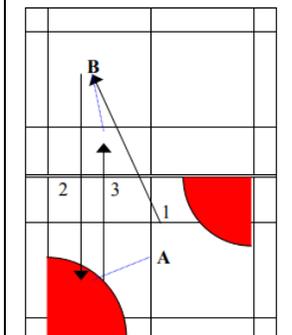
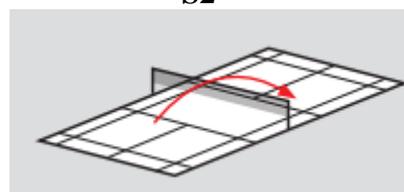
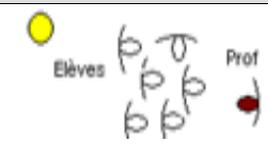
MODULE	Famille d'APS	APS SUPPORT	NIVEAU SCOLAIRE	SEANCE N°	MATERIEL
	Sport de renvoi	Badminton	Cycle Secondaire (T.C – 1Bac- 2 Bac)	8	Volants, Raquettes, sifflet, chronomètre, Plots,
Objectif terminal d'intégration	Selon le niveau				
Objectif terminal du cycle	Rechercher le gain de la rencontre par la mise en place des projets tactiques face à des adversaires identifiés en utilisant la productions de frappes variées en direction, en longueur et en hauteur pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.				
Compétences visées	Selon le niveau				
Objectif de la séance	Pouvoir identifier la trajectoire du volant et se déplacer en gardant l'équilibre pour le renvoyer vers le haut et l'avant.				

Partie	But	Description de la situation	Organisation	Critère de réalisation	Critère de réussite.
Introductive 10 à 15 min	<p>-Prise en main et contrôle de la classe</p> <p>-Mobilisation articulaire</p> <p>-Étirement musculaire</p> <p>-Éviter les accidents</p>	<p>- Faire l'appel et vérification des tenus.</p> <p>- Présentation de l'objectif de la séance</p> <p>- Échauffement Général:</p> <p>-Course légère</p> <p>-Mobilisation du Cou, épaules, colonne vertébrale, genoux...</p> <p>-Étirement des différents muscles du corps.</p> <p>Échauffement spécifique : « <u>Le Tape et Va</u> »</p> <p>2 équipes se font face, le 1er de chacune renvoie le volant et va se déplacer à l'arrière de l'arrière de son équipe et ainsi de suite.</p>		<p>Courir en groupe et s'échauffer doucement pour éviter les accidents.</p>	<p><i>-Motivation</i></p> <p><i>-Éveil physique</i></p> <p><i>-Température augmenté</i></p> <p><i>-Bon engagement de la majorité des élèves</i></p>
Fondamentale 35 à 40 min	<p>L'élève :</p> <p>- Lecture et maîtrise des trajectoires.</p> <p>- Contrôler le volant pour effectuer un maximum d'échanges</p> <p>-Défendre son propre camp</p>	<p>Situation 1: La défense du château</p> <p>Aménagement : 2 équipes de 4 élèves minimum. une raquette par enfant et une douzaine de volants.</p> <p>Les attaquants doivent tenter d'envoyer les volants dans le château</p> <p>Les défenseurs doivent protéger le château en empêchant les volants de tomber dans la zone « château ».Ils doivent remettre en jeu en les lançant dans la zone attaquant les volants qui tombent au sol chez eux.</p> <p>Personne ne doit ramasser les volants qui se trouvent dans le château avant la fin de la partie.</p> <p><u>Consigne</u></p> <p>-Les défenseurs et les attaquants ne peuvent sortir de leur zone.</p> <p>-Changer les rôles à la fin de la partie</p> <p><u>variante :</u> - modifier les distances</p> <p>Situation 2: match 1 contre 1</p> <p>Chaque élève défend son propre camp et essay de faire tomber le volant dans le camp adverse en le frappant (droite/ gauche, en avant/arrière)</p> <p><u>Consigne</u> Jouer un set de 11 points.</p>	<p>■ Attaquants</p> <p>□ Défenseurs</p> <p>■ Château</p> <p>S1</p> <p>S2</p>	<p>-Se déplacer vite vers le volant pour ne pas le laisser tomber.</p> <p>-jouer en mouvement</p> <p>-se concentrer sur le volant</p>	<p><u>Quantitatif :</u></p> <p>Le nombre de volants dans le château à la fin de la partie</p> <p>Gagner le match en comptabilisant le maximum de point avec le maximum d'écart possible.</p>
Finale 5 min	<p>Amener l'élève à l'état de repos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Petite foulées • Faire des étirements à la fin de l'effort physique. • Bilan de la séance (Discuter sur les problèmes des élèves détectés d'une façon globale). 		<p>Poser des questions concernant le contenu de la séance</p>	<p><i>-la participation des élèves à la discussion</i></p>

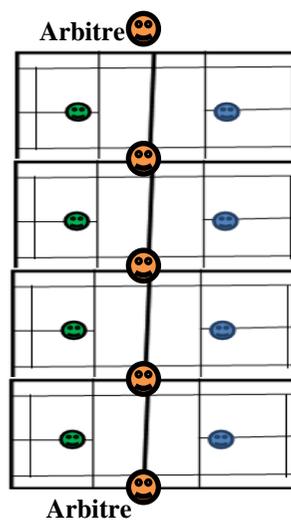
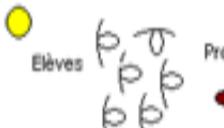
MODULE	Famille d'APS	APS SUPPORT	NIVEAU SCOLAIRE	SEANCE N°	MATERIEL
	Sport de renvoi	Badminton	Cycle Secondaire (T.C – 1Bac- 2 Bac)	9	Volants, Raquettes, sifflet, chronomètre, Plots,
Objectif terminal d'intégration	Selon le niveau				
Objectif terminal du cycle	Rechercher le gain de la rencontre par la mise en place des projets tactiques face à des adversaires identifiés en utilisant la productions de frappes variées en direction, en longueur et en hauteur pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.				
Compétences visées	Selon le niveau				
Objectif de la séance	Créer une trajectoire haute et longue pour repousser l'adversaire en arrière afin de gagner l'échange.				

Partie	But	Description de la situation	Organisation	Critère de réalisation	Critère de réussite.
Introductive 10 à 15 min	<p>-Prise en main et contrôle de la classe</p> <p>-Mobilisation articulaire</p> <p>-Étirement musculaire</p> <p>-Éviter les accidents</p>	<p>- Faire l'appel et vérification des tenus.</p> <p>- Présentation de l'objectif de la séance</p> <p>- Échauffement Général:</p> <p>-Course légère</p> <p>-Mobilisation du Cou, épaules, colonne vertébrale, genoux...</p> <p>-Étirement des différents muscles du corps.</p> <p>Échauffement spécifique : compétition : qui frappe le volant pour la distance la plus éloignée est le gagnant.</p>		<p>Courir en groupe et s'échauffer doucement pour éviter les accidents.</p>	<p><i>-Motivation</i></p> <p><i>-Éveil physique</i></p> <p><i>-Température augmenté</i></p> <p><i>-Bon engagement de la majorité des élèves</i></p>
Fondamentale 35 à 40 min	<p>L'élève :</p> <p>-Créer une trajectoire haute et longue</p> <p>- Frapper fort le volant pour faire reculer l'adversaire derrière</p>	<p>Situation 1: 1contre 1 dans chaque 1/2 terrain</p> <p>A joue contre B, chaque élève doit frapper le volant dans la zone demandée </p> <p>Si le volant retombe hors cette zone  = le point est perdu</p> <p>Si le volant tombe dans cette zone  = bonus 2 points</p> <p>Le vainqueur est le joueur ayant accumulé le plus de point.</p> <p>Consigne :</p> <p>-Préparer coude haut, tamis de raquette dans le dos.</p> <p>- Se concentrer sur le volant</p> <p>variante : - modifier les distances/zones</p> <p>Situation 2 : match d'application : 1 contre 1 dans chaque terrain</p> <p>Jouer des matchs réels</p> <p>Consigne : jouer un set de 11 points</p>	<p>S1</p>  <p>S2</p>  <p>trajectoire de l'échange</p>	<p>-Lancer la raquette sur le volant; effectuer une rotation interne de l'avant-bras</p> <p>-Avancer la jambe arrière (ciseau de jambe), geste de frappe sec</p>	<p>Quantitatif :</p> <p>-Marquer un maximum de bonus</p> <p>-Gagner le match en comptabilisant le maximum de point avec le maximum d'écart possible.</p> <p>Qualitatif :</p> <p>-Repousser l'adversaire dans la zone arrière.</p>
Finale 5 min	<p>Amener l'élève à l'état de repos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Petite foulées • Faire des étirements à la fin de l'effort physique. • Bilan de la séance (Discuter sur les problèmes des élèves détectés d'une façon globale). 		<p>Poser des questions concernant le contenu de la séance</p>	<p><i>-la participation des élèves à la discussion</i></p>

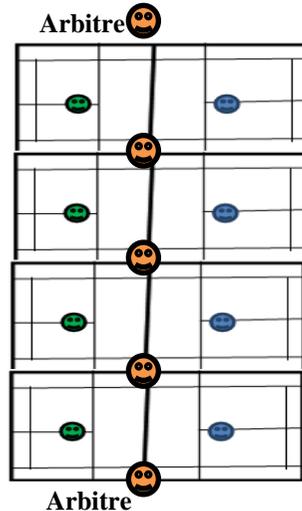
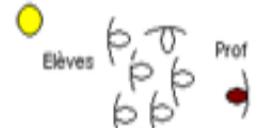
MODULE	Famille d'APS	APS SUPPORT	NIVEAU SCOLAIRE	SEANCE N°	MATERIEL
	Sport de renvoi	Badminton	Cycle Secondaire (T.C – 1Bac- 2 Bac)	10	Volants, Raquettes, sifflet, chronomètre, Plots,
Objectif terminal d'intégration	Selon le niveau				
Objectif terminal du cycle	Rechercher le gain de la rencontre par la mise en place des projets tactiques face à des adversaires identifiés en utilisant la productions de frappes variées en direction, en longueur et en hauteur pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.				
Compétences visées	Selon le niveau				
Objectif de la séance	Créer un espace libre sur le terrain en variant la longueur et la direction des coups en fonction de la position de l'adversaire pour mettre son adversaire en mauvaise posture afin de gagner le point.				

Partie	But	Description de la situation	Organisation	Critère de réalisation	Critère de réussite.
	<p>-Prise en main et contrôle de la classe</p> <p>-Mobilisation articulaire</p> <p>-Étirement musculaire</p> <p>-Éviter les accidents</p>	<p>- Faire l'appel et vérification des tenus.</p> <p>- Présentation de l'objectif de la séance</p> <p>- Échauffement Général:</p> <p>-Course légère</p> <p>-Mobilisation du Cou, épaules, colonne vertébrale, genoux...</p> <p>-Étirement des différents muscles du corps.</p> <p>Échauffement spécifique : « Jeu de Précision » Lancer les volant vers des cibles avec système de pointage.</p>		<p>Courir en groupe et s'échauffer doucement pour éviter les accidents.</p>	<p>-Motivation</p> <p>-Éveil physique</p> <p>-Température augmenté</p> <p>-Bon engagement de la majorité des élèves</p>
<p>Fondamentale 35 à 40 min</p>	<p>L'élève :</p> <p>-Eloigner le volant de l'adversaire</p> <p>-Envoyer le volant hors de portée de l'adversaire</p>	<p>Situation 1:</p> <p>-Tâche semi-libre avec une première partie imposée : (1) service haut ; (2) dégagement droit devant ; (3) amorti et ensuite jeu libre</p> <p>-A et B réalisent 2 manches de 11 points</p> <p>-A sert pendant toute la 1ère manche ; B à la 2ème</p> <p>-Pour B, les points dans Zone Rouge comptent double (bonus = 2points) et inversement.</p> <p>Consigne :</p> <p>- Echanger les rôles après chaque manche.</p> <p>-Pour marquer un bonus dans une cible je dois d'abord en éloigner mon adversaire.</p> <p>variante :</p> <p>- réduire la taille des zones.</p> <p>- Jouer libre dès le début</p> <p>Situation 2 : Match : 1 Vs 1 Match à thème où l'impact direct en zone bonus vaut 3 points</p> <p>Consigne : -Jouer un set de 15 points</p> <p>-Appliquer les acquis de la <u>situation 1</u></p>	<p>S1</p>  <p>S2</p> 	<p>- Arriver équilibré</p> <p>-Ajuster sa trajectoire</p> <p>-Dosage des frappes ; pertinence des choix</p>	<p><u>Quantitatif :</u></p> <p>-Réaliser au moins 3 points doubles dans chaque manche</p> <p><u>Qualitatif :</u></p> <p>-Arriver à envoyer le volant dans la zone voulue</p> <p>- mettre l'adversaire en échec</p>
<p>Finale 5 min</p>	<p>Amener l'élève à l'état de repos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Petite foulées • Faire des étirements à la fin de l'effort physique. • Bilan de la séance (Discuter sur les problèmes des élèves détectés d'une façon globale). 		<p>Poser des questions concernant le contenu de la séance</p>	<p><i>-la participation des élèves à la discussion</i></p>

MODULE	Famille d'APS	APS SUPPORT	NIVEAU SCOLAIRE	SEANCE N°	MATERIEL
	Sport de renvoi	Badminton	Cycle Secondaire (T.C – 1Bac- 2 Bac)	11	Volants, Raquettes, sifflet, chronomètre, Plots,
Objectif terminal d'intégration	Selon le niveau				
Objectif terminal du cycle	Rechercher le gain de la rencontre par la mise en place des projets tactiques face à des adversaires identifiés en utilisant la productions de frappes variées en direction, en longueur et en hauteur pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.				
Compétences visées	Selon le niveau				
Objectif de la séance	Séance prés test : préparer les élèves au test bilan : tournoi				

Partie	But	Description de la situation	Organisation	Critère de réalisation	Critère de réussite.
Introductive 10 à 15 min	<ul style="list-style-type: none"> -Prise en main et contrôle de la classe -Mobilisation articulaire -Étirement musculaire -Éviter les accidents 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire l'appel et vérification des tenus. - Présentation de l'objectif de la séance - Échauffement Général: -Course légère -Mobilisation du Cou, épaules, colonne vertébrale, genoux... -Étirement des différents muscles du corps. Échauffement spécifique : échange par 2 sur chaque ½ terrain 		<p>Courir en groupe et s'échauffer doucement pour éviter les accidents.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Motivation -Éveil physique -Température augmenté -Bon engagement de la majorité des élèves
Fondamentale 35 à 40 min	<p><i>L'élève :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Gagner le tournoi -Participer au tournoi en prévoyant son meilleur score possible. -Se préparer pour le test bilan <p><i>Le Prof :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Motiver les élèves. 	<p>Situation 1: « Le tournoi »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un poule de 4 joueurs de même niveau par terrain, 2 joueurs et 2 arbitres par rencontre. -Les poules sont créés par niveau et selon les données et les résultats du test formatif. -Un Filet, terrain délimité par des cônes/craie, 2 raquettes et un volant par terrain. -1ère série : tu rencontres les 3 autres joueurs de ton groupe et tu inscribes tes résultats sur la fiche. -2^{ème} série : tu inscribes un nombre de points à atteindre pour chacune des rencontres suivantes. (Prévoir son score). - A la fin de tous les matchs un classement sera élaboré avec les enfants, selon les critères suivants : *Match gagné : 3 points *Match nul : 2 points *Match perdu : 1 point <p>Consigne :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Jouer en respectant le règlement -Le vainqueur du match est celui qui marque le premier 15 points -Pour le 1er point (1er service) les arbitres effectuent un tirage au sort entre les 2 joueurs. - Celui qui marque le point, sert. 		<ul style="list-style-type: none"> -S'organiser pour ne pas perdre de temps. -Rencontrer tous les joueurs de la poule -Respecter les décisions des arbitres. 	<p>Quantitatif :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Participation de tous les élèves au tournoi -Amélioration du niveau par rapport à la séance test formatif. -Réaliser le score prévu avec une tolérance de (+/- 2 points au maximum) <p>Qualitatif :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Applications des prés-acquis
Finale 5 min	<ul style="list-style-type: none"> Amener l'élève à l'état de repos 	<ul style="list-style-type: none"> • Petite foulées • Faire des étirements à la fin de l'effort physique. • Bilan de la séance (Discuter sur les problèmes des élèves détectés d'une façon globale). 		<p>Poser des questions concernant le contenu de la séance</p>	<ul style="list-style-type: none"> -la participation des élèves à la discussion

MODULE	Famille d'APS	APS SUPPORT	NIVEAU SCOLAIRE	SEANCE N°	MATERIEL
	Sport de renvoi	Badminton	Cycle Secondaire (T.C – 1Bac- 2 Bac)	12	Volants, Raquettes, sifflet, chronomètre, Plots,
Objectif terminal d'intégration	Selon le niveau				
Objectif terminal du cycle	Rechercher le gain de la rencontre par la mise en place des projets tactiques face à des adversaires identifiés en utilisant la productions de frappes variées en direction, en longueur et en hauteur pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.				
Compétences visées	Selon le niveau				
Objectif de la séance	Evaluation sommative : Déterminer le progrès concret des élèves et évaluer leurs acquisitions sur le plan procédural, comportemental et conceptuel				

Partie	But	Description de la situation	Organisation	Critère de réalisation	Critère de réussite.
Introductive 10 à 15 min	<ul style="list-style-type: none"> -Prise en main et contrôle de la classe -Mobilisation articulaire -Étirement musculaire -Éviter les accidents 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire l'appel et vérification des tenus. - Présentation de l'objectif de la séance - Échauffement Général: -Course légère -Mobilisation du Cou, épaules, colonne vertébrale, genoux... -Étirement des différents muscles du corps. Échauffement spécifique : échange par 2 sur chaque ½ terrain 		<p>Courir en groupe et s'échauffer doucement pour éviter les accidents.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Motivation -Éveil physique -Température augmenté -Bon engagement de la majorité des élèves
Fondamentale 35 à 40 min	<p><u>L'élève :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Gagner le tournoi et montrer un progrès -Participer au tournoi en prévoyant son meilleur score possible. --Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité <p><u>Le Prof :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Motiver les élèves. 	<p>Situation 1: « Le tournoi »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un poule de 4 joueurs de même niveau par terrain, 2 joueurs et 2 arbitres par rencontre. -Les poules sont créés par niveau et selon les données et les résultats du test formatif. -Un Filet, terrain délimité par des cônes/craie, 2 raquettes et un volant par terrain. -1ère série : tu rencontres les 3 autres joueurs de ton groupe et tu inscribes tes résultats sur la fiche. -2ème série : tu inscribes un nombre de points à atteindre pour chacune des rencontres suivantes. (Prévoir son score). - A la fin de tous les matchs un classement sera élaboré avec les enfants, selon les critères suivants : *Match gagné : 3 points *Match nul : 2 points *Match perdu : 1 point Consigne : -Jouer en respectant le règlement -Le vainqueur du match est celui qui marque le premier 15 points. -Pour le 1er point (1er service) les arbitres effectuent un tirage au sort entre les 2 joueurs. - Celui qui marque le point, sert. 		<ul style="list-style-type: none"> -S'organiser pour ne pas perdre de temps. -Rencontrer tous les joueurs de la poule -Respecter les décisions des arbitres. 	<p><u>Quantitatif :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Participation de tous les élèves au tournoi -Amélioration du niveau par rapport au niveau du départ (TO) -Réaliser le score prévu avec une tolérance de (+/- 2 points au maximum) <p><u>Qualitatif :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Appliquer les acquis des séances précédentes. -Indiquer correctement la nature des fautes et le joueur qui gagne le point.
Finale 5 min	Amener l'élève à l'état de repos	<ul style="list-style-type: none"> • Petite foulées • Faire des étirements à la fin de l'effort physique. • Bilan de la séance (Discuter sur les problèmes des élèves détectés d'une façon globale). 		Poser des questions concernant le contenu de la séance	-la participation des élèves à la discussion