

Leçon

Introduction au jeu en double

Les élèves découvrent les bases du jeu en double lors de cette leçon. De manière ludique et progressive, les partenaires prennent confiance dans la couverture commune du terrain et dans leur coopération au cours de l'échange.

Conditions cadres

Durée: 60 minutes

Degré scolaire: secondaire I (7^e à 9^e année)

Objectifs d'apprentissage

- Communiquer et se concerter sous la pression du temps
- Développer une entente pour la défense et l'attaque communes
- Eprouver du plaisir à jouer ensemble

		Tâches	Indications importantes	Variantes	Organisation/Matériel
Mise en train	5'	Au feeling Par deux, les élèves jouent avec deux volants simultanément.	Aménager suffisamment d'espace entre les paires.	Plus facile Jouer court au filet, mais un peu plus haut. Plus difficile <ul style="list-style-type: none"> • Jouer avec trois volants. • Varier la distance. 	Volants en suffisance
	5'	Double au filet Jouer à deux contre deux dans la partie avant du terrain (jusqu'à la ligne de service). Les partenaires frappent le volant à tour de rôle.	Possible aussi en trois contre trois.	Plus facile <ul style="list-style-type: none"> • Pas obligatoire d'alterner. • Seulement sur demi-terrain. Plus difficile <ul style="list-style-type: none"> • Les partenaires se tiennent la main. • Avec une seule raquette pour les deux. 	
	5'	Ricochet Jouer à deux contre deux. Avant le renvoi du volant, le partenaire doit le toucher avec une partie de son corps. Smashes interdits.	Possible aussi en trois contre trois.	Plus facile Faire rebondir le volant avec la paume de la main. Plus difficile Smashes autorisés.	
Partie principale	5'	Trois contre trois Jouer à trois contre trois sur un terrain de double selon les règles «normales» du badminton. Le joueur qui commet une faute quitte le terrain et laisse ses deux partenaires poursuivre le match. Il réintègre le jeu dès qu'un joueur de l'équipe adverse commet une erreur et sort du terrain. Un point est marqué lorsque tous les joueurs d'une équipe ont déserté le terrain.		Plus difficile On joue à deux contre deux avec un remplaçant sur le bord du terrain. Lorsqu'un des partenaires a touché deux fois le volant, il laisse sa place au remplaçant.	

	Tâches	Indications importantes	Variantes	Organisation/Matériel
Partie principale	5' Règles du double Expliquer le comptage des points et la rotation au service.			Tableau ou feuille de marquage
	20' Jouer en double Deux équipes de niveau similaire s'affrontent en double. L'enseignant pose de temps en temps une question ou propose une tâche particulière.	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu avec répartition latérale du terrain: A du côté gauche, B du côté droit! Quels sont les avantages/inconvénients d'une telle tactique? • Jeu avec répartition antérieure/postérieure du terrain: A au filet, B en arrière! Quels sont les avantages/inconvénients d'une telle tactique? • Jeu dans les espaces: Qui envoie le volant entre les deux joueurs? 		
	5' Evaluation	Mettre en évidence l'importance de la communication entre les partenaires.		Tableau d'affichage
Partie finale	10' Double indien Quatre élèves jouent en double (A/B contre C/D). Chaque duo dispose d'un stock de trois volants sur sa ligne de fond. Le joueur qui commet une faute (A dans le dessin ci-contre) récupère au plus vite le volant «fautif», le dépose sur sa ligne de fond et revient rapidement en jeu. L'équipe qui a gagné l'échange (C/D) prend un nouveau volant sur sa propre ligne de fond et le met en jeu. Quelle équipe vide le plus rapidement son réservoir?		Plus facile Sans smash. Plus difficile Quatre à cinq volants dans le réservoir.	