

Leçon

Service court et amorti au filet

Au cours de cette leçon, les élèves se familiarisent avec les éléments incontournables du jeu au filet: service court, fente avant stable avec gain d'espace ainsi que prises revers et coup droit correctes pour les amortis au filet.

Conditions cadres

Durée: 60 minutes

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

Objectifs d'apprentissage

- Exécuter correctement un service court en revers
- Maîtriser un déplacement avant (fente avant) avec gain d'espace et placement correct des pieds
- Jouer des amortis au filet en revers et en coup droit avec une prise de raquette correcte
- Tenir l'échange au filet

	Tâches	Indications importantes	Variantes	Organisation/Matériel
Mise en train	5' Poursuite en ligne On peut se déplacer uniquement sur les lignes du terrain de badminton. Pour changer de ligne, il faut toucher avec le pied l'intersection des deux lignes. Le chasseur doit toucher ses proies avec le volant en main.	<ul style="list-style-type: none"> • Seule une proie qui se trouve sur la même ligne peut être touchée. • Celui qui quitte une ligne devient automatiquement chasseur. • Interdiction de «contourner» ses camarades. 	<p>Plus facile Jouer avec deux chasseurs.</p> <p>Plus difficile Imposer le mode de déplacement: course avant, arrière, pas chassés, etc.</p>	Six à dix élèves par terrain sans filet. Si les terrains ne sont pas marqués, utiliser les lignes des autres sports.
	5' Équilibrisme Les élèves posent un volant en équilibre sur leur tête et se déplacent sur les lignes de badminton en effectuant des fentes avant à chaque pas ou seulement avec la jambe coté raquette. → Vidéo	<ul style="list-style-type: none"> • Lever le genou avant de lancer le pied vers l'avant. • Premier contact au sol avec le talon. • Maintenir une posture du buste droite avec «le bras de frappe» tendu. 	<p>Plus facile Librement dans la salle.</p> <p>Plus difficile</p> <ul style="list-style-type: none"> • Augmenter l'amplitude de la fente avant. • Augmenter le rythme. 	Déplacements libres sur les lignes du terrain de badminton. 1 volant par élève.
Partie principale	5' Jongler Les élèves jonglent d'abord en revers, puis en coup droit aussi longtemps que possible avec la raquette et le volant.	<ul style="list-style-type: none"> • Varier la hauteur des trajectoires. • Le groupe jongle en synchronisation, sous les ordres de l'enseignant. 	<p>Plus facile Passer de la prise revers à la prise coup droit sans volant.</p> <p>Plus difficile</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jongler alternativement en coup droit et en revers. • Effectuer simultanément une rotation de 360°. • S'asseoir et se relever. 	Librement dans la salle. 1 volant et 1 raquette par élève.

	Tâches	Indications importantes	Variantes	Organisation/Matériel
Partie principale	15' Introduction à l'amorti au filet avec fente avant Par deux: un élève lance le volant en l'air par-dessus le filet. Le partenaire effectue un amorti de revers au filet. Répéter l'exercice côté coup droit. → Vidéo	<ul style="list-style-type: none"> • Inverser les rôles après six coups. • Tenir la raquette loin devant soi. • Toucher le volant près de la bande du filet. • Vérifier la prise de raquette. • Ne pas lancer les volants trop rapidement. 	Plus difficile Frapper le volant et effectuer la fente avant simultanément.	Attention aux volants sur le sol.
	5' Amortis en série Les paires jouent le plus d'amortis au filet possibles. Après chaque frappe, le joueur va toucher avec les deux pieds la ligne de service.	Quel groupe réussit le plus d'amortis en une minute?	Plus difficile Jouer alternativement en revers et en coup droit.	
	15' Introduction au service court en revers Les élèves servent en revers en direction de zones plus ou moins éloignées. → Vidéo	<ul style="list-style-type: none"> • Lâcher le volant juste avant l'impact. • Prise de revers et fente avant. <p>Principales règles pour le service:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Point d'impact du volant sous la taille. • Pas de feintes. • Pieds sur le sol. 	<p>Plus facile Agrandir la cible (par ex. un carré entier).</p> <p>Plus difficile Réduire la cible (par ex. un chariot à matériel).</p>	Caisse, tapis ou autre matériel similaire.

	Tâches	Indications importantes	Variantes	Organisation/Matériel
Retour au calme	5' Course au filet Un volant est posé en dessous du filet. Les deux élèves se tiennent prêts au départ sur la ligne de fond. Au signal, ils sprintent jusqu'au filet (ils le touchent avec la raquette), retournent à la ligne de fond (un pied sur la ligne) et reviennent au filet. Le premier qui attrape le volant a droit au service pour l'échange suivant. Le plus lent a le droit de renvoyer le volant seulement s'il a aussi accompli la distance demandée. Le gagnant de l'échange reçoit un point. → Vidéo			
	5' Duel au filet Deux élèves s'affrontent au filet (zone du filet jusqu'à la ligne de service avant). Celui qui commet une erreur court jusqu'à la ligne de fond, la touche et revient si possible assez vite pour reprendre le service de son adversaire, service qui doit atterrir derrière la ligne de service. Si le service, correct, n'est pas rattrapé, le point échoit au serveur. Si le joueur réussit à le reprendre, le jeu se poursuit jusqu'au point d'un des joueurs. → Vidéo	Veiller à effectuer des fentes avant correctes.	Plus facile Toucher seulement la ligne de service arrière du double. Plus difficile Toucher la ligne de fond avec un pied.	