

Compétence attendue : Assurer un renvoi sécuritaire.

Axe de travail : Améliorer la mise à distance élève – volant : Augmenter l'allongement entre les appuis et la tête de raquette pour réduire les déplacements.

Les contenus d'enseignements	situation d'apprentissage « Le Ball-trap » = situation de renforcement	CMS
<p><u>En lien avec le placement volant / raquette :</u></p> <p>Capacités = frapper équilibré en rompant l'alignement œil/raquette/volant. Adopter une attitude dynamique.</p> <p>Je suis sur l'avant de mes appuis, prêt à « bondir », raquette haute devant moi. Je prends ma raquette en prise universelle, au bout du manche. Je ne quitte pas le volant des yeux. Dès que le volant passe le filet je me déplace du bon côté et j'allonge le bras qui tient la raquette tout en déplaçant mon appui côté raquette</p> <p>Je ne mets pas le pied dans la zone. Je pousse le volant le plus loin possible de moi « comme un escrimeur ». Je me replace après la frappe.</p>	<p>BUT : Renvoyer un maximum de volants en autorisant un seul appui dans la zone des 2 mètres.</p> <div data-bbox="539 352 1178 687"></div> <p>ORG* : 2 élèves lancent alternativement une série de volants à la main en visant la zone des 2 mètres. Le « chasseur » doit toucher un maximum de volants sans un mettre un seul appui (ou un seul en fonction du niveau de l'élève) dans la zone avant. 15 volants sont envoyés par série. Le chasseur marque 1 point à chaque volant touché (dans un premier temps). Je préférerais jouer au temps pour rendre la situation plus dynamique, lui donner un intérêt du point de vue énergétique. Obliger le chasseur à des déplacements latéraux. Jouer la situation en multi volant. Avec un ramasseur de volant. On pourrait envisager cette situation pour un échauffement spécifique.</p> <p>Rôles : 2 élèves « trappeurs » qui doivent envoyés les volants par-dessus le filet en trajectoire haute en visant la zone avant. 1 chasseur qui doit s'organiser pour toucher un max de volant. 1 arbitre qui compte le nombre de volants touchés.</p> <p>CR : Pour le chasseur touchés le plus possible de volants (le nombre est à fixé en</p>	<p>CMS</p> <p>Méthodologique</p> <p><u>Pour l'arbitre observateur :</u></p> <p>Accepter de se concentrer sur autre chose que le score. Savoir restituer une observation : Verbaliser les critères de réussites. Observer et mémoriser les réalisations. Attendre la fin des tentatives pour restituer.</p> <p><u>Pour le chasseur :</u></p> <p>Prendre en compte les observations pour sa prochaine tentative.</p> <p>Sociale</p> <p>Accepter de travailler avec différents partenaires.</p> <p>Accepter de jouer pour l'autre et pas seulement contre l'autre.</p>

Commentaire [U1] :
Il faut commencer directement par la possibilité d'un appui dans la zone, j'ai peur qu'ils prennent de mauvaises attitudes si on leur interdit cette possibilité.

fonction du contexte).

Pour le chasseur, toucher les volants bras tendu (ou presque) le plus loin possible de ses épaules (éviter l'alignement œil/raquette/volant)

Pour les « trappeurs » envoyés des volants faciles chacun leur tour, en attendant que le chasseur se replace.

Variante - : Déterminer des zones de lancers précises pour diminuer l'incertitude du chasseur.

Mettre un surfil, les volants envoyés à la main doivent passer au-dessus (pour donner + de temps au chasseur).

Variante + :
Chasseur doit renvoyer de l'autre côté du filet.
Les renvois du chasseur doivent être rendus de l'autre côté du filet en passant par-dessous le surfil

Ne pas attendre que le chasseur se replace.

Situation défi : les élèves n'envoient plus des volants faciles mais des volants difficiles.

Extension :
Retour au petit duel de « l'escrimeur » dans la zone des 2 mètres où il n'est autorisé qu'un seul appui. Entre chaque frappe je dois sortir complètement de la zone.

Travail en amont (car cette situation est une situation de renforcement) :
Situation de l'escrimeur :