

# RENCONTRE USEP

## Badminton CM



### PROGRAMMES DE L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE 2016

- Champ d'apprentissage: **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.**

- Compétences générales :

**Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps**

**S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils**

**Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités**

**Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière**

**S'approprier une culture physique sportive et artistique**

### CONDITIONS MATÉRIELLES

- Hauteur du filet : 1,30 m
- Dimensions du terrain : 13 m x 3 m

### ORGANISATION LE JOUR DE LA RENCONTRE

- Chaque classe aura un espace pour faire son camp de base (vestiaires ou gradins).
  - Prévoir bouteille d'eau (qu'ils pourront prendre sur le terrain),
  - Prévoir une deuxième paire de chaussures de sport d'intérieur,
- Chaque enseignant placera sa classe en file indienne derrière un plot, en ordonnant les élèves du plus fort au moins fort afin de pouvoir organiser des groupes de niveau homogène.
- L'organisateur de la rencontre fera le mot de bienvenue, rappellera les règles, les fautes, les rôles des élèves et le déroulement.  
Puis il formera les groupes de 6 à 8 élèves issus de différentes classes et les enverra sur les terrains.

#### a. LES RÈGLES

##### **Conditions de marque**

- Marquer 1 point à chaque volant mis en jeu.

##### **Conditions de jeu**

- Le service se fait en alternance (2 chacun).
- Service : il se fait d'une distance minimum du filet (2 m, derrière la ligne noire) et le volant doit retomber au-delà de cette zone de 2 m, derrière la ligne noire, dans le camp adverse.

##### **Gain du match**

- Match au temps : celui qui a le plus de points au coup de sifflet final l'emporte (on laissera terminer le point en cours)

**b. LES FAUTES**

- Au service, le volant doit être frappé par en dessous et au-delà de la zone interdite. (Au-delà des 2m)
- Le volant ne peut être frappé qu'une fois.
- Le joueur ne doit pas toucher le volant avec son corps.
- Ni le joueur ni la raquette ne doivent toucher le filet.
- On ne peut frapper le volant de l'autre côté du filet.

**c. LES RÔLES ET TÂCHES DES ELEVES**

- **L'arbitre 1:**
  - Identifie le joueur qui démarre en mettant le volant sur le filet et le laisse tomber au sol. La tête du volant indique le joueur qui commence.
  - Rappel aux joueurs de lever leur raquette pour signaler à l'organisateur de la rencontre que leur terrain est prêt à jouer.
  - Puis il donne le signal de mise en jeu (après le coup de sifflet de la personne de l'USEP)
- **Les arbitres 1 et 2** indiquent les fautes et signifient au marqueur s'il y a le point.
- **Le secrétaire**
  - Inscrit les points,
  - Annonce le score,
  - Désigne le vainqueur,
  - Donne le rôle des élèves pour le prochain match.
- **Les juges de ligne :**
  - Annoncent les sorties de terrain aux arbitres.

*Sur les terrains avec 8 élèves, il y aura 2 secrétaires.*

*Sur les terrains avec 6 élèves, il y aura que 1 arbitre.*

**d. DEROULEMENT DE LA RENCONTRE**

- Un terrain pour chaque groupe de niveau de 6 à 8 joueurs (issus de toutes les classes).
- Les matchs se joueront au temps. La durée du match sera fonction du temps de la rencontre générale (temps indicatif : entre 4 et 5 minutes).
- Ce temps sera géré par l'organisateur ainsi tous les terrains iront au même rythme.
- Tous les enfants sont joueurs mais aussi acteurs (arbitre, secrétaire, juge de ligne : ordre des rôles défini sur la feuille de matchs).
- Chaque victoire rapporte 4 points à l'élève, un match nul : 2 points, une défaite : 1 point.
- Il n'y a pas de classement par classe.
- Chaque classe se verra récompenser un diplôme de participation.