

# RENCONTRE USEP « SPEEDMINTON »

## 1. 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.

## 2. ORGANISATION DE LA RENCONTRE :

- Soit le matin :

- 9h15-9h30 = accueil des participants ;
- 9h30 - 9h45 = consignes ;
- 9h45 - 12h00 = rencontre « Coopétitive »

- Soit l'après-midi :

- 12h45 – 13h00 = accueil des participants
- 13h00 – 13h15 = consignes ;
- 13h15 - 15h30 = rencontre « Coopétitive »

Il est possible de pique-niquer sur place avant ou après la rencontre.

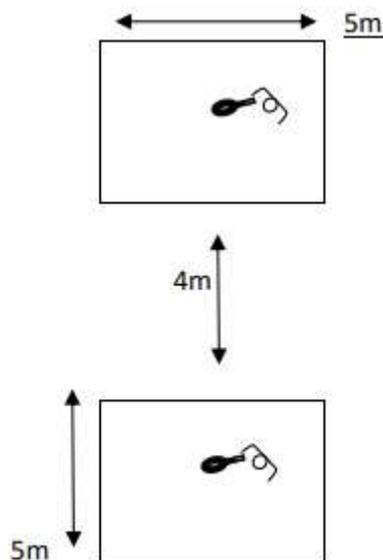
➤ ORGANISATION DE LA CLASSE

Chaque classe organise sa classe en ordonnant les élèves du plus fort au moins fort afin de pouvoir organiser des groupes de niveaux homogènes.

➤ CONDITIONS MATÉRIELLES

Dimensions d'un terrain de match : 2 camps de 5 m x 5 m espacés de 4 m environ

*Les écritoires, raquettes et « speeder » seront mis à disposition par les organisateurs.*



Un terrain pour chaque groupe de niveau de 6 à 8 joueurs (issus de toutes les classes).

➤ **DEROULEMENT DES MATCHS**

Les matchs se joueront au temps (environ 3 à 4 min par match).

Un point sera marqué à chaque « speeder » mis en jeu. Celui qui a le plus de points au coup de sifflet l'emporte (on laissera terminer le point en cours).

Le temps sera géré par l'organisateur et tous les terrains iront au même rythme.

Tous les enfants sont joueurs mais aussi organisateurs : arbitre, secrétaire, juge de ligne (ordre des rôles définis sur la feuille de matchs).

Chaque victoire rapporte 4 points à l'élève, un match nul 2 points et une défaite 1 point.

Les matchs se feront en simple et sur le principe du « défi coopératif ».

Des cartes « coup d pouce » et « coup d'éclat » seront utilisées dès qu'il y aura 3 points d'écart au score.

Le joueur ayant le score le plus faible choisira soit un « coup d pouce » pour soi, soit un « coup d'éclat » pour l'autre joueur.

Une fois la carte lue à voix haute et enregistrée par les arbitres, le jeu reprend.

Les cartes peuvent se cumuler et interviennent à chaque tranche de 3 points d'écart au score.

(3 - 0, 6 - 0, 9 - 0 par ex).

**Mise en jeu**

2 services chacun en alternance.

Il se fait « à la cuillère » depuis son camp et doit retomber dans le camp adverse.

**Fautes**

Le « speeder » ne peut être frappé qu'une fois.

Le joueur ne doit pas toucher le « speeder » avec son corps.

**Rôles sociaux**

L'arbitre principal donne le signal de mise en jeu, indique les fautes et signifie au secrétaire s'il y a un point au changement du service.

Le secrétaire inscrit les points, annonce le score et désigne le vainqueur.

Le (les) juge(s) de ligne aide(nt) l'arbitre principal.

➤ **DIPLÔMES**

Il n'y a pas de classement par classe.

Chaque classe se verra récompenser d'un diplôme de participation.