|  |
| --- |
| ***Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel* Jeux de raquettes : tennis et badminton Cycle 3 CM1 CM2** |
| **APPRENTISSAGES ATTENDUS :** | **Objectif généraux :**- Rencontrer un adversaire dans des jeux d’opposition duelle : affronter seul un adversaire pour obtenir le gain du jeu, développer desstratégies comme attaquant ou comme défenseur, comprendre qu’il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).- Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus, respecter les règles.**Objectifs moteurs :****CM1 :*** Organiser le renvoi (position, coup droit ou revers, amorti…) pour mieux maîtriser la trajectoire de la balle ou du volant.
* Faire une mise en jeu, codifiée ou non, permettant le renvoi.

- Compter les points lors d’un match (pour soi ou en situation d’arbitrage).**CM2 :****-** Choisir le renvoi le mieux adapté.**-** Viser dans les espaces libres pour tenter de marquer le point.- Utiliser la mise en jeu réglementaire.- Varier la vitesse d’exécution pour chercher à déstabiliser l’adversaire.- Compter les points du match en tant qu’arbitre.→ Marquer des points dans un match à deux.**Objectifs affectifs et sociaux :**- Compétence 6 du socle : respect des règles reconnues ; assumer les rôles sociaux (juge, arbitre, observateur).Compétences 7 : affiner la connaissance de soi en fonction de ses ressources ; s’engager lucidement dans l’action (sécurité, stratégiesefficaces, contrôle des émotions, gestion des efforts). |
| **MATERIEL**Terrain tracé au sol, filet ou ligne en deux poteaux (badminton, tennis) , table (tennis de table et raquettes, balle), volant, foulards, balles mousse, balles en peluche… | **CRITERES DE REUSSITE*** Je sais réaliser des échanges avec et sans filet.
* Je sais utiliser plusieurs types de renvoi (coup droit, revers).
* Je sais me placer pour pouvoir renvoyer la balle ou le volant.
* Je sais viser dans les espaces libres pour marquer.
* Je sais compter les points d’un match.
 | **PLUS FACILE*** J’utilise des balles souples, des balles à lancer et balles en peluche pour engager les échanges.
* J’utilise un envoi simple (à la main, « en cuillère ») pour commencer l’échange.
 |
| **PLUS DIFFICILE*** Je varie la vitesse d’exécution de mon coup.
* Je sais maîtriser la trajectoire de la balle ou du volant en utilisant le renvoi approprié (position, coup droit ou revers, amorti…).
* J’utilise la mise en jeu règlementaire.
* Je sais arbitrer.
 |
| **REGLES DE SECURITE, REGLES D’OR**Respecter l’arbitre, la règle du jeu. |

Situation d'apprentissage – Livret EPS