|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***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 des  stratégies 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, stratégies  efficaces, 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