

# Leçon

## Introduction au jeu en simple

Dans cette leçon, les élèves apprennent les éléments tactiques de base: utilisation de l'espace, placement et adaptation du jeu à leur propre capacité de performance.

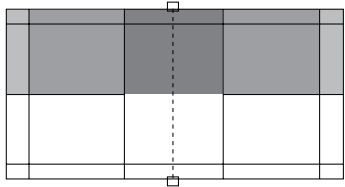
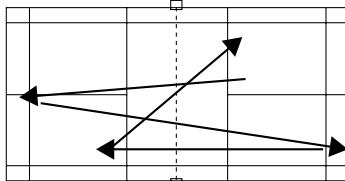
### Conditions cadres

Durée: 60 minutes

Degré scolaire: secondaire I (7<sup>e</sup> à 9<sup>e</sup> année)

### Objectifs d'apprentissage

- Bien exploiter le terrain de jeu
- Réduire la marge de manœuvre de l'adversaire grâce à un bon jeu de placement
- Adapter son jeu à sa propre capacité de performance

	Tâches	Indications importantes	Variantes	Organisation/Matériel
Mise en train	5' <b>Chasse au volant</b> Six à dix élèves dans un terrain de badminton, sans filet. Le chasseur essaie de toucher les lièvres avec le volant après un saut en extension. Il peut faire trois pas au maximum avec le volant en main. S'il y parvient, les rôles sont inversés.	Interdiction de viser la tête.	<b>Plus facile</b> Jouer avec deux chasseurs.  <b>Plus difficile</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Viser certaines parties du corps (par ex. les jambes).</li> <li>• Seules les touches en dessous des épaules sont autorisées.</li> </ul>	1 volant par terrain
	5' <b>Echec et mat</b> Deux élèves jouent sur un demi-terrain. Celui qui parvient à jouer de manière à priver l'adversaire de la possibilité de toucher le volant reçoit un point.	Mettre en évidence l'importance d'une bonne disposition à la performance et du placement judicieux des coups en simple.	<b>Plus facile</b> Avec smash.  <b>Plus difficile</b> Sans smash.	
Partie principale	5' <b>Jeu en secteurs</b> Diviser chaque demi-terrain en trois zones qui correspondent à différents points. Deux élèves s'affrontent avec les règles «normales». Si un volant atterrit directement (sans que la raquette de l'adversaire le touche) dans le secteur avant ou arrière, le joueur récolte trois points supplémentaires.	Former des paires si possible équilibrées. 	<b>Plus facile</b> Les touches au corps donnent aussi trois points supplémentaires.  <b>Plus difficile</b> Définir des secteurs plus petits le long des lignes latérales.	
	30' <b>Ouverture gagnante</b> Deux élèves tracent sur une feuille les quatre premiers coups avec lesquels ils ouvriront obligatoirement le jeu à chaque fois. Après ces premiers coups, le jeu se poursuit librement. Le but est d'obtenir, grâce à ses propres frappes, la situation la plus favorable. Après dix échanges au moins, les joueurs modifient leur entrée en consignant les coups sur une nouvelle feuille. Le serveur reste toujours le même.	Travailler par demi-classes. L'autre groupe visionne un match de niveau mondial et relève sur un tableau les points tactiques importants en simple. 	Inverser les rôles après 15 minutes.	<b>Plus facile</b> Soumettre des questions précises auxquelles les élèves doivent répondre après observation du match.

		Tâches	Indications importantes	Variantes	Organisation/Matériel
Partie principale	5'	<b>Evaluation</b> Discussion avec toute la classe réunie sur les impressions laissées par le jeu «ouverture gagnante» et par les séquences visionnées.	Rendre attentifs les élèves aux différences entre le jeu «ouverture gagnante» et un match normal (coup difficile à anticiper). Caractéristiques du jeu de niveau mondial: sécurité dans les coups, précision, vitesse, placement.		
Partie finale	10'	<b>Héritage</b> Deux élèves jouent sur un demi-terrain. Celui qui atteint le premier les sept points reste en jeu. Le perdant quitte le terrain et transmet en héritage ses points au prochain joueur. Le gagnant repart quant à lui à zéro.	Se manifester immédiatement lorsque l'on est éliminé, afin d'effectuer un changement rapide.	<b>Plus facile</b> Seule une partie du terrain est jouable.  <b>Plus difficile</b> Sans smash.	