

Animation pédagogique, Corseaux (8.9.2020)

Titre de la leçon: SHUTTLE TIME

Auteur: Christophe Botfield, conseiller pédagogique

Conditions cadres

Durée de la leçon : 45 minutes

Niveau simple **moyen** difficile

Âge Pour les 6 – 12 ans

Taille du groupe Une classe

Env. du cours Salle de sport

Objectifs/But d'apprentissage :

- Etre capable de trouver des solutions autant dans l'approche collaborative que compétitive de la plupart des exercices.
- Etre capable de jouer ensemble.

Indications/Remarques :

- Les idées sont tirées du dossier de cartes cartonnées « SHUTTLE TIME » primary, éditions Ingold.

Contenu :

MISE EN TRAIN

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
10'	<i>Jouer avec le volant</i> <ul style="list-style-type: none">■ Se lancer un volant et le rattraper avec un cône (augmenter la distance, rattraper le volant avec le cône sur la tête ou dans le dos ou sur la cuisse, chacun lance un volant en même temps) (Fiche verte 2)■ Course de volants : 3 à 5 volants sont posés sur une ligne. S'asseoir sur la ligne de fond, face à face. Au signal, se lever, ramener le premier volant derrière la ligne et voir qui est le premier à attraper le dernier volant. (Fiche verte 6)■ Estafette volant : Par équipe de 3-4 élèves, traverser la salle en lançant chacun son tour le volant (lancer avec l'autre main). (Fiche verte 13)	<p>Se mettre par deux.</p> <p>Se mettre à 3 ou 4 élèves.</p>	<p>Prévoir des cônes et des volants</p> <p>Des volants !!!</p>

PARTIE PRINCIPALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
20'	<p>Jouer avec la raquette et le volant</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ Course aux cerceaux : A chaque réussite, avancer son cerceau à la hauteur du prochain cône. (Fiche verte 20) ▣ Golf : Avec la raquette et le volant, atteindre les différents cerceaux. (Fiche verte 22) ▣ Match avec sautoirs : Chaque élève à 3 ou 4 sautoirs. Chaque fois qu'un élève réussi 4 points, il reçoit un sautoir de son adversaire. (Fiche verte 41) ▣ Badminton dé : Jouer au badminton avec un dé. Quand le dé tombe par terre, il indique le nombre de points gagnés. (Fiche verte 45) ▣ Jouer librement au badminton 	<p>Chaque élève a son cerceau. Le maître installe les cônes pour la distance des cerceaux.</p> <p>Préparer un parcours de golf.</p> <p>De part et d'autre du filet, jouer au badminton en respectant le décompte des 4 points pour la transmission du sautoir. L'enseignant-e gère le temps des matches</p>	<p>Raquettes, cerceaux et cônes</p> <p>Sautoirs</p> <p>Avoir suffisamment de dés</p>

PARTIE FINALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
5'	<p>Feedback</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ Questions et remarques ▣ Indiquer quelques références 		<p>Montrer la boîte SHUTTLE TIME</p>