Placement au T après frappe

Badminton • Collège 6e/5e • CA4

Objectif

Se replacer rapidement après chaque frappe

But

Valider 8 replacements sur 10

Thème

Se placer au bon endroit pour frapper le volant et le renvoyer dans le terrain adverse

Organisation et rôles

Binôme: frappeur et relanceur; inversion après 10 volants — 2 élèves, dont 2 en action et 0 observateurs.

Sécurité

Zone dégagée au T, ramassage des volants après séquence

Consigne

Jouer en demi-terrain. Après chaque frappe, le joueur doit revenir marquer le T avec un pas chassé. +1 si frappe valide et retour au T avant la balle suivante.

Critères de réalisation

- Pas chassés rapides
- Raquette haute en attente
- Regard sur volant
- Retour au T marqué

Critère de réussite

≥ 8/10 replacements réussis

Matériel

2 raquettes, 10 volants, marquage au T

Variables de différenciation

- Nombre volants 8–12
- Receveur passif/actif
- Durée 2–4 min