Relais replacer après frappe

Badminton • Collège 4e/3e • CA4

Objectif

Associer frappe et replacement systématique

But

Gagner la course en relais

Thème

Se replacer efficacement après la frappe pour se préparer à la réponse

Organisation et rôles

Équipe de 4 avec rotation obligatoire; un observateur extérieur peut juger le replacement — 4 élèves, dont 4 en action et 0 observateurs.

Sécurité

Un volant par terrain, plots espacés, annonce claire des départs

Consigne

Équipe de 4. Chaque joueur doit frapper un volant dans la zone adverse puis revenir toucher le plot central avant de passer le relais. Première équipe à 10 points gagne.

Critères de réalisation

- Frapper dans la zone
- Revenir au centre après frappe
- Passer relais rapidement

Critère de réussite

10 replacements réussis en relais avant l'autre équipe

Matériel

4 raquettes, 10 volants, 2 plots centraux, 6 plots de délimitation

Variables de différenciation

- Distance du plot 2–4 m
- Nombre points 8–12
- Durée relais 3–5 min