



Cynllun Gwers Chwaraeon Raced

Cyd-ddatblygu gyda Badminton Cymru

01 Ras Gyfnewid

5-10 munud

02 Ras Gyfnewid Tapio Balw'n

5-10 munud

03 Ras Gyfnewid Tapio Balw'n mewn Parau

10 munud

04 Ras Gyfnewid Tapio Balw'n mewn Parau gyda Raced

10 munud

05 Taflu a Tharo

10 munud

06 Rali Badminton

10 munud



Dolen at y pedwar diben

Mae'r gweithgareddau a'r profiadau a ddisgrifir yn y wers hon yn galluogi dysgwyr i wneud y canlynol:

- datblygu hyder a chymhelliant, cymhwysedd corfforol, gwybodaeth a dealltwriaeth drwy weithgarwch corfforol a chwaraeon i ddod yn unigolion iach, hyderus, sy'n barod i fyw bywydau llawn fel aelodau gwerthfawr o gymdeithas.
- datblygu cymhelliant, gwytnwch, a gallu i wneud penderfyniadau i ddod yn ddysgwyr uchelgeisiol, galluog, sy'n barod i ddysgu drwy gydol eu bywydau.
- rheoli risgiau, mynegi syniadau, cymryd rhan mewn gwaith tîm, ymgymryd â gwahanol swyddogaethau a chyfrifoldebau, i ddod yn gyfranwyr mentrus, creadigol sy'n barod i chwarae rhan lawn mewn bywyd a gwaith.
- dod yn ddinasyddion egwyddorol, gwybodus yng Nghymru a'r byd drwy ddatblygu eu gallu i ddangos parch, gwerthfawrogi tegwch a chynhwysiant, gwrandao ar eraill a gwerthuso'r dylanwadau cymdeithasol sy'n effeithio arnyh nhw.

Mae'r gweithgareddau a'r profiadau a ddisgrifir yn y wers ganlynol yn cefnogi'r dysgu a ddisgrifir yn y datganiad o'r Hyn sy'n Bwysig:

Mae datblygu iechyd a lles ein corff yn arwain at fuddiannau gydol oes.

Yn benodol, mae'r cynllun gwers hwn yn canolbwyntio ar y canlynol:

Cam Cynnydd 3

"Rwy'n gallu datblygu a chymhwyso ystod o sgiliau mewn sefyllfaoedd cyfarwydd, anghyfarwydd a chyfnewidiol, gan archwilio gofod yn greadigol mewn ymateb i amrywiaeth o symbyliadau. Rwy'n gallu ysgogi fy hun i ymwneud â gweithgareddau corfforol cyson a chwaraeon yn hyderus, ac rwy'n ymwybodol o'm cynnydd fy hun."





Sgiliau a ddatblygir:

Taro gwrthrych sy'n symud ac anfon gwrthrych yn fanwl gywir at bartner

Bwriad Dysgu

Rydym yn dysgu sut i Daro / Anfon gwrthrych sy'n symud, at bartner

Meini Prawf Llwyddiant

1. Gallaf daro gwrthrych sy'n symud.
2. Gallaf ddefnyddio ergyd floc i daro gwrthrych sy'n symud.
3. Gallaf daro gwrthrych, gan ei osod yn gywir i bartner i'w ddychwelyd.



Addasu anhawster y gêm gan ddefnyddio STEP:

STEP

Space
Gofod

Gellir naill ai gynyddu neu leihau'r ardal chwarae. Gellir gosod cyfyngiadau ar symud i mewn ac allan o rai ardaloedd i annog perfformio tactegau neu dechnegau.

Task
Tasg

Gellir cynyddu neu leihau'r amser a ganiateir i gwblhau tasg.

Equipment
Offer

Dylai ystod o offer fod ar gael i ddysgwyr. Mae'n hollbwysig creu hinsawdd lle mae dysgwyr yn teimlo'n ddiogel i hunanddewis yr offer mwyaf priodol. Bydd ystod o wahanol offer neu offer wedi'i addasu yn cefnogi'r dysgwyr i brofi llwyddiant a sicrhau cynnydd mewn dysgu.

People
Pobl

Gall grwpio dysgwyr gefnogi'r dysgu. Grwpiau llai neu grwpiau mwy.

Ras Gyfnewid

Offer



Ar gyfer y gweithgaredd yma bydd arnoch angen conau neu farcwyr.

5-10 munud



Sut i Chwarae

- Gosod dwy linell o farcwyr o amgylch 15 metr ar wahân
- Rhannu'r disgyblion yn grwpiau bychain a dynodi côn i bob tîm



- Un ar y tro, y disgyblion yn gorfod symud ymlaen tuag at y côn gyferbyn â hwy



- Ar ôl cyrraedd yno, byddant yn symud am yn ôl wedyn, yn ôl at y côn cychwynol
- Ar ôl iddynt ddychwelyd, bydd y disgybl nesaf yn y tîm yn dechrau
- Y tîm cyntaf i gael ei holl ddisgyblion i gwblhau'r cwrs sy'n ennill



STEP

Addasu anhawster y gêm gan ddefnyddio STEP:

| | Haws ★ | Anoddach ★★★ |
|----------------------------|--|--|
| Space Gofod | Lleihau'r pellter i symud. | Cynyddu'r pellter i symud. |
| Task Tasg | Dysgwyr ddim yn gorfod rhedeg yn ôl yn ystod y gweithgaredd. | Y dysgwyr yn gallu symud mewn gwahanol ffyrdd e.e. camu i'r ochr ac ati. |
| Equipment Offer | Ar y lefel hawsaf. | Ychwanegu. |
| People Pobl | Nid ras yw'r gweithgaredd, y dysgwyr yn ymarfer symud ymlaen ac yn ôl. | Lleihau'r nifer yn y tîm i gynyddu amlededd y symud. |

Ras Gyfnewid Tapio Balwŵn

Offer



Ar gyfer y gweithgaredd yma bydd
arnoch angen conau neu farcwyr.

5-10 munud



Sut i Chwarae

- Gosod dwy linell o farcwyr o amgylch 15 metr ar wahân
- Rhannu'r dysgwyr i fewn i grwpiau bychain a dynodi côn i pob tîm



- Un ar y tro, rhaid i'r dysgwyr symud ymlaen tuag at y côn gyferbyn â hwy gan daro balw'n



- Ar ôl cyrraedd yno, byddant yn symud am yn ôl wedyn, yn ôl at y côn dechrau
- Bydd pob dysgwr yn cael un falw'n
- Ar ôl iddynt ddychwelyd, bydd y dysgwr nesaf yn y tîm yn dechrau
- Y tîm cyntaf i gael ei holl ddysgwyr i gwblhau'r cwrs sy'n ennill





STEP

Addasu anhawster y gêm gan ddefnyddio STEP:

| | Haws ★ | Anoddach ★★★ |
|--------------------|--|---|
| Space Gofod | Lleihau'r pellter i symud. | Cynyddu'r pellter i symud. |
| Task Tasg | Gellir cario neu falansio'r falw'n. | Newid dwylo am yn ail wrth daro'r gwrthrych |
| Equipment Offer | Cynyddu maint y falw'n i'w harafu. | Defnyddio balw'n lai neu beli fflwff i gynyddu cyflymder y symudiad. Ychwanegu rased. |
| People Pobl | Nid ras yw'r gweithgaredd, gall y dysgwyr ymarfer y symudiadau yn eu hamser eu hunain wedyn. | Lleihau'r nifer yn y tîm i gynyddu amledde y symud. |

Ras Gyfnewid Tapio Balwŵn mewn Parau

Offer



Ar gyfer y gweithgaredd yma bydd arnoch angen balwnau, conau neu farcwyr

10 munud



Sut i Chwarae

- Gosod dwy linell o farcwyr o amgylch 15 metr ar wahân
- Rhannu'r disgyblion yn grwpiau bychain a dynodi côn i bob tîm



- Mewn parau, rhaid i'r dysgwyr symud ymlaen tuag at y côn gyferbyn â hwy gan daro balŵn yn ôl ac ymlaen at ei gilydd



- Ar ôl cyrraedd yno, byddant yn symud am yn ôl wedyn, yn ôl at y côn dechrau.

Bydd pob pâr yn cael un falŵn.

- Ar ôl iddynt ddychwelyd, bydd y pâr nesaf yn dechrau

Y tîm cyntaf i gael ei holl

- ddysgwyr i gwblhau'r cwrs sy'n ennill



STEP

Addasu anhawster y gêm gan ddefnyddio STEP:

| | Haws ★ | Anoddach ★★★ |
|----------------------------|--|---|
| Space Gofod | Lleihau'r pellter i symud. | Cynyddu'r pellter i symud. |
| Task Tasg | Dysgwyr yn cael dal y gwrthrych cyn ei daro'n ôl. | Dysgwyr yn gorfod newid dwylo am yn ail neu ddefnyddio'r llaw wannaf. |
| Equipment Offer | Cynyddu maint y falw'n i'w harafu. | Defnyddio balw'n lai neu beli fflwff i gynyddu cyflymder y symudiad. Ychwanegu rased. |
| People Pobl | Gellir paru dysgwyr gallu uwch gyda dysgwyr sydd angen cefnogaeth neu arweiniad. | Dysgwyr i feddwl am dactegau a dulliau i fod yn gyflymach fel pâr ac fel tîm. |

Ras Gyfnewid Tapio Balwŵn mewn Parau gyda Raced

Offer



Ar gyfer y gweithgaredd yma bydd arnoch angen Racedi Badminton, Balwnau, Conau neu Farcwyr

10 munud



Sut i Chwarae

- Gosod dwy linell o farcwyr o amgylch 15 metr ar wahân.
- Rhannu'r dysgwyr yn grwpiau bychain a dynodi côn i bob tîm.



- Mewn parau, rhaid i'r dysgwyr symud ymlaen tuag at y côn gyferbyn â hwy gan daro balw'n gyda raced yn ôl ac ymlaen at ei gilydd



- Ar ôl cyrraedd yno, byddant yn symud am yn ôl wedyn, yn ôl at y côn dechrau
- Bydd pob pâr yn cael un falw'n
- Ar ôl iddynt ddychwelyd, bydd y pâr nesaf yn dechrau
- Y tîm cyntaf i gael ei holl ddysgwyr i gwblhau'r cwrs sy'n ennill




STEP

Addasu anhawster y gêm gan ddefnyddio STEP:

| | Haws ★ | Anoddach ★★★ |
|----------------------------|--|--|
| Space Gofod | Lleihau'r pellter i symud. | Cynyddu'r pellter i symud. |
| Task Tasg | Dysgwyr yn cael balansio gwrthrych ar raced yn lle taro. | Dysgwyr i ddefnyddio ergydion o wahanol ddull wrth daro gwrthrych. |
| Equipment Offer | Cynyddu maint y falw'n i'w harafu. Defnyddio raced mwy. | Defnyddio peli fflwff llai neu wennol i gynyddu'r cyflymder. |
| People Pobl | Gellir paru dysgwyr gallu uwch gyda dysgwyr sydd angen cefnogaeth neu arweiniad. | Ychwanegu trydydd chwaraewr. |

Taflu a Tharo

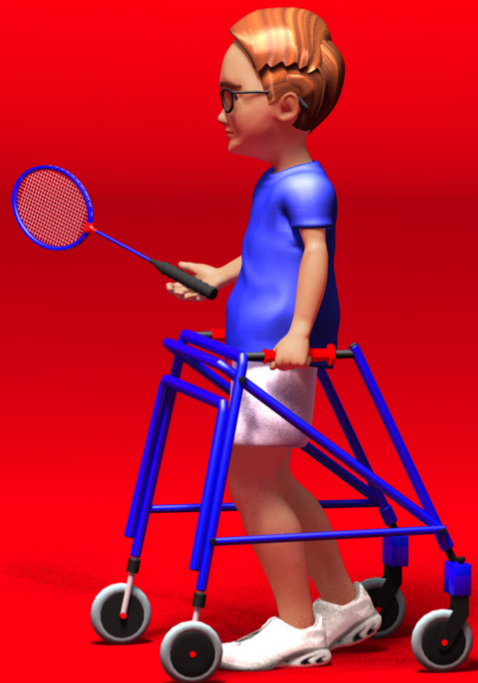
Offer

 Ar gyfer y gweithgaredd yma bydd arnoch angen rased, gwennol, conau neu farcwyr

10 munud

Sut i Chwarae

- Rhoi'r dysgwyr mewn parau
- Un dysgwr yn anfonwr a'r llall yn taro
- Yr anfonwr yn taro'r wennol i'w bartner sy'n gorfod ei dychwelyd drwy ei tharo'n ôl at yr anfonwr
- Ar ôl 5 cynnig, y partneriaid yn cyfnewid rôl




STEP

Addasu anhawster y gêm gan ddefnyddio STEP:

| | Haws ★ | Anoddach ★★★ |
|----------------------------|---|--|
| Space Gofod | Lleihau'r pellter rhwng y parau. | Cynyddu'r pellter rhwng y parau. |
| Task Tasg | Gall y dysgwyr ollwng y wennol i'w tharo eu hunain. | Gall yr anfonwr amrywio'r cyfeiriad a'r pellter ar gyfer anfon y wennol. |
| Equipment Offer | Defnyddio pêl fflwff neu falŵn. | Gellir anfon ail wennol yn uniongyrchol ar ôl dychwelyd y gyntaf. |
| People Pobl | Gall y dysgwyr ymarfer taro gwrthrych atyn nhw eu hunain. | Gall y dysgwyr gadw sgôr o sawl gwaith maent yn taro'r wennol yn ôl i'w partner yn llwyddiannus. |

Rali Badminton

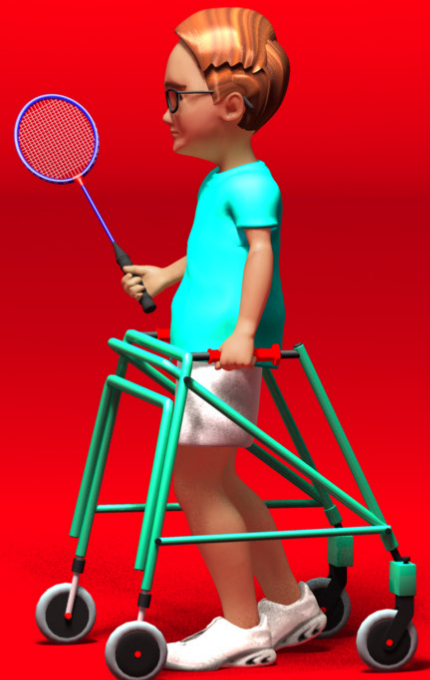
Offer

 Ar gyfer y gweithgaredd yma bydd arnoch angen rased, gwennol, conau neu farcwyr

10 munud

Sut i Chwarae

- Pob pâr yn cael ardal benodol
- Rhoi'r dysgwyr mewn paruau.
- Dysgwyr yn gorfod taro gwennol yn ôl ac ymlaen i'w gilydd gymaint o weithiau ag y gallant



STEP

Addasu anhawster y gêm gan ddefnyddio STEP:

| | Haws ★ | Anoddach ★★★ |
|----------------------------|---|--|
| Space Gofod | Lleihau'r pellter rhwng disgyblion. | Cynyddu'r pellter rhwng disgyblion. |
| Task Tasg | Gall y dysgwyr daro'r wennol i'w partner iddo ei tharo. | Taro gyda naill ochr y raced. Targedu nifer o ergydion e.e., 26 llythyren y wyddor. |
| Equipment Offer | Defnyddio pêl fflwff neu falŵn. Defnyddio raced mwy. | Ychwanegu rhwyd rhwng y dysgwyr. |
| People Pobl | Cynyddu nifer y dysgwyr ym mhob tîm. | Gofyn i'r disgyblion feddwl am ba fathau o ergydion oedd yn well gan eu partner eu derbyn. |

Ystyriaethau o ran Namau

Yn y tabl isod mae canllawiau ar sut i gynnwys dysgwyr â gwahanol namau yn y wers ond y ffordd orau o gynnwys dysgwr anabl yw drwy ddod i wybod am ei allu swyddogaethol a'r hyn y GALL EI WNEUD. Bydd hyn yn ei alluogi i gael profiad gwych mewn gwers AG.

Awtistiaeth

- Rhoi amser i'r dysgwyr brosesu'r wybodaeth
- Rhoi amser iddo roi cynnig ar y gweithgaredd cyn rhoi rhai pwyntiau addysgu
- Peidio â defnyddio idiomaau na throsiadau
- Osgoi dibynnu ar ystum, mynegiant wyneb neu dôn llais
- Bod yn ymwybodol o sensitifrwydd i sŵn / golau

Anabledd Dysgu

- Dangos yr holl weithgareddau - defnyddio technoleg os oes angen
- Cadw'r cyfarwyddiadau yn fyr
- Rhannu gweithgareddau yn adrannau llai
- Cynnig amrywiaeth o offer i ddysgwyr er mwyn sicrhau llwyddiant
- Gellir anfon gwennol o llyn crogi yn lle ei thafu



Dall / Nam ar y Golwg

- Dod i wybod beth yw lefel golwg y dysgwyr
- Cynnig amrywiaeth o offer sy'n cynnwys gwahanol liwiau a meintiau e.e. Raced tennis neu felyn llachar
- Y defnydd o sain i helpu dysgwyr i gymryd rhan e.e. cloch ar wennol fawr neu gyfarwyddiadau llafar
- Cynnig tywysydd neu gyfaill
- Dysgwyr eraill i wisgo bibiau llachar

Byddar / Nam ar y Clyw

- Lleoli eich hun fel bod y dysgwr yn gallu eich gweld chi
- Siarad yn glir ac yn gryno i gefnogi darllen gwefusau
- Rhoi arddangosfa ar gyfer pob gweithgaredd
- Ysgrifennu cyfarwyddiadau
- Cytuno ar signalau ar gyfer dechrau a stopio gweithgaredd
- Defnyddio technoleg i roi arddangosfa e.e., Ap Amser Gwennol

Ystyriaethau o ran Namau

Nam Corfforol

- Gellir cwblhau gweithgaredd taflu / taro yn eistedd
- Ar gyfer chwaraewyr llai deheuig, ystyriwch ddefnyddio gwrthrychau hawdd gafael ynddyn nhw e.e. grip tac
- Defnyddio offer ysgafnach e.e. raced byrrach
- Defnyddio offer mwy er mwyn llwyddo e.e. raced pen mwy, gwennol fwy neu bêl fflwff
- Gellir anfon gwennol o linyr crogi yn lle ei thafu



Defnyddiwr Cadair Olwyn

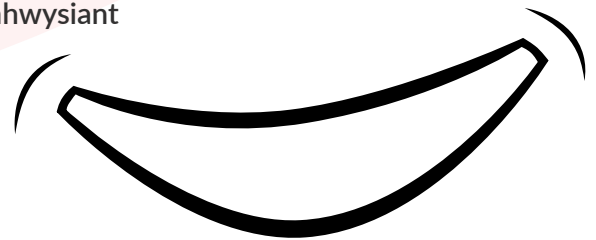
- Gellir cwblhau gweithgaredd taflu / taro yn eistedd.
- Ar gyfer chwaraewyr llai deheuig, ystyriwch ddefnyddio gwrthrychau hawdd gafael ynddyn nhw e.e. grip tac.
- Defnyddio offer ysgafnach e.e. raced byrrach
- Defnyddio offer mwy er mwyn llwyddo e.e. raced pen mwy, gwennol fwy neu bêl fflwff
- Gellir anfon gwennol o linyr crogi yn lle ei thafu.



SMILES

Gwnewch yn siŵr bob amser bod cyfleoedd a phrofiadau mewn Gweithgarwch Corfforol a Chwaraeon yn cydymffurfio ag ethos SMILES

S Diogel corfforol, cymdeithasol ac emosiynol
M Cyfranogiad Gorau Posibl cynhwysiant
I Wedi'i Gynnwys llais y dysgwr
L Canolbwyntio ar Ddysgu
E Mwynhad
S Ffocws ar Lwyddiant





Racket Sports Lesson Plan

Co-developed with Badminton Wales

01 Relay Race

5-10 minutes

02 Balloon Tap Relay

5-10 minutes

03 Balloon Tap Relay in Pairs

10 minutes

04 Balloon Tap Relay in Pairs with Racket

10 minutes

05 Throw and Hit

10 minutes

06 Badminton Rally

10 minutes



Link to the Four Purposes

The activities and experiences described within the lessons enable learners to:

- develop the confidence and motivation, physical competence, knowledge and understanding through physical activity and sport to become **healthy, confident individuals, ready to lead fulfilling lives as valued members of society.**
- develop motivation, resilience, and decision-making abilities to become **ambitious, capable learners, ready to learn throughout their lives**
- manage risks, express ideas, engage in teamwork, take on different roles and responsibilities, to **become enterprising, creative contributors ready to play a full part in life and work**
- to become **ethical, informed citizens of Wales and the world** by developing their ability to show respect, to value equity and inclusion, to listen to others and to evaluate the social influences affecting them.

Activities and experiences described within the following lesson supports learning described in the statements of What Matters:

Developing Physical health and well-being has lifelong benefits.

Specifically, this lesson plan focuses on:

PS3

“I can develop and apply a range of skills in familiar, unfamiliar and changing situations, exploring space creatively in response to a variety of stimuli. I can motivate myself to engage confidently in regular physical activity and sport, and am aware of my own progress.”



Skills Developed

Striking a moving object and send an object accurately to a partner

Learning Intention

We are learning to Strike/Send a moving object to a partner

Success Criteria

1. I can strike a moving object
2. I can use a block shot to strike a moving a object
3. I can strike an object, placing it accurately for a partner to return.



Using STEP to adjust a game's difficulty

STEP

Space

The playing area can either be increased or decreased. Restrictions can be placed on movement in and out of certain areas to encourage the performing of tactics or techniques.

Task

The time permitted to complete a task can be increased or decreased.

Equipment

A range of equipment should be available for learners. Creating a climate where learners feel safe to self-select the most appropriate equipment is imperative. A range of different or modified equipment will support learners experience success and progression in learning.

People

Grouping learners can support learning. Smaller groups or larger groups .

Relay Race

Equipment



For this activity you will need cones or markers.

5-10 minutes





How to Play

- Place two lines of markers around 15 metres apart
- Split the pupils into small groups and designate each team a cone



- One at a time, pupils must move forwards towards the cone opposite them



- Once they get there, they will then move backwards, back to the starting cone.
- On their return, the next pupil in the team will start.
- The first team to have all pupils complete the course wins.





STEP

Using STEP to adjust the game's difficulty:

| | Easier ★ | Harder ★★★ |
|------------------|---|--|
| Space | Reduce distance to move. | Increase distance to move. |
| Task | Pupils don't have to run backwards during the activity. | The pupils can move in different ways e.g. side-stepping etc. |
| Equipment | This version of the activity is at the easiest level. | To make the activity harder, add equipment that pupils need to carry with them or navigate around. |
| People | The activity is not a race, pupils practice moving forwards and backwards | Reduce number in team to increase frequency of movement. |

Balloon Tap Relay

Equipment



For this activity you will need balloons, cones or markers

5-10 minutes





How to Play

- Place two lines of markers around 15 metres apart
- Split the pupils into small groups and designate each team a cone

- One at a time, pupils must move forwards towards the cone opposite them whilst striking a balloon



- Once they get there, they will then move backwards, back to the starting cone
- Each pupil will have one balloon
- On their return, the next pupil in the team will start
- The first team to have all pupils complete the course wins





STEP

Using STEP to adjust the game's difficulty:

| | Easier ★ | Harder ★★★ |
|------------------|--|--|
| Space | Reduce distance to move. | Increase distance to move. |
| Task | Pupils are allowed to catch the object before hitting it back | Pupils have to alternate hands or use non-dominant hand |
| Equipment | Increase size of balloon to slow it down more. | Use smaller balloon or fluff balls to increase speed of movement. Add racket |
| People | Higher ability pupils can be paired with pupils who need support or guidance | Pupils to think about tactics and methods in which they can become faster as a pair and a team |



Balloon Tap Relay in Pairs

Equipment



For this activity you will need balloons,
cones or markers

10 minutes



Balloon Tap Relay in Pairs



How to Play

- Place two lines of markers around 15 metres apart
- Split the pupils into small groups and designate each team a cone



- In pairs, pupils must move forwards towards the cone opposite them whilst striking a balloon back and forth to each other



- Once they get there, they will then move backwards, back to the starting cone
- Each pair will have one balloon
- On their return, the next pair will start
- The first team to have all pupils complete the course wins





STEP

Using STEP to adjust the game's difficulty:

| | Easier ★ | Harder ★★★ |
|------------------|--|--|
| Space | Reduce distance to move. | Increase distance to move. |
| Task | Pupils are allowed to catch the object before hitting it back | Pupils have to alternate hands or use non-dominant hand |
| Equipment | Increase size of balloon to slow it down more. | Use smaller balloon or fluff balls to increase speed of movement. Add racket |
| People | Higher ability pupils can be paired with pupils who need support or guidance | Pupils to think about tactics and methods in which they can become faster as a pair and a team |



Balloon Tap Relay in Pairs with Racket

Equipment



For this activity you will need Badminton Rackets, Balloons, Cones or Markers

10 minutes





How to Play

- Place two lines of markers around 15 metres apart.
- Split the pupils into small groups and designate each team a cone.



- In pairs, pupils must move forwards towards the cone opposite them whilst striking a balloon with a racket back and forth to each other.



- Once they get there, they will then move backwards, back to the starting cone.
- Each pair will have one balloon.
- On their return, the next pair will start.
- The first team to have all pupils complete the course wins.





STEP

Using STEP to adjust the game's difficulty:

| | Easier ★ | Harder ★★★ |
|------------------|--|---|
| Space | Reduce distance to move. | Increase distance to move. |
| Task | Pupils can balance an object on a racket instead of striking | Pupils to use different style of shots when striking object |
| Equipment | Increase size of balloon to slow it down more. Use larger racket | Use smaller fluff balls or shuttle to increase speed of movement. |
| People | Higher ability pupils can be paired with pupils who need support or guidance | Add a third player |

Throw and Hit

Equipment



For this activity you will need a racket, shuttlecock, cones or markers

10 minutes

How to Play

- Pupils are put in to pairs
- One pupil is the sender and the other is striking
- The sender throws a shuttlecock to their partner who has to return it by striking it back to the sender
- After 5 goes, partners swap roles



STEP

Using STEP to adjust the game's difficulty:

| | Easier ★ | Harder ★★★ |
|------------------|---|---|
| Space | Reduce distance between pairs | Increase distance between pairs |
| Task | Pupils can drop the shuttlecock for themselves to hit | The sender can vary the direction and distance they send the shuttlecock |
| Equipment | Use fluff ball or balloon | A second shuttlecock can be sent directly after the first one is returned |
| People | Pupils can practice striking an object to themselves | Pupils can keep score on how many times they hit it back their partner successfully |

Badminton Rally

Equipment



For this activity you will need a racket, shuttlecock, cones or markers

10 minutes

How to Play

- Pupils are put into pairs
- Each pair is given a designated area
- Pupils have to strike a shuttlecock back and forth to each other as many times as they can



STEP

Using STEP to adjust the game's difficulty:

| | Easier ★ | Harder ★★★ |
|------------------|--|---|
| Space | Reduce distance between pupils | Increase distance between pupils |
| Task | Pupils could throw the shuttlecock to their partner for them to strike | Hit with either side of racket. Target a number of strokes e.g. 26 letters of the alphabet |
| Equipment | Use fluff ball or balloon Use larger racket | Add a net in between the pupils |
| People | Increase number of pupils in each team | Ask pupils to think about what types of shots their partner preferred to receive |

Impairment Considerations

In the table below is guidance on how to include people with different impairments within the lesson, but the best way to include a disabled pupil is to find out about their functional ability and what they CAN DO. This will enable them to have a great experience in a PE lesson.

Autism

- Give the pupil time to process the information.
- Give them time to try the activity before giving some teaching points.
- Don't use idioms or metaphors.
- Avoid relying on gesture, facial expression or tone of voice.
- Be mindful of sensitivity to noise/light.

Learning Disability

- Demonstrate all activities; Use technology if required.
- Keep instructions short.
- Break activities down into smaller sections.
- Offer pupils a range of equipment in order to achieve success.
- A shuttle can be set in motion from a suspension cord instead of being thrown.



Blind / Visually Impaired

- Find out pupils' level of sight.
- Offer a range of equipment consisting of different colours and sizes e.g. Tennis racket, or fluorescent yellow.
- The use of sound to help pupils participate e.g. bell on large shuttle or verbal instructions.
- Offer a guide or buddy.
- Other pupils to wear high-vis bibs.

Deaf / Hard of Hearing

- Position yourself so the pupil can see you.
- Speak clearly and concisely to support lip reading.
- Show demonstrations for every activity.
- Write down instructions.
- Agree signals for starting and stopping of activity.
- Use of technology to show demonstrations e.g. Shuttle Time App.

Impairment Considerations

Physical Disability

- Throwing/Hitting activity can be performed from a seated position
- For players with reduced dexterity, consider the use of easy grip objects e.g. tacky grips
- Use of lighter equipment e.g. shortened racket
- Use of larger equipment in order to gain success e.g. Larger-headed racket, bigger shuttle or fluff ball

A shuttle can be set in motion from a suspension cord instead of being thrown.



Wheelchair User

- A balloon/shuttle can be fed directly on to racket.
- Use of lighter and larger equipment e.g. bigger racket, plastic balls, fluff balls
- Some striking activities can be played on a tabletop for certain impairment groups
- A shuttle can be set in motion from a suspension cord instead of being thrown.



SMILES

Always ensure that opportunities and experiences in and around Physical Activity and Sport comply with the ethos of SMILES

Safe Physical, social and emotional

Maximum Participation Inclusion

Included Learner voice

Learning-Focused

Enjoyment

Success-Orientated

