



à
l'école
du **Badminton**

premiers pas, premières plumes



édito

Plus de badminton dans le milieu scolaire

Aux cotés du Ministre de l'Education Nationale, de la Jeunesse et de la Vie Associative, Monsieur Luc CHATEL et en présence de Madame Chantal JOUANNO, Ministre des Sports ; le Président de la Fédération Française de Badminton Monsieur Paul-André TRAMIER a paraphé une convention favorisant l'essor du badminton dans le monde scolaire.

Jeudi 13 janvier 2011, au lycée Uruguay-France à AVON (77), la Fédération Française de Badminton (FFBaDD) a signé avec le ministère de l'Education Nationale, l'Union Nationale du Sport Scolaire (UNSS) et l'Union Sportive de l'Enseignement du 1er degré (USEP) une convention importante pour la poursuite du développement du badminton scolaire...

Sommaire

PRÉSENTATION	p 4
ENSEIGNER LE BADMINTON À L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE	p 5
LES PROGRAMMES DE L'ÉCOLE	p 5
<ul style="list-style-type: none">• Le cycle des apprentissages fondamentaux (CP – CE1)• Le cycle des approfondissements (CE2 – CM1 – CM2)	
LES COMPÉTENCES ATTENDUES À LA FIN DU CM2	p 5
<ul style="list-style-type: none">• Les compétences spécifiques• Les compétences transversales	
LA DÉMARCHE DE PROJET	p 6
LES MODULES D'APPRENTISSAGE	p 7
<ul style="list-style-type: none">• Les objectifs d'apprentissage• Les thèmes abordés : enjeux éducatifs• Les séances• Les fiches pédagogiques	
L'ESPACE DE JEU ET LE MATÉRIEL	p 10
<ul style="list-style-type: none">• l'Espace de jeu• Le kit pédagogique FFBaDD / Artengo	
LES CONTENUS D'APPRENTISSAGE	p 11
<ul style="list-style-type: none">• La situation de référence• Les situations du module d'apprentissage pour entrer dans l'activité• Les situations du module d'apprentissage pour se perfectionner• La situation d'évaluation terminale	
LES RENCONTRES	p 38
EXEMPLE D'UNE RENCONTRE EPS / USEP	
AUTEURS	p 40
BIBLIOGRAPHIE	p 40

Présentation

« À l'école du badminton » est un outil pédagogique interactif destiné principalement aux professeurs des écoles élémentaires et aux enseignants d'Education Physique et Sportive du second degré.

Le Badminton a depuis bien longtemps rencontré le monde scolaire. Son aspect ludique, la facilité de sa mise en œuvre dans des conditions de pratique souvent précaires, les enjeux éducatifs qu'il revêt pour l'élève font que souvent il est choisi dans les programmations comme Activité Physique et Sportive support de l'enseignement de l'EPS. Ce site pédagogique a donc pour vocation de s'appuyer sur cette réalité du terrain et de proposer un guide pour son enseignement.

Les propositions qui y sont faites sont le résultat d'une expérimentation menée depuis 3 ans en Moselle. Il témoigne de l'étroite coopération entre l'Inspection Académique, l'USEP départementale et le comité départemental de badminton. De nombreux petits écoliers mosellans ont été mis à contribution pour que nous puissions vous proposer une réflexion didactique et une approche novatrice du badminton à l'école.

Comment rendre enseignable le badminton ?

Qu'est-ce que l'élève en tire comme bénéfice ?

Telles ont été nos interrogations car si le badminton est une activité facilement enseignable, force est de constater qu'on observe encore trop souvent des élèves en terminale endosser le rôle de l'éternel débutant. Les orientations retenues sont donc ambitieuses et les compétences attendues à l'issue d'un cycle d'enseignement attestent de cette volonté d'engagement et d'exigence.

Afin d'envisager différentes entrées possibles, nous proposons aux utilisateurs, un support pédagogique interactif.

- Certains se plongeront directement dans les vidéos car elles offrent la possibilité de voir en un seul clic les objectifs de la situation, l'organisation pédagogique, les variables et évolutions possibles afin de rendre la situation contraignante pour l'élève. Elles présentent aussi les comportements attendus et permettent à l'enseignant d'approfondir ses connaissances du badminton afin de mieux aider les élèves dans leurs apprentissages.
- D'autres trouveront dans ce site un point d'ancrage institutionnel. La démarche de projet, la complémentarité des rencontres USEP, le travail en atelier, l'apprentissage de rôles sociaux permettront à l'enseignant de mettre au premier plan la formation citoyenne de l'élève.
- D'autres enfin apprécieront l'interactivité et l'individualisation qu'il est possible de trouver dans l'onglet « construire sa séance ». Partant des installations propre à chaque école et des comportements observés chez les élèves en début de module, l'enseignant sera guidé pour élaborer ses contenus d'enseignement, répondre aux besoins de chacun et gérer l'hétérogénéité dans sa classe.

Au final, vous l'aurez compris, notre souhait est de réunir toutes les informations nécessaires à la mise en place d'un enseignement qualitatif du badminton à l'école. Cet outil servira alors de véritable plateforme de formation au service des enseignants et peut-être aussi des entraîneurs.

Prêt... zéro... égalité... Cliquez.

Éric Silvestri

Entraîneur National de la FFBaD en charge de l'accès à la pratique

Enseigner le badminton à l'école élémentaire

LES PROGRAMMES DE L'ÉCOLE

Le cycle des apprentissages fondamentaux (CP – CE1)

L'éducation physique vise le développement des capacités nécessaires aux conduites motrices et offre une première initiation aux activités physiques, sportives et artistiques. Tout en répondant au besoin et au plaisir de bouger, elle permet de développer le sens de l'effort et de la persévérance. Les élèves apprennent à mieux se connaître, à mieux connaître les autres ; ils apprennent aussi à veiller à leur santé. La pratique des activités est organisée sur les deux années du cycle en exploitant les ressources locales.

Exemple de mise en œuvre en cycle 2 pour « coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement » :

- Jeux de lutte.
- Jeux de raquettes : faire quelques échanges (programmes 2008).
- Jeux traditionnels et jeux collectifs.

Le cycle des approfondissements (CE2 – CM1 – CM2)

L'éducation physique et sportive vise le développement des capacités motrices et la pratique d'activités physiques, sportives et artistiques. Elle contribue à l'éducation de la santé en permettant aux élèves de mieux connaître leur corps et à l'éducation à la sécurité, par des prises de risque contrôlées. Elle éduque à la responsabilité et à l'autonomie, en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui). La pratique des activités est organisée sur les trois années du cycle en exploitant les ressources locales.

Exemple de mise en œuvre en cycle 3 pour « coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement » :

- Jeux de lutte.
- Jeux de raquettes : marquer des points dans un match à deux (programmes 2008).
- Jeux sportifs et collectifs.

LES COMPÉTENCES ATTENDUES À LA FIN DU CM2

Les compétences spécifiques

À l'issue de l'école élémentaire, l'élève sera capable de rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle :

- Se déplacer et frapper le volant avec une intention (marquer le point, viser des cibles, défendre des zones).
- Produire des trajectoires de volant variées (montante, descendante, à plat).
- Produire des vitesses de volant variées (volants rapides ou lents).

Les compétences transversales

Lors de la pratique d'activités physiques et sportives, l'élève va aussi construire des compétences transversales (méthodes ou capacités, attitudes, notions et connaissances). Ces compétences ne sont pas construites indépendamment de la pratique des activités. Ce sont les situations d'apprentissage proposées par l'enseignant qui permettront aux élèves, dans et par la pratique du badminton, de montrer qu'ils sont capables de :

Faire un projet d'action ou d'apprentissage adapté à leurs possibilités :

- Pour viser une meilleure performance.
- Pour mettre en œuvre, pour inventer des formes d'actions variées.
- Pour acquérir de nouvelles connaissances sur les activités physiques, sportives et artistiques pratiquées.

S'engager lucidement dans l'action :

- En éprouvant un répertoire de sensations motrices inhabituelles.
- En acceptant la difficulté de la tâche et/ou de l'effort qu'elle implique.
- En choisissant des stratégies efficaces pour atteindre un but.
- En contrôlant ses émotions dans des situations diversifiées (situations nouvelles, duel, exercices en équipe,...).

Identifier et apprécier les effets de l'activité :

- En mettant en relation des notions d'espace et de temps (vitesse, trajectoires, déplacement,...).
- En établissant des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action.
- En prenant conscience de ses capacités et ressources pour réaliser les actions.

Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend, que l'on respecte et que l'on fait respecter :

- Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets.
- Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités (partenaire, adversaire, aide, lanceur de volants, arbitre, ...).

LA DÉMARCHE DE PROJET

L'Éducation Physique et Sportive (EPS) et les Activités Physiques et Sportives et artistiques (APSA) supports d'enseignement s'inscrivent dans une démarche de projet :

- Le projet d'école qui représente les choix communs à toute l'école.
- Le projet de classe et la programmation annuelle des APSA tiennent compte des besoins spécifiques des élèves et des projets particuliers de chaque classe (actions départementales, actions USEP, semaines sportives...). Chaque APSA contenue dans la programmation se décline en modules d'apprentissage.

En fonction des particularités locales, le module d'apprentissage en badminton peut s'inscrire dans :

- Un projet de secteur (plusieurs écoles).
- Un projet de circonscription (plusieurs secteurs).
- Un projet de bassin (plusieurs circonscriptions).
- Un projet départemental (plusieurs bassins).

La rencontre sportive EPS / USEP et le challenge USEP s'inscrivent dans cette logique de projet ; elles viennent ainsi compléter les modules d'apprentissage.

Dans le cadre de ces manifestations et en complémentarité à l'enseignement du badminton, des actions transversales pourront être menées afin de placer l'élève au centre d'une formation citoyenne (éducation à la santé, à la sécurité, à la responsabilité, à l'autonomie).

Voici quelques exemples :

Avant la rencontre :

- Réserver les installations, prévoir le matériel, organiser l'espace (établir un plan de gymnase, organiser la position des ateliers).
- Inviter et informer les participants, la presse (rédiger un carton d'invitation).
- Organiser le déroulement (préparer une feuille de score, préparer la rotation des matches, utiliser l'outil informatique).
- Prévoir les récompenses, organiser un goûter.

Pendant la rencontre :

- Respecter les consignes d'organisation.
- Tenir des rôles différents (aide, arbitre, lanceur de volants, joueur, spectateur).
- Regarder, encourager, respecter les joueurs et les arbitres.
- Collecter les résultats, remettre les récompenses.
- Ranger le matériel, vérifier la propreté des lieux.
- Faire un reportage numérique, vidéo...

Après la rencontre :

- Etablir un compte-rendu de la rencontre, diffuser l'information.
- Animer un blog.

LES MODULES D'APPRENTISSAGE

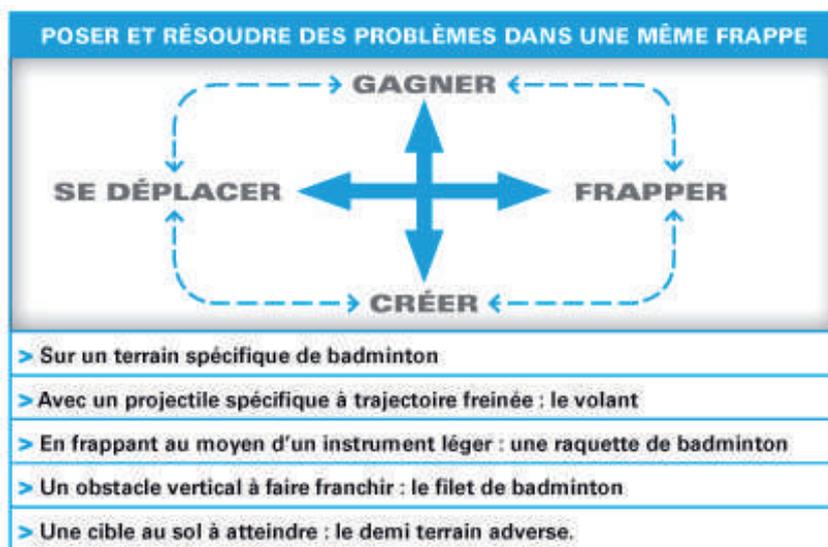
Deux modules d'apprentissage de 8 à 15 séances (ou leçons) seront nécessaires pour répondre aux programmes de l'école primaire et permettre aux élèves d'acquérir les compétences attendues à la fin du CM2.

- 1 module d'apprentissage pour entrer dans l'activité : organisé plutôt en cycle 2 (CP ou CE1).
- 1 module d'apprentissage pour se perfectionner : organisé plutôt en cycle 3 (CE2 ou CM1 ou CM2).

Les objectifs d'apprentissage

Les objectifs poursuivis dans les modules d'apprentissage doivent permettre aux élèves de progressivement se confronter à la logique interne du badminton : « Sport duel dans lequel le volant, frappé par une raquette, après avoir franchi le filet, doit toucher le sol dans le camp adverse ou ne pas être renvoyé par l'adversaire ».

Pratiquer un badminton évolutif, c'est :



Les thèmes abordés : enjeux éducatifs

Les thèmes retenus sont abordés dans les 2 modules à chaque séance :

- Acquérir une motricité générale (cycle 2) puis spécifique (cycle 3).
- Acquérir des frappes variées dans l'espace proche. Développer la maniabilité.
- Engager un duel.

Acquérir une motricité générale puis spécifique

Chaque séance sera l'occasion d'expérimenter des situations variées et incitatives. Pas de spécialisation précoce, il s'agit avant tout d'opérationnaliser des gestes clés de la motricité : courir, sauter, lancer, attraper, jouer, manipuler, frapper. L'objectif est donc de bâtir les fondements des futurs apprentissages sportifs en badminton comme ailleurs. Pour répondre aux sollicitations des diverses tâches proposées, l'enfant apprend à mettre en jeu son corps tout entier, à mobiliser telle ou telle de ses fonctions. Il acquiert des compétences sensorielles (nouveaux repères, équilibre différent) et motrices (dissociations segmentaires, coordination des actions) qui étendent toujours plus le champ de ses expériences.

Lorsque ces habiletés élémentaires seront maîtrisées, les futurs apprentissages seront plus difficiles et vont viser l'acquisition d'une motricité spécifique qui se résume à un emboîtement d'habiletés simples pour parvenir à un mouvement global très complexe organisé autour d'un but. Par exemple, l'élève qui effectue correctement une frappe va pouvoir construire de nouvelles habiletés spécifiques au badminton : avancer et frapper, reculer et frapper en avançant, sauter et frapper.

Acquérir des frappes variées dans l'espace proche. Développer la maniabilité.

Concernant le badminton, la frappe est centrale dans l'acquisition de cette motricité globale.

Chaque frappe en badminton nécessite la mobilisation des ressources de l'élève :

- Ressources bio-informationnelles pour lire la trajectoire du volant et produire la frappe en conséquence.
- Ressources bio-mécaniques pour coordonner les actions spécifiques de préparation et d'exécution gestuelle afin de frapper le volant.
- Ressources cognitives pour frapper avec une intention : viser une cible, défendre une zone ou marquer un point.

L'acquisition de frappes variées (sans effectuer de grands déplacements avant et après la frappe) est une priorité d'apprentissage pour l'élève débutant. Les frappes constituent une part importante des contenus des modules d'apprentissage. L'enfant apprend à gérer différentes situations en main basse, en main haute, en coup droit, en revers... L'ensemble de ces frappes doit s'envisager dans le respect du principe de maniabilité finalisant la poursuite d'une intention :

- Être capable d'envoyer le volant vers des cibles différentes en imprimant plus ou moins de vitesse (bloquer, pousser, frapper, slicer).
- Être capable d'adapter sa prise de raquette en fonction de l'intention et de l'espace d'intervention sur le volant : prise coup droit, prise revers, prise courte, prise éloignée, prise serrée, prise relâchée.
- Être capable de changer rapidement de prise entre deux frappes en relâchant la main et en utilisant les doigts.

Engager un duel

Il est souhaitable de placer l'enfant directement dans une activité de duel. La notion d'adversaire est introduite le plus tôt possible. Les situations doivent permettre à l'élève non pas d'assurer la continuité de l'échange mais bien de chercher à le rompre. Dès le premier module d'apprentissage, l'enfant doit évoluer dans un contexte de pratique où il va développer son intelligence tactique (ressources cognitives). Les situations de continuité (par exemple, faire le plus grand nombre d'échanges sans intention particulière) ne paraissent pas pertinentes dans la construction d'un badminton évolutif. L'enjeu est bien de respecter la logique interne du badminton.

Les séances

Chaque séance s'organise de la manière suivante :

- Mise en place du matériel.
- Echauffement ludique.
- Constitution de 3 groupes minimum (affinitaires dans un premier temps puis groupes de niveau).
- Rotation des groupes sur 3 ateliers minimum correspondant aux thèmes retenus :

- Atelier MOTRICITÉ
- Atelier MANIABILITÉ
- Atelier DUEL

- Retour au calme et étirements.

Chaque séance a une durée de 45 minutes à 1 h 30

Afin de s'assurer d'une bonne organisation dans la séance, il convient d'insister sur le développement des compétences transversales plus particulièrement lors du premier module d'apprentissage :

- Travail en autonomie dans les ateliers.
- Respect des règles et des consignes d'organisation.
- Assurer différents rôles sociaux (lanceur de volants, arbitre, partenaire, adversaire).

Les fiches pédagogiques

Pour que les apprentissages soient possibles, réels et durables, les situations doivent être adaptées à l'âge, au niveau des enfants et à leur type de motivation (besoin de jeu, envie de se retrouver, désir de progresser et de se défier). Les contenus présentés dans les fiches offrent des possibilités d'adaptation et de remédiation. Il n'est pas envisageable de proposer la même tâche pour tous les enfants, encore faut-il individualiser les parcours de réussite. Une analyse approfondie de « l'architecture de la tâche » est un préalable indispensable à la compréhension de la difficulté afin de l'adapter aux ressources des élèves.

- Objectifs pour l'enseignant : à quoi sert la situation ? Qu'est-ce qu'elle permet d'apprendre ?
- But pour l'enfant : c'est le résultat que l'enfant cherche à atteindre.
- Organisation pédagogique : précise l'aménagement matériel, la forme de groupement utilisée pour les enfants et le temps de pratique de la situation.
- Consignes : précisent un type particulier de comportement moteur ou de procédure à respecter.
- Variables : c'est un dispositif de remédiation : une proposition de différentes contraintes (spatiale, temporelle, événementielle, énergétique, émotionnelle) qui permet à l'enseignant d'adapter la situation au niveau du joueur.
- Veiller à : précise les compétences que l'élève doit construire pour réussir la situation (et donc atteindre le but).

L'ESPACE DE JEU ET LE MATÉRIEL

L'espace de jeu

La mise en place d'un module d'apprentissage ne nécessite pas d'espace particulier.

En fonction des particularités locales, les séances peuvent se dérouler dans :

- Une salle de motricité.
- Un préau.
- Une cour de récréation.
- Un gymnase.

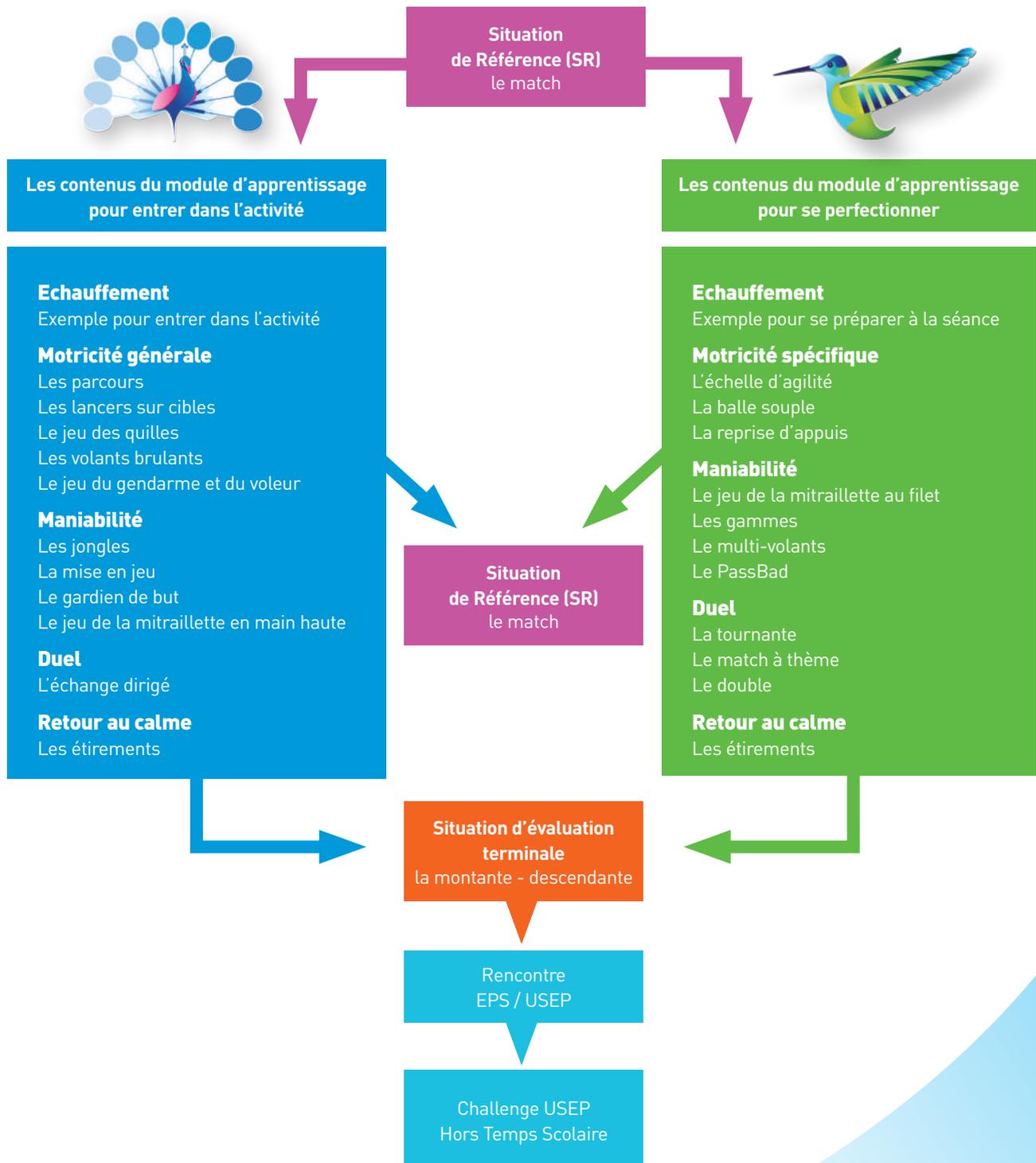
L'espace doit permettre le fonctionnement des 3 ateliers minimum dans la séance pour une classe entière (pas de hauteur particulière). La mise en place de certaines fiches nécessite un espace particulier, pour plus d'information, nous invitons l'enseignant à consulter l'onglet « construire sa séance ».

Le kit pédagogique FFBaD / Artengo

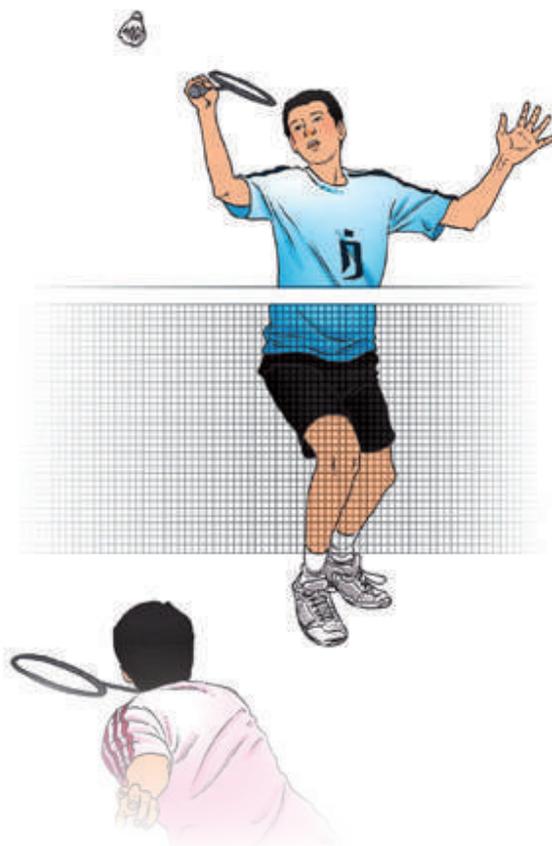
Le matériel nécessaire à la mise en place des modules d'apprentissage est réuni dans un kit pédagogique qui comprend :

- 8 raquettes badminton 700 J EASY (54 cm, grip pédagogique).
- 10 raquettes badminton 730 J EASY (61 cm, grip pédagogique).
- 8 boîtes de volants Artengo 850 jaune.
- 1 échelle d'agilité 4 m.
- 20 plots multimarques.
- Lot de 20 lattes PVC souples.
- Set de marquage 12 cercles.
- Lot de 12 empreintes angle.
- 10 balles souples (petit coussin à attraper).
- Lot de 12 balles à lancer.
- Lot de 10 balles en peluche.
- 5 cordes à sauter.
- 5 chasubles.
- Sac de transport à roulettes.
- Ensemble démontable filet et poteaux (en supplément).

Les contenus d'apprentissage



Le match



Objectifs

Respecter la logique interne du badminton.
Attaquer et défendre au cours d'une même frappe.
Apprendre à arbitrer. Introduire progressivement les règles du jeu (comptage des points, dimension du terrain, mise en jeu).

But pour l'enfant

Gagner le duel.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- Par groupe de 3.
- Les groupes fonctionnent en autonomie : un arbitre, deux joueurs.

Le matériel :

- demi terrain (sans le couloir du fond).
Le filet est à 1m40.
- 1 raquette par joueur.
- 1 volant par groupe.

Consignes

Les 2 joueurs font un match.
L'arbitre compte les points.
Les enfants changent de rôle.

Indicateurs pour l'enseignant (les comportements attendus)

Le joueur est capable de mettre le volant en jeu.
Le joueur cherche à gagner l'échange.
Le joueur est capable de différencier les frappes en main haute et les frappes en main basse.
Le joueur est capable de différencier son espace coup droit et son espace revers.
Ces indicateurs vont permettre à l'enseignant de mettre en place une pédagogie différenciée sur la base des contenus proposés pour entrer dans l'activité ou pour se perfectionner.
Dans une même classe, il sera possible d'organiser des groupes de niveau et de proposer aux élèves des ateliers différents.

L'échauffement



Objectifs

Découvrir la raquette et le volant.
Se préparer à la séance : mise en activité cardio-pulmonaire.

But pour l'enfant

S'échauffer en respectant les consignes données par l'enseignant.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- Tous les enfants.

Consignes

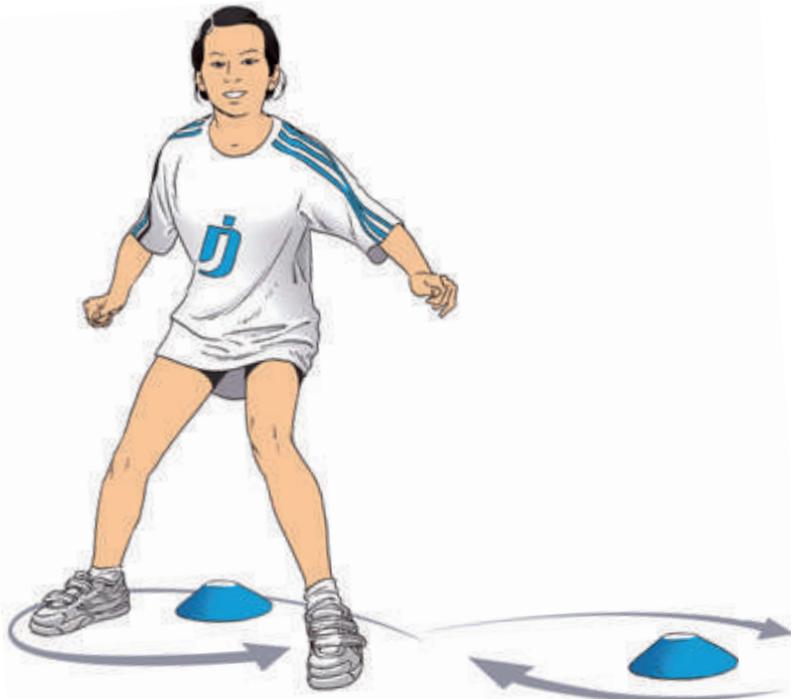
Le jeu de la toupie
Le tour de raquette
Le jeu du plateau magique
Le jeu des cowboys
Le jeu du hockey

Veiller à

- Insister sur la bonne exécution des différents exercices avant d'augmenter la vitesse.

Les parcours

MOTRICITÉ GÉNÉRALE



Objectifs

Améliorer la motricité générale (coordination d'actions simples, équilibre, vitesse, endurance).
Jouer en équipe, accepter le résultat.

But pour l'enfant

Maîtriser l'exécution.
Réaliser le parcours le plus vite possible.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- Composition variée : seul, par deux, en équipe.
- Définir un rôle d'arbitre pour faciliter le travail en autonomie.

Le matériel :

- Petit matériel pour réaliser les différents parcours (kit pédagogique).

Consignes

L'enseignant compose un parcours varié qui va permettre aux enfants d'explorer :

- Différents types de déplacements : marcher, courir, sauter, petits pas, grands pas, pas chassés, pas croisés, cloche-pied.
- L'espace de jeu : en avant, en arrière, sur les côtés, zigzag...

Variables

- Course au temps (chronométrée) seul ou en équipe.
- Course duelle par deux.
- Course relais par équipes.

Veiller à

- Insister sur la bonne exécution des différents exercices avant d'augmenter la vitesse.

Les lancers sur cible

MOTRICITÉ GÉNÉRALE



Objectifs

Orienter la trajectoire de l'objet vers l'avant.
Rechercher une amplitude gestuelle, dissociation des actions (haut et bas du corps).
Adapter le type de lancer aux contraintes de la tâche (lancer loin / lancer précis).

But pour l'enfant

Atteindre les zones matérialisées sur le mur ou au sol pour marquer des points.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- Par équipe de 2.
- 1 arbitre.

Le matériel :

- Volants.
- Balles souples.
- Marques souples au sol pour matérialiser les cibles et les positions de départ.

Consignes

Les enfants lancent à tour de rôle.
Chaque zone atteinte permet de remporter un point.
Le duo qui remporte le plus de points est déclaré vainqueur.

Variables

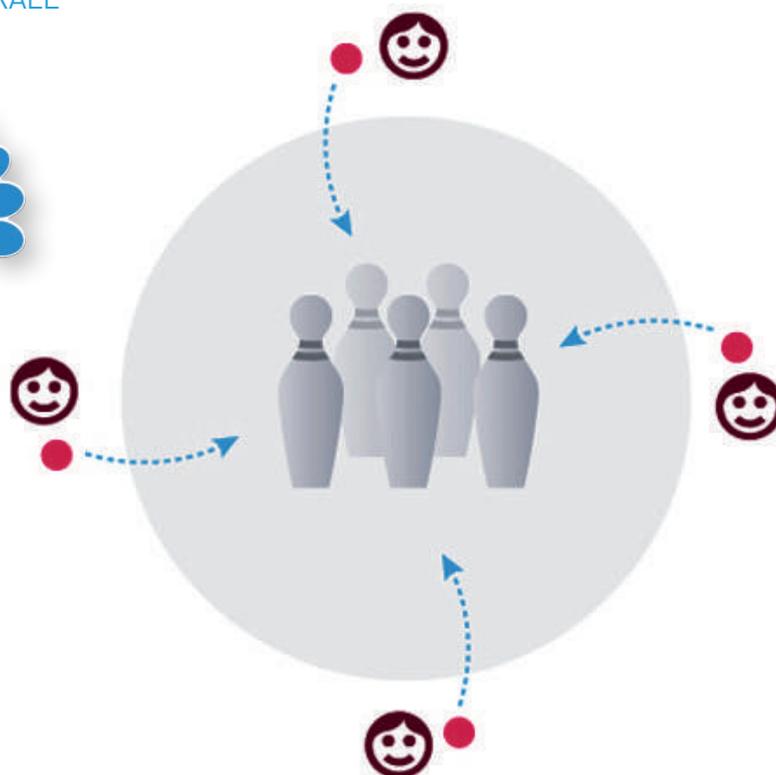
- Varier la distance.
- Varier les zones.
- Varier la taille des cibles.
- Dessiner des cibles originales sur des posters ou utiliser les caractéristiques de la salle.

Veiller à

- Se mettre de profil et effectuer une rotation autour de l'appui avant (cible éloignée).
- Fixer le coude haut pour effectuer un lancer « bras cassé » (cible éloignée).
- Se relâcher et rechercher la vitesse du bras (cible éloignée).
- Lancer à l'amble (cible proche).

Le jeu de quilles

MOTRICITÉ GÉNÉRALE



Objectifs

Orienter la trajectoire de l'objet vers l'avant.
Rechercher une amplitude gestuelle,
dissociation des actions (haut et bas du corps).
Jouer en équipe, accepter le résultat.

But pour l'enfant

Faire tomber toutes les quilles (boîtes de volants)
avant les autres groupes.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- Par équipe de 2.
- 1 arbitre.

Le matériel :

- 3 balles souples par élève.
- Boîtes de volants (les quilles).

Consignes

Les élèves se placent à 3 / 4 mètres des quilles et lancent à tour de rôle. Les balles sont récupérées jusqu'à ce que toutes les quilles soient abattues.

Variables

- Varier la distance.
- Demander à un élève de protéger les quilles en essayant de dévier les balles avec ou sans la raquette.

Veiller à

- Se mettre de profil et effectuer une rotation autour de l'appui avant (une distance importante va contraindre l'élève à la réalisation de ce type de lancer).
- Fixer le coude haut pour effectuer un lancer « bras cassé ».
- Se relâcher et rechercher la vitesse du bras.

Les volants brûlants

MOTRICITÉ GÉNÉRALE



Objectif

Occuper l'espace avec ses partenaires et viser les espaces laissés libres par les adversaires.

But pour l'enfant

Rempoter une manche.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- 2 équipes.
- 1 arbitre.

Le matériel :

- 1 terrain.
- 3 volants par élève.

Consignes

Chaque manche dure 30 secondes. L'enseignant organise plusieurs manches et change les équipes. Au début de la manche, les équipes doivent se débarrasser le plus vite possible des volants brûlants en les envoyant dans le camp adverse. Les volants ne peuvent être lancés que l'un après l'autre. A la fin du temps, l'arbitre compte les volants dans chaque camp. L'équipe qui a le moins de volants dans son camp est déclarée vainqueur.

Variables

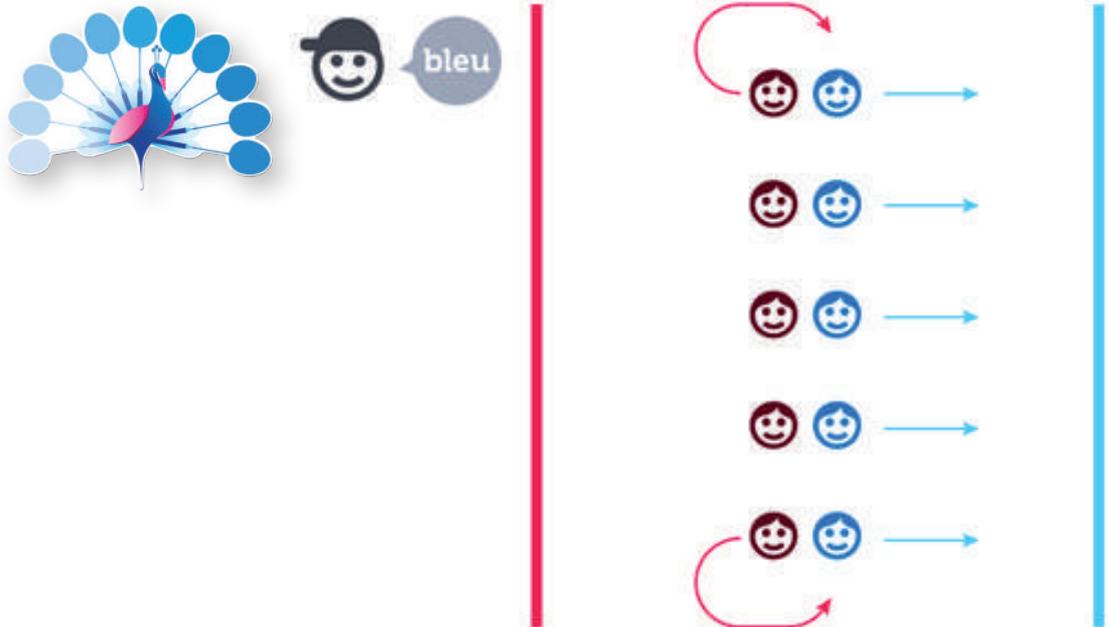
- Lancer par-dessus.
- Lancer en se plaçant à la ligne de service court.
- Attraper les volants et les lancer directement.

Veiller à

- Orienter la stratégie utilisée par les lanceurs (lancer loin des adversaires).
- Respecter le règlement.
- Respecter les partenaires et adversaires.
- Accepter le résultat.

Le jeu du gendarme et du voleur

MOTRICITÉ GÉNÉRALE



Objectif

Réagir rapidement au signal.

But pour l'enfant

Rempoter le jeu.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- Par groupe de 2.
- 1 arbitre.

Le matériel :

- 5 volants par élève.

Consignes

Les enfants se placent par deux, dos à dos, sur une ligne de départ. Lorsque l'arbitre annonce « bleu », les bleus courent jusqu'à leur camp et les rouges essaient de les toucher (inversement pour le mot « rouge »). Au début du jeu, chaque enfant possède 5 volants ; lorsqu'il est touché, il donne un volant à son poursuivant. Le vainqueur est celui qui aura gagné le plus de volants.

Variables

- Varier le mode de déplacement : course, pas chassés...
- Varier la position de départ : assis, allongé, de face...
- Varier la distance de course.
- Varier le type de signal : sonore, visuel.

Veiller à

- Être attentif.
- Respecter le règlement.
- Accepter le résultat.

Les jongles

MANIABILITÉ



Objectifs

Se mettre à distance par rapport au volant.
Lire la trajectoire du volant.
Dissocier la tête et le tronc pour suivre le volant des yeux.
Développer une amplitude en fin de geste avec une mobilisation du poignet.

But pour l'enfant

Réaliser le plus de jongles possibles. Etablir un record.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- Tout le groupe.
- Le groupe fonctionne en autonomie.

Le matériel :

- 1 raquette par joueur.
- Volants, balles en peluche, ballons de baudruche.

Consignes

L'élève tente de faire un maximum de jongles.

Variables

- Jongler en coup droit et en revers.
- Varier la hauteur des trajectoires.
- Réaliser des jongles à 2 avec une raquette (se décentrer du volant pour récupérer la raquette dans la main de son partenaire).

Veiller à

- Eloigner le coude du buste et fléchir légèrement le bras.
- Utiliser la prise universelle en coup droit et la prise revers (positionnement du pouce sur le grand méplat).
- Relâcher la main sur le grip et utiliser les doigts.
- Réduire la préparation de frappe : la raquette ne passe pas en arrière du corps.
- Favoriser une amplitude en fin de geste avec une mobilisation du poignet.

La mise en jeu

MANIABILITÉ



Objectifs

Orienter la trajectoire du volant vers les cibles.
Rechercher une amplitude gestuelle,
dissociation de l'action des bras.

But pour l'enfant

Effectuer des services sur cible.
Marquer le plus de points possibles.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- Par groupe de 2.

Le matériel :

- 1 raquette et 10 volants pour 2.
- Cibles de 1 m².

Consignes

L'élève effectue 10 services en visant les cibles.
Il marque 1 point lorsque le volant atteint la cible.
Les élèves se regroupent par 2 et passent à tour
de rôle.

Variables

- Servir en coup droit et en revers.
- Varier la position des cibles
(service court / service long).
- Varier la taille des cibles en fonction
de la réussite des élèves.
- Organiser un défi entre deux joueurs (le point
est marqué lorsque le volant touche le sol,
le réceptionneur tente d'attraper le volant
sans le faire tomber au sol).

Veiller à

- Frapper le volant loin du corps.
- Utiliser la prise universelle pour servir en coup droit
et la prise revers (positionnement du pouce
sur le grand méplat) pour le service revers.
- Favoriser une amplitude gestuelle pour le service
coup droit.

Le gardien de but

MANIABILITÉ



Objectifs

Se mettre à distance par rapport au volant.
Lire la trajectoire du volant.
Développer une amplitude en fin de geste
avec une mobilisation du poignet.

But pour l'enfant

Défendre les cibles avec la raquette.
Ne pas encaisser de but.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- Par groupe de 2.
- Les groupes fonctionnent en autonomie :
un tireur de pénalty, un gardien de but.

Le matériel :

- 1 raquette par groupe.
- 5 volants par groupe.
- 1 marque souple indique la position de départ.
- Des ronds souples indiquent les cibles à défendre.

Consignes

Le gardien de but défend les 2 cibles devant lui
avec sa raquette.

Le tireur de pénalty positionné à environ 3 mètres
dispose de 5 volants. Il lance les volants à la main
et tente de marquer des buts.

Le groupe réalise des séries de 5 pénalties.

A chaque série, les enfants ramassent les volants
et changent de rôle. Possibilité d'identifier un troisième
joueur pour aider à la distribution.

Variables

- Adapter l'éloignement du tireur en fonction
de l'habileté du gardien.
- Augmenter la vitesse et l'incertitude du lancer.
- Demander au joueur de viser des cibles.

Veiller à

- Prendre le volant tôt, devant soi avec un coude libre.
- Différencier les prises coup droit et revers
(placer le pouce sur le grand méplat du grip).
- Se fléchir sur les jambes et rester équilibré.
- Réduire la préparation de frappe :
la raquette ne passe pas en arrière du corps.
- Favoriser une amplitude en fin de geste
avec une mobilisation du poignet.

Le jeu de la mitrailleuse en main haute

MANIABILITÉ



Objectifs

Construire des frappes variées dans l'espace proche du joueur. Améliorer la dissociation des bras ; la dissociation du haut et du bas du corps. Développer une amplitude en fin de geste avec une mobilisation du poignet. Lire des trajectoires freinées.

But pour l'enfant

Frapper le volant avec une raquette pour viser une cible matérialisée au mur. Frapper le volant le plus fort possible.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- Par groupe de 3.
- Les groupes fonctionnent en autonomie : un relanceur, une aide et un joueur.
- L'enseignant s'organise pour passer dans les groupes. Il propose alors des relances de meilleure qualité.

Le matériel :

- 2 raquettes par groupe (2 tailles différentes laissées au choix de l'enfant).
- 10 volants par groupe.
- 1 marque souple indique la position de départ.
- 1 cible à atteindre matérialisée sur le mur (la distance entre la marque de départ et le mur est à moduler en fonction de l'âge des enfants).

Consignes

Le relanceur se place à côté du joueur (côté raquette). Il lance les volants à la main à la verticale. L'aide passe les volants au relanceur au fur et à mesure. Le joueur se positionne avec les pieds décalés derrière la ligne de départ (« pied raquette derrière »). Le bras est armé (coude tiré en arrière) et la tenue de la raquette se fait avec la prise universelle. Il frappe le volant en main haute et tente de toucher le mur. Le groupe réalise des séries de 10 volants. A chaque série, les enfants ramassent les volants et changent de rôle.

Variables

- Tester différentes tailles de raquette.
- Varier la position du lanceur : se placer face au joueur.
- Varier les cibles à atteindre.

Veiller à

- Vérifier la prise et le placement du coude avant chaque frappe.
- Tirer le coude derrière puis le placer en haut.
- Construire un plan de frappe haut et devant l'épaule.
- Favoriser l'amplitude du geste en début d'apprentissage : relâchement et utilisation du poignet en fin de geste (une cible éloignée aide à la réalisation).
- Rechercher la vitesse de la tête de raquette.

L'échange dirigé

DUEL



Objectifs

Produire des frappes variées dans tout l'espace proche.
Résoudre les problèmes posés par l'enseignant dans l'échange.
Jouer avec une intention.

But pour l'enfant

Réaliser le plus d'échanges possibles avec l'enseignant. Ce dernier cherche à produire des trajectoires variées sur le joueur pour le mettre en difficulté (peu ou pas de déplacement du joueur).

Organisation pédagogique

Le groupe :

- Tout le groupe.

Le matériel :

- 1 terrain. Le filet est à 1m40.
- 2 raquettes (2 tailles différentes).
- 10 volants.
- 2 plots en dehors du terrain pour organiser la file d'attente.

Consignes

Le joueur réalise des échanges avec l'enseignant.
3 volants par joueur et rotation des joueurs.
L'enseignant cherche à produire des trajectoires variées sur le joueur pour le mettre en difficulté (peu ou pas de déplacement du joueur). La vitesse de jeu est à moduler en fonction de chaque enfant.

Variables

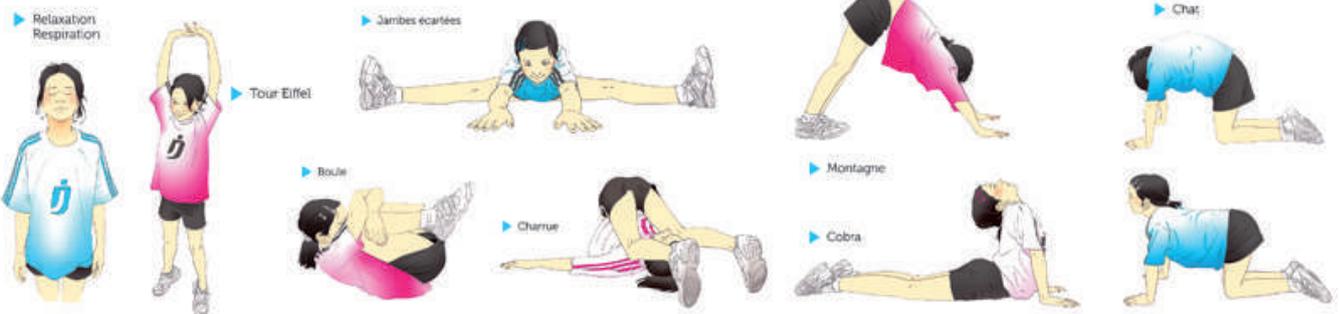
- Reprendre le jeu de la mitrailleuse pour résoudre une difficulté particulière éprouvée par un joueur.
- Varier la contrainte événementielle : jeu dans tout l'espace proche du joueur.
- Elargir légèrement l'espace de jeu : le joueur se déplace légèrement.
- Demander au joueur de jouer loin de l'enseignant.

Veiller à

- Jouer avec une intention : tenter de jouer loin de l'enseignant.
- Prendre le volant tôt.
- Avoir une attitude dynamique en attente : jambes fléchies, en appui sur l'avant des pieds.
- Avoir un coude libre et une raquette disponible.
- Adapter sa prise à chaque frappe et changer de prise.

Les étirements

RETOUR AU CALME



Objectifs

Retour au calme.
Etirer l'ensemble des groupes musculaires.

But pour l'enfant

S'étirer en respectant les consignes données par l'enseignant.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- Tous les enfants. Les enfants se placent en cercle.

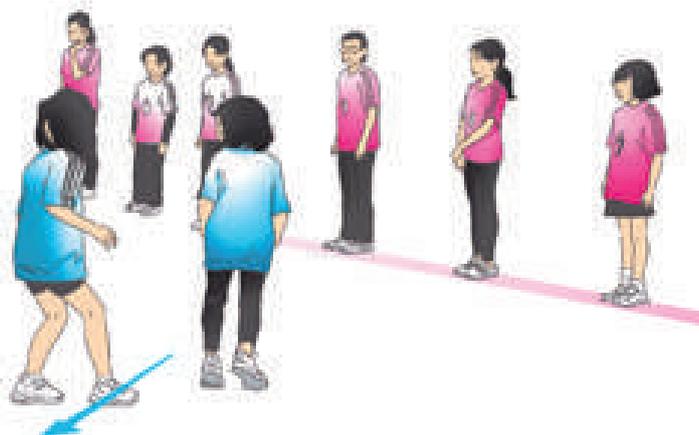
Consignes

Relaxation, respiration
Tour Eiffel
Dos rond
Cigogne
Jambes croisées, nez au sol
Papillon
Jambes écartées
Boule
Charrue
Montagne
Cobra
Chat

Veiller à

- Réaliser correctement les différentes postures (l'enseignant corrige les enfants).
- Respirer profondément avec le ventre, placer son inspiration / expiration en fonction de l'exercice à réaliser.
- Tenir la posture 10 à 20 secondes sans donner d'à-coup. Réaliser chaque exercice 3 fois.

L'échauffement



Objectifs

Acquérir motricité générale. Développer des coordinations d'actions variées.
Travailler la vivacité et la fréquence des appuis.
Se préparer à la séance : mise en activité cardio-pulmonaire.

But pour l'enfant

S'échauffer en respectant les consignes données par l'enseignant.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- Tous les enfants.

Consignes

- Les enfants sont suffisamment espacés pour ne pas se gêner.
- Les enfants réalisent :
Un exercice statique pendant 5 à 8 secondes.
Un exercice en déplacement sur 1 aller – retour.

Exemples d'exercices statiques

- Sauts pieds joints devant et derrière la ligne.
- Ecarter et serrer les pieds (avec ou sans ouverture de bras).
- Pas alternés devant et derrière la ligne.
- Ecarter - serrer et avant - arrière (« dessiner une croix avec ses pieds »).
- Montée de genoux en coordonnant le mouvement des bras.
- Talons – fesses.
- Taping : grande fréquence d'appuis alternés (garder le buste droit).
- Rotation des bras (coordonnés ou alternés). Augmenter progressivement la fréquence.
- Autres...

Les différents exercices peuvent être réalisés 2 fois.

Exemples d'exercices en déplacement

- Course soutenue.
- Course avant à l'aller et course arrière au retour.
- Pas chassés.
- Pas croisés.
- Pas chassés avant à droite et à gauche.
Au retour pas chassés arrière à droite et à gauche.
- Montée de genoux.
- Talons – fesses.
- Cloche-pied.
- Autres...

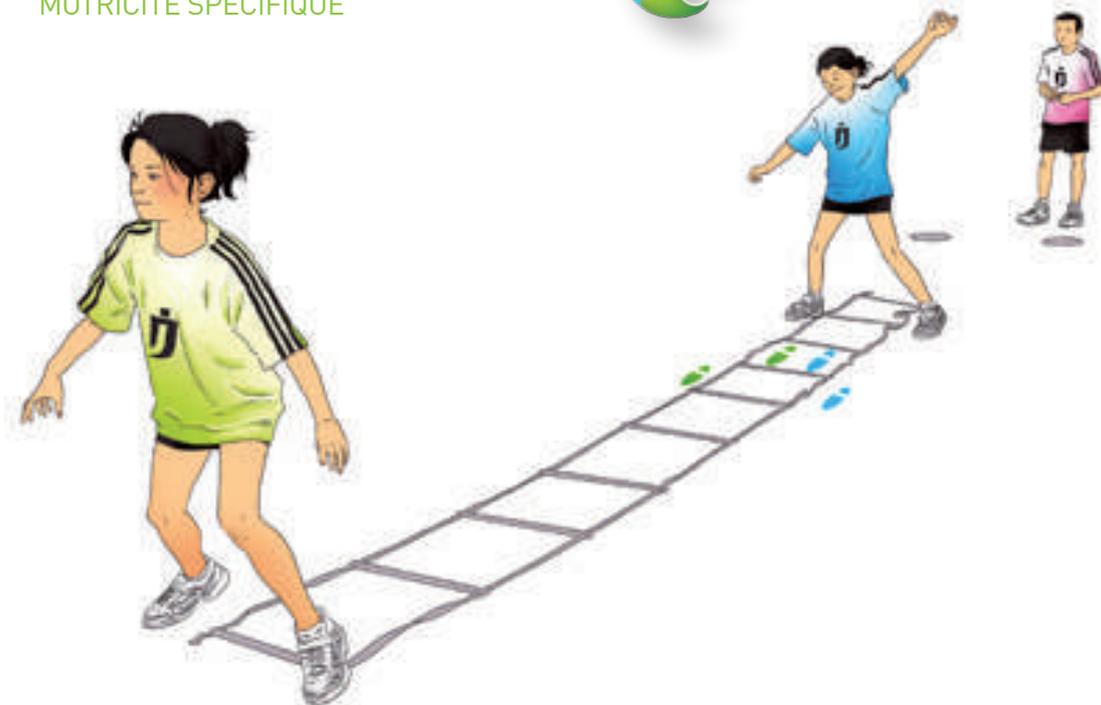
Les différents exercices peuvent être réalisés 2 fois.

Veiller à

- Insister sur la bonne exécution des différents exercices avant d'augmenter la vitesse.

L'échelle d'agilité

MOTRICITÉ SPÉCIFIQUE



Objectifs

Développer la vivacité et la fréquence des appuis (qualité de pied).

But pour l'enfant

Réaliser les différents enchaînements le plus vite possible.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- Tout le groupe.
- Les enfants passent à tour de rôle.

Le matériel :

- Echelle d'agilité.

Consignes

L'enseignant propose différents enchaînements à réaliser 2 ou 3 fois. Il peut aussi proposer d'autres situations qui ne sont pas présentées dans la vidéo. Les élèves passent à tour de rôle sur l'échelle. Le retour se réalise en marchant. L'enseignant veillera à la bonne exécution des différents exercices avant de demander aux enfants d'accélérer.

Veiller à

- Avoir un contact bref au sol, ne pas s'écraser, ne pas faire de bruit.
- Ne pas poser les talons au sol.

La balle souple

MOTRICITÉ SPÉCIFIQUE



Objectif

Réagir vite à un signal.
Orienter ses appuis pour démarrer dans la bonne direction.
"Exploser" : réalisation à vitesse maximale.

But pour l'enfant

Démarrer et se déplacer dans toutes les directions pour attraper la balle souple.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- Tout le groupe
- Les enfants passent à tour de rôle.

Le matériel :

- 1 terrain.
- 10 balles souples.
- Utiliser le « T » pour indiquer le départ.
- 2 plots situés en dehors du terrain pour organiser la file d'attente.

Consignes

L'enseignant envoie la balle souple à la main dans toutes les directions. Le lancer doit être régulier et suffisamment ample pour donner une bonne information au joueur. Le lancer ne doit pas sortir le joueur des limites. L'élève se place avec les pieds joints dans la zone centrale. En fond de court : il attrape la balle à 2 mains. Au filet : il attrape la balle à une main (« main raquette »). Il ramène la balle en marchant en passant par le côté.

Variables

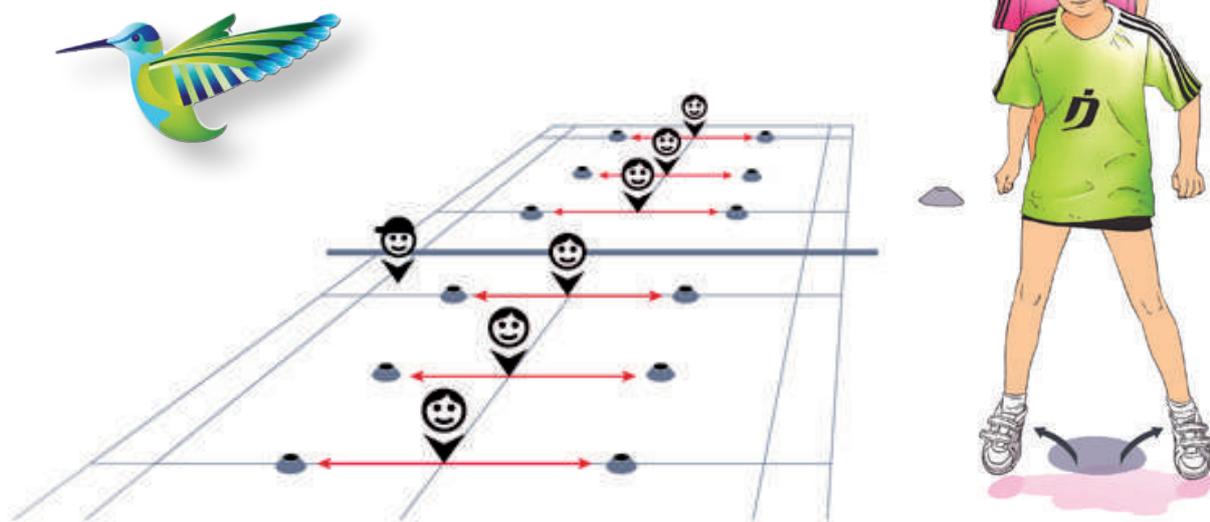
- Demander aux enfants de courir de la file d'attente à la ligne de départ.
- Varier la distance à parcourir pour attraper la balle.

Veiller à

- Effectuer la reprise d'appuis dans le bon timing (au moment du lâcher de la balle).
- Se placer directement pour attraper la balle : vers l'arrière, « l'épaule raquette » se place en arrière ; vers l'avant, elle se place en avant.
- Expérimenter différents modes de déplacement (pas chassés, pas croisés, pas courus).

La reprise d'appuis

MOTRICITÉ SPÉCIFIQUE



Objectif

Réagir vite à un signal. Orienter ses appuis pour démarrer dans la bonne direction.
"Exploser" : réalisation à vitesse maximale.

But pour l'enfant

Toucher le plot avec la raquette le plus vite possible. En situation de compétition, chercher à terminer le premier de son groupe.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- Tout le groupe.
- 1 arbitre.

Le matériel :

- 1 terrain.
- 1 raquette par joueur.
- 1 ligne au sol pour symboliser le départ.
- 2 plots par joueur installés à droite et à gauche à une distance de 2 mètres de la ligne de départ.

Consignes

L'arbitre indique la direction (droite / gauche). Les élèves se positionnent avec les pieds joints sur leur ligne de départ. Ils doivent écarter les pieds puis démarrer dans la bonne direction pour toucher le plot avec la raquette.

L'enseignant organise un challenge en attribuant des points. Il est possible d'harmoniser les niveaux en variant la distance entre les plots.

Variables

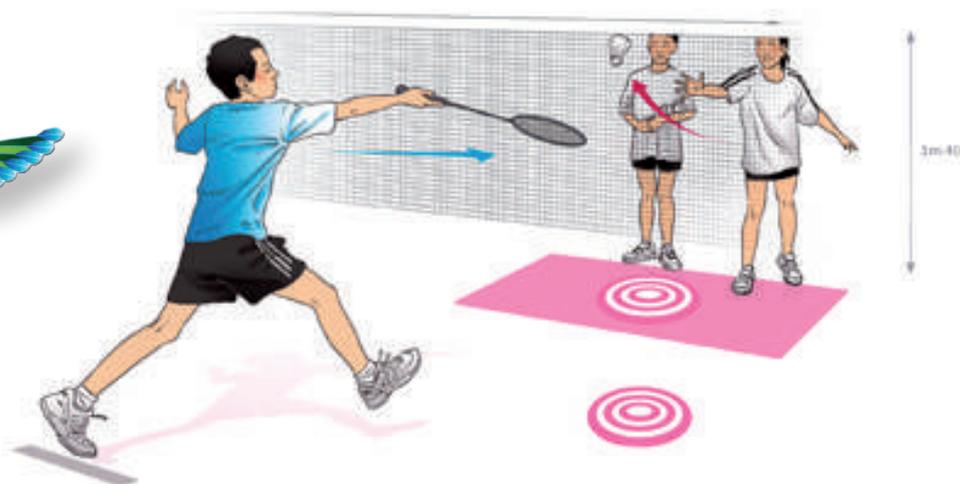
- Avant le signal, demander aux enfants de sautiller lentement en décalant les pieds devant / derrière ou de réaliser un twist.
- Varier le signal de départ : visuel en pointant avec les doigts ou sonore en indiquant la direction.
- Varier la distance entre les plots sans toutefois avoir une trop grande distance. Il est important de se focaliser sur l'écart-poussée au démarrage.
- Varier la contrainte émotionnelle : sous forme de concours par équipe.

Veiller à

- Réaliser l'écart en restant équilibré sur l'avant des pieds : allègement.
- Accentuer la flexion des jambes et pousser avec la jambe opposée au déplacement.
- Réaliser des pas chassés après la reprise d'appuis. Bloquer en fente latérale pour toucher le plot ; le pied avant se place dans le sens du déplacement (pied en ouverture).

Le jeu de la mitrailleuse au filet

MANIABILITÉ



Objectifs

Construire des frappes variées dans l'espace proche du joueur.
Améliorer la dissociation des bras ;
la dissociation du haut et du bas du corps.
Lire des trajectoires freinées.

But pour l'enfant

Frapper le volant avec une raquette pour viser une cible derrière le filet.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- Par groupe de 3.
- Les groupes fonctionnent en autonomie : un relanceur, une aide et un joueur.

Le matériel :

- 1 terrain. Le filet est à 1 m 40.
- 2 raquettes par groupe (2 tailles différentes laissées au choix de l'enfant).
- 10 volants par groupe.
- 1 marque souple indique la position de départ.
- 1 cible à atteindre (1 m²).
- 1 cible pour le lanceur.

Consignes

Le relanceur se place derrière le filet. Il lance les volants à la main de bas en haut en visant l'espace proche du filet (matérialiser une cible au sol pour faciliter).

L'aide passe les volants au relanceur au fur et à mesure.

Le joueur se positionne avec les pieds joints derrière la ligne de départ. Il avance en fente avant et tente d'envoyer le volant dans la cible avec sa raquette.

Le groupe réalise des séries de 10 volants. A chaque série, les enfants ramassent les volants et changent de rôle.

Variables

- Varier la position de départ : déplacement plus ou moins important avant de jouer le volant.
- Varier la contrainte événementielle : lancer sur le côté revers, sur le coup droit, alterner revers et coup droit, mettre de l'incertitude.
- Demander au joueur de viser d'autres cibles.
- Varier la taille des cibles.

Veiller à

- Différencier la prise coup droit et la prise revers.
- Relâcher la prise.
- Réaliser un geste court de préparation : la tête de raquette va directement au volant.
- Respecter les principes fondamentaux de la fente :
 - Poussée de la jambe non raquette.
 - Se mettre à distance par rapport au volant (coude libre et jeu d'angle).
 - Conserver l'équilibre du haut du corps.
 - Placer le pied avant dans l'axe du déplacement.
 - Attaquer le sol par le talon.

Les gammes

MANIABILITÉ



Objectifs

Travailler la régularité et la précision. Rechercher le relâchement.

Répéter et automatiser des enchaînements simples :

- Déplacements variés en situation simplifiée : contraintes limitées.
- Frappes de qualité en respectant les trajectoires simples : relevées, piquées, tendues.

But pour le joueur

Ne pas faire de fautes tout en respectant des trajectoires spécifiques à chaque coup.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- Par groupe de 2.

Le matériel :

- Demi terrain.
- 2 raquettes et 1 volant par groupe.

Consignes

Les 2 joueurs réalisent les enchaînements de frappes suivants :

- Drive / drive.
- Dégagement / dégagement.
- Amorti / lob.
- Jeu au filet.
- Un joueur se place en poste fixe devant. Il réalise la routine « 1 long - 1 court » : service long puis lob et contre-amorti. Son partenaire se déplace et joue tous les volants dans la zone avant : amorti et contre-amorti.

Variables

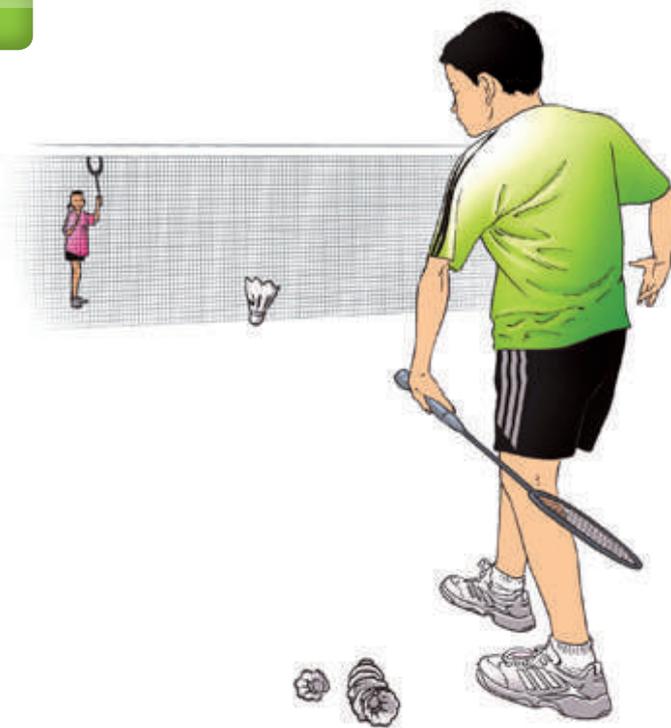
- Changer de partenaires.
- Pour faciliter la situation de poste fixe : le joueur qui se déplace peut lancer les volants à la main (voir la vidéo).

Veiller à

- Rechercher la qualité des trajectoires et mettre de la vitesse.
- Rechercher le relâchement pour faciliter le changement de prise.
- Chercher à frapper loin du corps.
- Rester dynamique sur les appuis.

Le multi-volants

MANIABILITÉ



Objectifs

Produire des trajectoires variées en conservant une gestuelle identique.
Varier le rythme des frappes pour produire différentes vitesses de volant.

But pour l'enfant

Viser des cibles variées en frappant le volant en main haute.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- Par groupe de 2.
- Les groupes fonctionnent en autonomie : un relanceur et un joueur.

Le matériel :

- 1 terrain. Le filet est à 1m40.
- 1 raquette par joueur.
- 10 volants par groupe.
- 1 cible à atteindre : zone fond de court adverse (1/3 du terrain).

Consignes

Le serveur effectue des services hauts et longs.
Il dispose de 10 volants.
Le joueur se place devant la ligne de service long de double.
Il se place de profil, sa raquette est tirée derrière. Il tente de marquer le plus de points possibles en envoyant le volant dans la zone arrière en passant par-dessus le serveur.
A la fin de chaque série, les enfants ramassent les volants et changent de rôle.

Variables

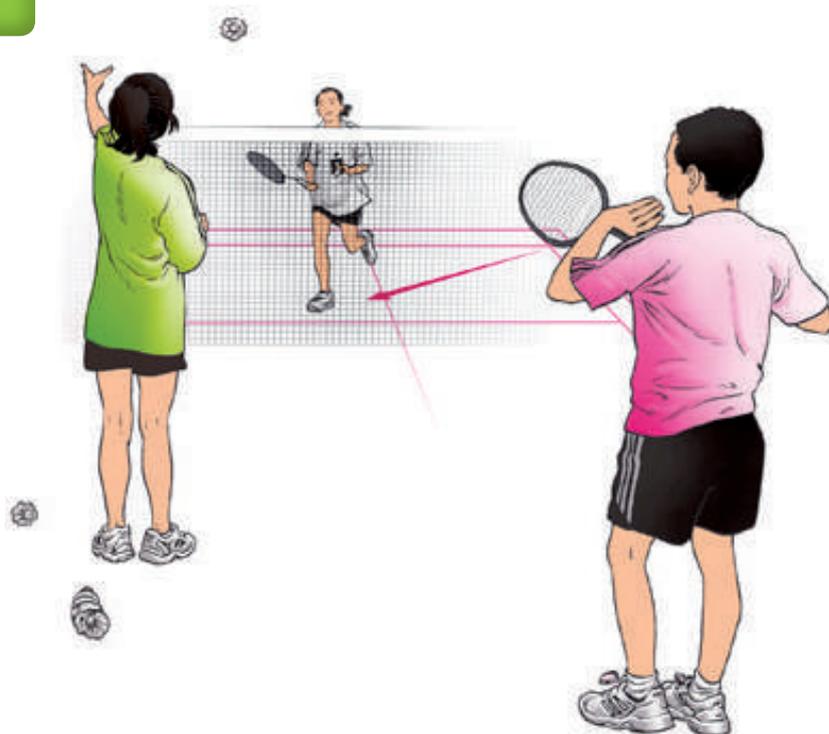
- Varier les cibles en restant sur des grandes cibles (le terrain est divisé en 3) :
- Zone avant pour l'amorti.
- Zone avant pour le smash en enlevant le filet.
- Zone centrale pour le smash (avec le filet).
- Cibles placées sur l'autre demi terrain pour produire des trajectoires croisées.

Veiller à

- Tenir la raquette en prise universelle.
- Se placer sous la trajectoire du volant.
- Frapper le volant haut et devant l'épaule en avançant.
- Rechercher une amplitude gestuelle au début de l'apprentissage. Insister sur la mobilisation du poignet en fin de geste et le relâchement.
- Garder un coude libéré et frapper loin du corps.
- Utiliser le bras non raquette dans la visée et l'engagement de la frappe.
- Varier les rythmes de frappes tout en conservant une gestuelle identique (dégagement / amorti / smash).
- Varier l'orientation du tamis pour produire des trajectoires variées (travail de la main).

Le PassBad

MANIABILITÉ



Objectifs

En léger déplacement, développer le toucher badminton et la visée en alternant puissance et doigté.

But pour l'enfant

Après un déplacement, renvoyer les volants distribués dans les zones définies.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- Par groupe de 3.
- Les groupes fonctionnent en autonomie : deux relanceurs et un joueur.

Le matériel :

- 1 terrain. Le filet est à 1 m 40.
- 1 raquette par joueur.
- 10 volants par groupe.
- 2 cibles à atteindre : zone fond de court adverse et zone filet.

Consignes

Les 2 relanceurs disposent de 5 volants chacun. Ils distribuent les 10 volants à tour de rôle. Le premier envoie les volants dans la zone arrière avec sa raquette, le second envoie les volants à la main. La distribution doit permettre au joueur de rester équilibré. Les relanceurs doivent donc attendre le remplacement du joueur au centre du terrain. Le joueur exécute un déplacement avant / arrière et arrière / avant.

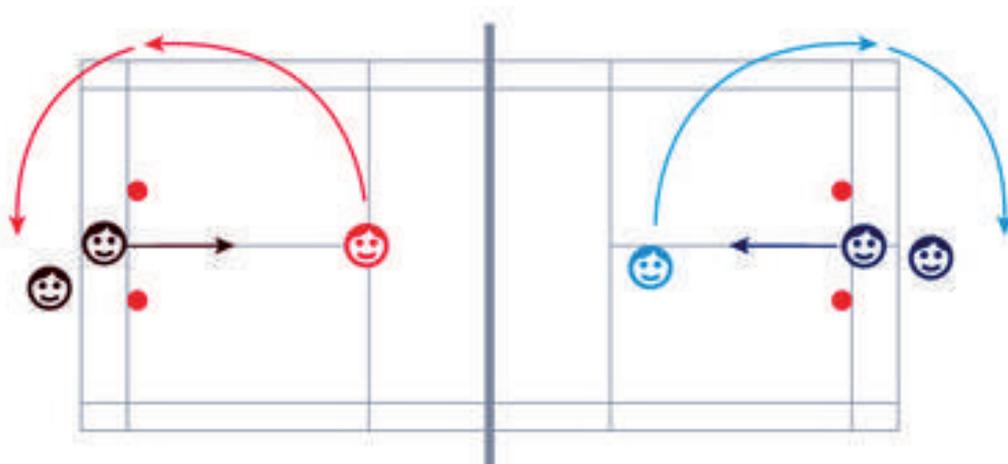
Au fond de court, le joueur réalise un dégagement pour viser la cible du fond. Au filet, le joueur réalise un contre amorti pour viser la cible proche.

Veiller à

- La bonne prestation technique globale : coude libre et haut, prise adaptée, relâchement.
- Effectuer une reprise d'appuis et un déplacement permettant au joueur de frapper le volant dans de bonnes conditions.

La tournante

DUEL



Objectifs

Se déplacer avant et après une frappe.
Observer la position de l'adversaire et jouer loin dans l'espace libre.

But pour l'enfant

Rempoter une manche en équipe.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- 2 équipes.

Le matériel :

- 1 terrain (sans le couloir du fond).
Le filet est à 1 m 40.
- 1 raquette par joueur.
- 1 volant.
- 1 porte sur chaque demi terrain matérialisée à l'aide de plots.

Consignes

Chaque manche se joue en 10 points. Organiser plusieurs manches et changer les équipes.
Chaque joueur rentre sur le terrain par les portes et joue le volant. Il cède sa place au joueur suivant et laisse l'entrée libre. Ensuite, il se place derrière la file d'attente.

Le point est marqué lorsque le volant touche le sol ou s'il y a une faute.

La remise en jeu se fait par le perdant.

Variables

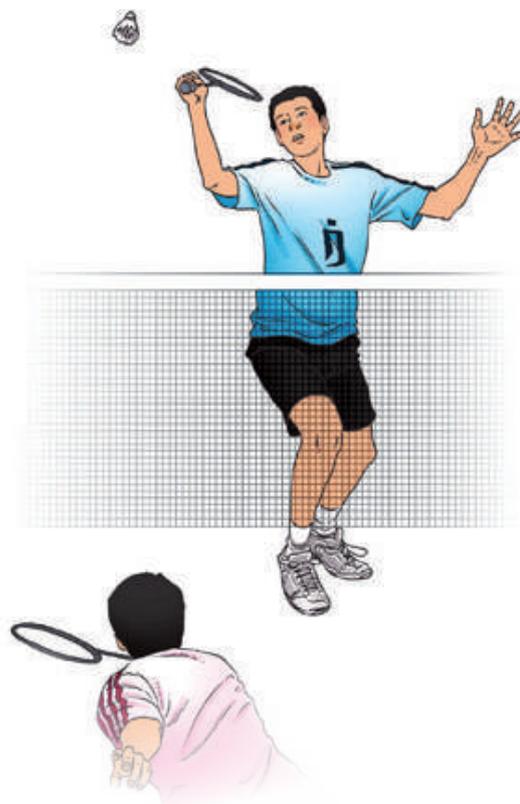
- Varier la dimension du terrain.
- Varier la position des portes pour faire émerger des déplacements différents : porte arrière pour une course avant, porte latérale pour un déplacement en pas chassés, porte avant pour un déplacement arrière.

Veiller à

- Observer la stratégie utilisée par les joueurs et orienter vers les bons choix tactiques.

Le match à thèmes

DUEL



Objectifs

Elaborer des tactiques élémentaires :
jouer avec une intention.
S'adapter aux consignes des matches à thème.

But pour l'enfant

Gagner le match.

Organisation pédagogique

Situation de match à thème.

Le groupe :

- Par groupe de 3.
- 1 arbitre.

Le matériel :

- 1 terrain. Le filet est à 1 m 40.
Le couloir du fond de court est supprimé.
- 1 raquette par joueur.
- 1 volant par groupe.

Consignes

L'enseignant choisit l'un des thèmes suivants :

Les zones valorisées : le terrain est divisé en 3 zones de taille identique : avant, arrière, mi-court. Le joueur marque 3 points lorsque le volant tombe directement dans une zone définie à l'avance par l'enseignant ou par le joueur (celle-ci peut être différente pour les joueurs).

Les zones interdites : le terrain est divisé en 3 zones : avant, arrière, mi-court. Le jeu se déroule dans 1 ou 2 zones définies à l'avance.

Les coups valorisés : Le joueur marque 3 points lorsqu'il conclut l'échange avec le coup défini à l'avance par l'enseignant ou par le joueur (celui-ci peut être différent pour les joueurs).

Les coups interdits : le jeu se déroule en interdisant un coup particulier.

Le double score : pour gagner, le joueur doit arriver à 11 points ou réaliser 3 smashes gagnants (ou un autre coup défini à l'avance).

Le match à handicap : entre chaque frappe, e ou les joueurs doivent toucher un plot situé en dehors du terrain.

Le match à 4 joueurs sur un grand terrain : les 2 joueurs d'une même équipe frappent le volant à tour de rôle.

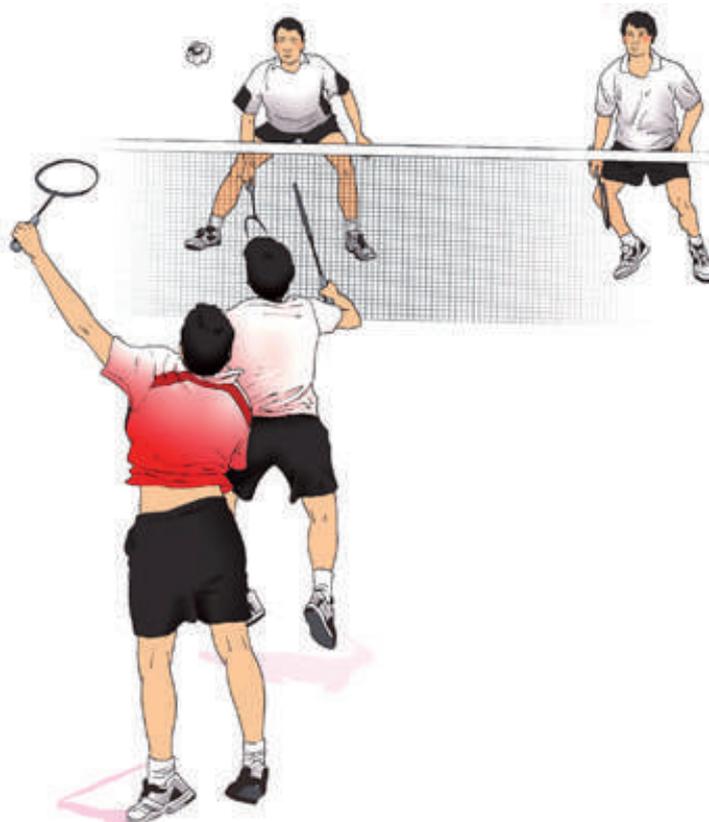
Le compte à rebours : match à 4 joueurs sur un grand terrain. Chaque joueur défend son demi terrain, il dispose de 15 points au début ; il est éliminé lorsqu'il arrive à 0.

Veiller à

- Respecter les consignes et s'adapter en conséquence.
- Développer des qualités de combativité.

Le double

DUEL



Objectifs

Attaquer et défendre à deux.
Introduire progressivement les règles du jeu de double (comptage des points, dimension du terrain, mise en jeu).
Apprendre à arbitrer.

But pour l'enfant

Gagner le duel.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- Par groupe de 6.
- Les groupes fonctionnent en autonomie : un arbitre, un scoreur et deux équipes de deux joueurs.

Le matériel :

- 1 terrain.
Le filet est à 1m 40.
- 1 raquette par joueur.
- 1 volant par groupe.

Consignes

Les 2 équipes font un match.
L'arbitre compte les points.
Les enfants changent de rôle.

Variables

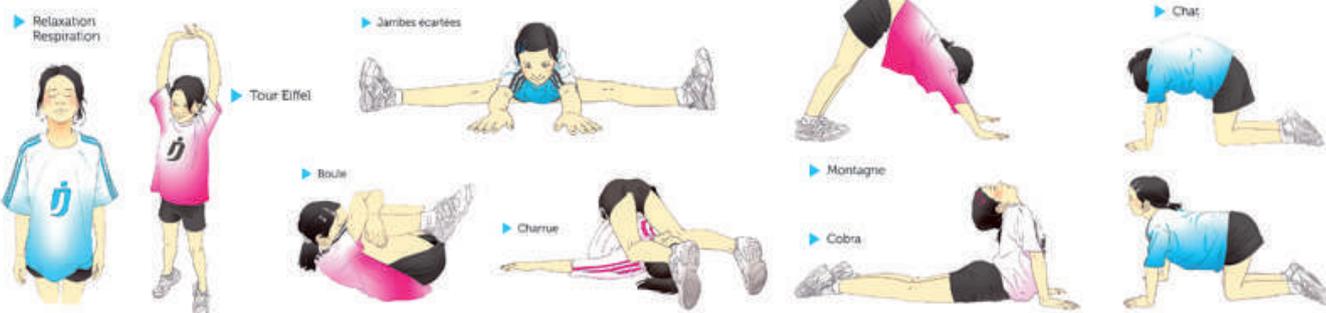
- Une équipe relève les volants et se place en défense (chacun défend son demi terrain). L'autre équipe attaque et cherche à gagner l'échange (placement des joueurs dans l'espace avant et arrière).
- Même situation en 1 contre 1.

Veiller à

- Se positionner en fonction des trajectoires émises et reçues.
- Jouer ensemble : se répartir l'espace pour attaquer et défendre.

Les étirements

RETOUR AU CALME



Objectifs

Retour au calme.
Etirer l'ensemble des groupes musculaires.

But pour l'enfant

S'étirer en respectant les consignes données par l'enseignant.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- Tous les enfants. Les enfants se placent en cercle.

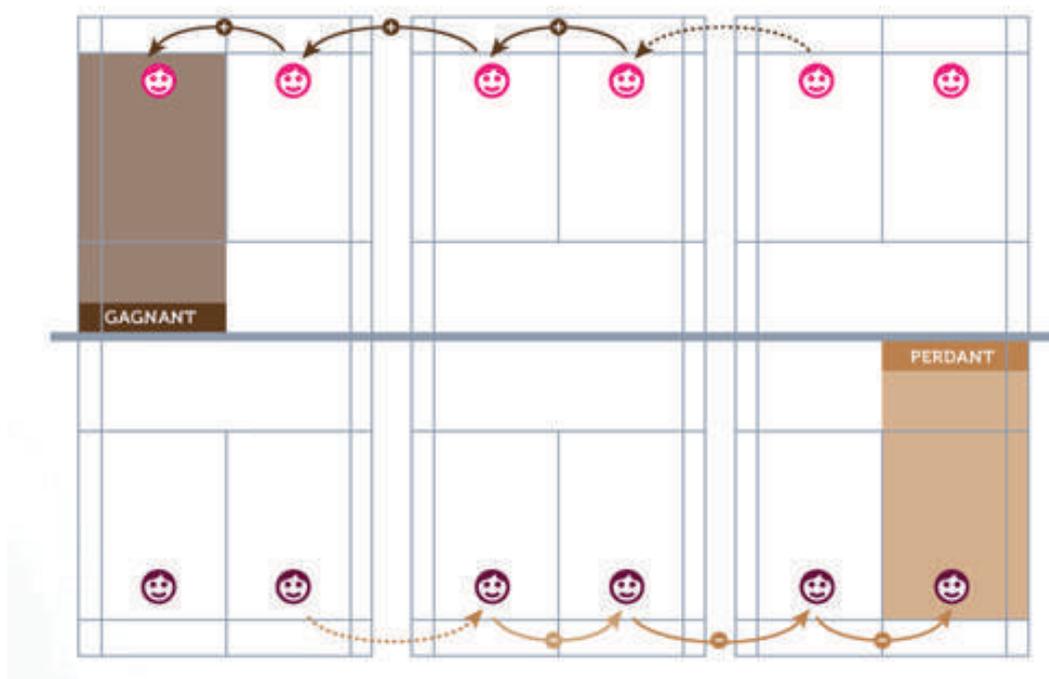
Consignes

Relaxation, respiration
Tour Eiffel
Dos rond
Cigogne
Jambes croisées, nez au sol
Papillon
Jambes écartées
Boule
Charrue
Montagne
Cobra
Chat

Veiller à

- Réaliser correctement les différentes postures (l'enseignant corrige les enfants).
- Respirer profondément avec le ventre, placer son inspiration / expiration en fonction de l'exercice à réaliser.
- Tenir la posture 10 à 20 secondes sans donner d'à-coup. Réaliser chaque exercice 3 fois.

La montante/ descendante



Objectifs

Evaluer les élèves et valider l'acquisition des compétences spécifiques et transversales.
Etablir un classement intégral des élèves à la fin de la séance (dernière séance du module de perfectionnement).

But pour l'enfant

Gagner les matches. Obtenir le meilleur classement possible à la fin de la séance.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- Toute la classe.

Le matériel :

- Demi terrain (sans le couloir du fond).
Le filet est à 1 m 40.
- 1 raquette par joueur.
- 1 volant par terrain.

Consignes

L'enseignant organise une « montante / descendante » :
Chaque match se joue au temps (2 à 4 minutes).
À la fin d'un match, le gagnant monte d'un terrain, le perdant descend d'un terrain.
Si les joueurs sont trop nombreux par rapport au nombre de terrains, l'enseignant organise des postes d'attente qui vont permettre aux élèves d'arbitrer (le gagnant monte d'un terrain, arbitre le match suivant et joue le match d'après sur le même terrain).

Les rencontres

EXEMPLE DE RENCONTRE EPS / USEP

5 classes, environ 120 élèves.

Présentation générale

Les partenaires

- Inspection académique
- USEP départementale
- Comité départemental de badminton
- Conseil général
- Direction Départementale Jeunesse et Sports et de la Cohésion Sociale
- Municipalité

Objectif

- Finaliser un module d'apprentissage en badminton par une rencontre USEP.
- Dans le cadre de ces manifestations et en complémentarité à l'enseignement du badminton, des actions transversales pourront être menées afin de placer l'élève au centre d'une formation citoyenne (éducation à la santé, à la sécurité, à la responsabilité, à l'autonomie).

Encadrement

- Enseignants
- Conseiller Pédagogique Départemental (CPD)
- Conseiller Pédagogique de Circonscription (CPC)
- animateurs USEP
- ETAPS
- animateurs du comité départemental de badminton
- Parents d'élèves

Transport

Possibilité de prise en charge financière par le conseil général.

Matériel

- Gymnase de type C avec 7 terrains tracés.
- Mise à disposition de kits pédagogiques par le comité départemental de badminton.
- 1 sono
- Affichage, terrains et ateliers

Récompenses

- Un trophée aux 2 meilleures classes
- Une coupe pour les autres classes
- Un goûter pour tous

Préparation

- Durant le module d'apprentissage, l'enseignant constitue 7 équipes de 3 à 4 joueurs.
- Les joueurs sont classés pour faire des équipes de niveau décroissant : 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7 (en lien avec la situation d'évaluation terminale).
- Dans chaque équipe, les joueurs sont classés du meilleur au moins bon (a pour le meilleur, b, c voire d). Chaque enfant doit donc connaître sa commune, son numéro d'équipe et son rang dans l'équipe (a, b, c, d).

Déroulement de la rencontre

Durée totale de la rencontre : 3h30

- Installation des ateliers : 30 minutes
- Ateliers : 45 minutes
- Rencontre : 1h30
- Matches de démonstration (organisés par le comité départemental de badminton) : 20 minutes
- Résultats, récompenses et goûter : 25 minutes

Les ateliers

Mise en place de 4 ateliers dont 3 ateliers dédoublés.

Exemple :

- Atelier 1 et 4 : double
- Atelier 2 et 5 : jeu de la mitraille au filet
- Atelier 3 et 6 : jeu de la mitraille en main haute
- Atelier 7 : gardien de but

Le choix des ateliers sera validé par la commission mixte assez tôt pour être envoyé aux classes inscrites à la rencontre de secteur. Chaque équipe effectue 3 rotations de 15 minutes.

Exemple :

- L'équipe 1 démarre à l'atelier 1 puis tourne sur le 2 puis enfin sur le 3.
- L'équipe 6 démarre à l'atelier 6 puis tourne sur le 7 puis enfin sur le 1.

La rencontre

Mise en place de 7 tournois par niveau :

- Terrain 1 : tournoi des équipes 1.
- Terrain 2 : tournoi des équipes 2, etc.

Mise en place d'une formule championnat dans chaque tournoi :

- Toutes les équipes se rencontrent.
- Match gagné : 3 points, match nul : 2 points, match perdu : 1 point.
- Les points marqués par l'ensemble des équipes permettront d'établir un classement final par classe.

Règlement particulier :

- Match de 5 à 7 minutes.
- Match sur demi terrain (avec couloir de double et sans couloir du fond).

Le filet est placé à 1 m 40.

- Rotation des joueurs de l'équipe à chaque point joué.

L'arbitrage et l'organisation du tournoi sont assurés par les enfants aidés des adultes présents.

Les résultats sont transmis après chaque match à la table de marque (fiche navette).

Auteurs

SILVESTRI Eric - Entraîneur National de la FFBaD
OSTER Michel - CPD EPS - IA Moselle
HUBSCH Benjamin - Délégué USEP Moselle
GAMEL Thomas - CPC EPS - IEN Thionville
LEDOUX Gilles - CPC EPS - IEN Montigny
CULETTO Joël - CPC EPS - IEN Metz Nord
RENAUDIN Bernard - CPC EPS - IEN Château Salins
BROCHERAY Didier - CPC EPS - IEN Metz Sud
MALLICK Serge - CPC EPS - IEN Sarreguemines

Bibliographie

Ouvrages

AEEPS : « Education physique, le guide de l'enseignant, Tome 1 », revue EPS, 2003.
DURAND : « L'enfant et le sport », PUF, 1987.
FAMOSE : « Apprentissage moteur et difficulté de la tâche », INSEP, 1990.
FFBaD, UFOPEP, USEP : « L'enfant et le badminton », 1997.
FFBaD : « Dispositif Jeunes », 2010.
GRUNENFELDER, COUARTOU : « Badminton : de l'école aux associations », Ed. Revue EPS, 1996.
LIMOZIN, WRIGHT : « Badminton, vers le haut niveau », INSEP, 2000.

Vidéos

FFBaD : « Badminton, techniques dans l'espace avant », INSEP, FFBaD, 2010.
FFBaD : « Badminton, techniques dans l'espace mi-court », INSEP, FFBaD, 2010.
FFBaD : « Badminton, techniques dans l'espace fond de court », INSEP, FFBaD, 2011.

Le BADMINTON à l'école

cycle 3

**Dossier pédagogique annexé à la convention départementale 2013,
Élaboré en partenariat avec l'USEP et la ligue Rhône-Alpes de badminton**

Ont participé à ce dossier :

M. Bonnet	CPD EPS 1° degré Rhône
M. Champion	CT ligue Rhône Alpes Badminton
Mme Charvet-Néri	CPD EPS 1° degré Rhône
M. Mazet	Cadre technique du comité départemental de badminton
M. Perret	Président de l'USEP du Rhône
M. Tursic	Délégué départemental de l'USEP du Rhône

SOMMAIRE DU DOCUMENT ¹

- Les enjeux éducatifs de la compétence : coopérer et (cycle 2) ou (cycle 3) s'opposer individuellement ou collectivement page 4
- La compétence et les jeux de raquette dans les textes officiels, cycle 3 page 5
- La compétence attendue en fin de cycle 3 en badminton page 6
- L'activité badminton : mobiliser des ressources dans un projet de jeu page 7
- Les contenus d'enseignement en badminton cycle 3 page 8
- Une démarche d'enseignement page 9
 - Avant et après la séance, liens avec les autres domaines de compétence pages 10, 11
 - Un module d'apprentissage pages 12,13
- Des conditions matérielles page 13
- Des conditions de sécurité page 14
- Des jeux d'échauffement pages 15,18
- Phase de découverte, les situations pages 19, 32
- Les situations de référence pages 33, 37
- Phase de structuration, les situations pages 38, 53

¹ Toutes les illustrations sont issues du site www.alecoledubadminton.fr conçu conjointement par la fédération française de badminton et l'USEP

▪ Les situations de bilan	pages 54,56
▪ Principes d'adaptation pour des élèves en situation de handicap	pages 57, 58
▪ Apprendre à observer et à arbitrer	pages 59, 60
▪ ANNEXES	pages 62, 73
○ Fiches élève	
- FICHE ELEVE (<i>recto</i>) « RECORD DE VOLANTS » SITUATION DE REFERENCE	Page 63
- FICHE ELEVE (<i>verso</i>) « RECORD DE VOLANTS ECHANGES » SITUATION DE REFERENCE	Page 64
- FICHE ELEVE (<i>recto</i>) « LE VOLANT EN OR » SITUATION DE REFERENCE	Page 65
- FICHE ELEVE (<i>verso</i>) « LE VOLANT EN OR » SITUATION DE REFERENCE	Page 66
- FICHE ELEVE (<i>recto</i>) « MON VOLANT OU MA ZONE EN OR » SITUATION BILAN	Page 67
- FICHE ELEVE (<i>verso</i>) « MON VOLANT OU MA ZONE EN OR » SITUATION BILAN	Page 68
○ Réinvestir ce que l'on a appris dans une rencontre USEP	
- RENCONTRES EN BADMINTON ENTRE 2 CLASSES	Pages 68, 69
○ Liens avec les compétences du socle commun fin cycle	Pages 70 71
○ Les ressources mobilisées et travaillées par l'élève en activité badminton	Page 72

Ce dossier a été conçu pour aider les enseignants à mettre en œuvre dans leur classe l'activité badminton et contribuer ainsi à l'acquisition de la compétence : coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement.

La volonté du groupe a été de présenter un document assez exhaustif. Des choix, dans les situations proposées seront à effectuer par l'enseignant en fonction du contexte de sa classe et de l'école.

Le badminton à l'école est une activité permettant aux élèves de construire des éléments d'une compétence propre à l'EPS et de contribuer à l'acquisition de compétences du deuxième palier du socle commun de connaissances et de compétences.

LE BADMINTON S'INSCRIT DANS LA COMPETENCE :

COOPERER ET/ OU S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT ET COLLECTIVEMENT

LES ENJEUX EDUCATIFS DE CETTE COMPETENCE :

L'enseignement de cette compétence doit amener les élèves à apprendre à jouer ensemble en partageant un espace, un temps de jeu, des règles, des rôles et des contraintes qui inscrivent les relations dans un rapport civilisé.

Au cycle 3, il s'agit pour les élèves :

- d'apprendre à jouer ensemble en respectant des règles
- de gérer le jeu et ses résultats
- de s'organiser pour progresser (notion de projet et d'intention de jeu).

Les situations de jeu et d'apprentissage doivent permettre aux élèves de construire :

- des savoir faire en badminton comme : se déplacer pour frapper, produire des trajectoires, utiliser des stratégies de jeu
- des connaissances sur l'activité, sur leurs ressources et sur les autres
- des attitudes de concentration, de persévérance, d'observation, de vie sociale, d'initiative et d'autonomie.

Les situations de jeu et d'apprentissage doivent permettre aux élèves de se construire des compétences méthodologiques et sociales autour de la notion de règles.

Les règles peuvent se décliner en plusieurs catégories² :

- **les règles du jeu** édictées en règlement
- **les règles de vie** démocratique du groupe (joueur, arbitre, chronométreur, observateur...)
- **les règles de sécurité** liées à la pratique de ces jeux (règle d'or, droits et devoirs des joueurs...)
- **les règles liées à la recherche d'efficacité, les règles d'action** (différentes manières de faire pour réussir).

² D'après Roland MICHAUD : L'Education physique et sportive « Agir dans le monde cycle 2 » Michaud R, Goffoz JP, Martinet A, sous la direction de T Terret 2003 Nathan.

LA COMPETENCE ET LES JEUX DE RAQUETTE DANS LES TEXTES OFFICIELS CYCLE 3 :

	Programmes 2008		Compétences attendues dans les paliers du socle (fin cycle 3)	Progression BO n° 1 du 5 janvier 2012
Cycle 3	Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement	Marquer des points dans un match à deux	<ul style="list-style-type: none"> - Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités. -Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples. -Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives. - Comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application. - Respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons. 	<p>Reformulation de la compétence : rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle, développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur, comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues), coopérer avec des partenaires, identifier et remplir des rôles, respecter les règles</p> <p>Des apprentissages sur le cycle : <u>CE2 :</u> Réaliser des échanges avec et sans filet, utiliser plusieurs types de renvoi (coup droit, revers), utiliser un envoi simple (à la main, « en cuillère») pour commencer l'échange, se placer par rapport à l'engin envoyé (volant, balle) pour pouvoir le renvoyer à son tour.</p> <p><u>CM1 :</u> Organiser le renvoi (position, coup droit ou revers, amorti...) pour mieux maîtriser la trajectoire du volant, faire une mise en jeu, codifiée ou non permettant le renvoi, compter les points lors d'un match (pour soi ou en situation d'arbitrage).</p> <p><u>CM2 :</u> Choisir le renvoi le mieux adapté, viser dans les espaces libres pour tenter de marquer le point, utiliser la mise en jeu réglementaire, varier la vitesse d'exécution pour chercher à déstabiliser l'adversaire, compter les points du match en tant qu'arbitre.</p> <p>Attendus en fin de cycle en jeux de raquette : Marquer des points dans un match à deux</p>

Par rapport aux préconisations des programmes 2008, aux attendus en fin de palier du socle commun et aux « repères pour organiser la progressivité des apprentissages » mentionnés dans le BO n° 1 du 5 janvier 2012, nous avons formulé une compétence attendue en fin de cycle 3 en badminton. Cette compétence demande d'avoir acquis des capacités, des connaissances et des attitudes³.

La notion de PROJET DE JEU est centrale tant pour l'acquisition de la compétence que pour l'élaboration d'une première stratégie de jeu, au cycle 3.

COMPETENCE ATTENDUE EN BADMINTON A LA FIN DU CYCLE 3 :

Dans un rapport de force équilibré et varié⁴, l'élève sera capable :

- D'annoncer son projet de jeu⁵ : il choisit la zone où il va marquer un ou des points en utilisant son volant en or⁶,
 - o Le volant tombe directement au sol sur le tout le terrain c'est-à-dire qu'il est hors de portée de l'adversaire,
 - o Le volant tombe directement au sol dans une zone avant ou arrière,
 - o Le volant tombe directement au sol dans une zone latérale : couloirs de côté,
- De réussir à placer au moins une fois par match, son volant en or,
- De juger des règles simples : sortie du volant, service alterné, décompte des points,
- De noter les volants en or d'un camarade.

Pour information, la compétence attendue en fin de cycle 2 est la suivante :

Sur un terrain de jeu délimité, l'élève sera capable :

- *D'annoncer un projet de record d'échanges (plus de 5, plus de 10, plus de 15...)*
- *De le réaliser*
- *De valider le projet d'un duo*
- *De faire respecter aux joueurs les limites du terrain.*

³ La notion de projet au préalable renvoie nécessairement à certains éléments constitutifs de la compétence. Voir le tableau des contenus d'enseignement cycle 3, page 7

⁴ .Il est conseillé de varier les adversaires tout en respectant un rapport de force équilibré

⁵ La notion de projet renvoie à la connaissance de soi et à la connaissance du résultat qui sont des conditions nécessaires pour acquérir la compétence.

⁶ Le volant en or est un volant qui tombe directement au sol et obtient un bonus de 3 points. Voir situations de référence et de bilan pages 32 et 53



APPRENDRE ET JOUER AU BADMINDON A L'ECOLE : MOBILISER DES RESSOURCES⁷ DANS UN PROJET DE JEU

Du cycle 2

au

cycle 3

DE JOUER SEUL

ET / OU

JOUER AVEC



A JOUER CONTRE

ECHANGER

Mettre en œuvre un projet d'action pour **JOUER AVEC** en respectant les contraintes et les règles

JOUER AVEC UNE INTENTION

Mettre en œuvre un projet de jeu personnel pour **JOUER CONTRE** au regard de ses ressources (Gain de l'échange grâce à l'atteinte d'une zone annoncée au préalable)

CYCLE 2

Connaissances

- Règles du jeu et de fonctionnement
- Règles d'or
- Son rôle dans le jeu
- Manières de faire efficaces
- Différents rôles : joueur, observateur, arbitre

Attitudes

- Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement,
- Accepter de s'exercer
- Accepter sereinement les résultats
- Gérer le jeu (début/fin) et les résultats (gagné/perdu)
- Accepter de tenir différents rôles sociaux

CYCLE 3

Connaissances

- Les règles du jeu et règles d'or et de fonctionnement
- S'engager en fonction de ses ressources : points forts, points faibles
- Prendre en compte les ressources des partenaires et adversaires pour agir
- Connaître et mettre en œuvre une alternative de jeu

Attitudes

- Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement
- S'inscrire dans un projet d'action
- Relativiser les résultats
- Accepter les manières différentes de jouer, de marquer
- S'investir dans les rôles sociaux

⁷ Voir en annexe pour plus de précisions

LES CONTENUS D'ENSEIGNEMENT EN BADMINTON CYCLE 3

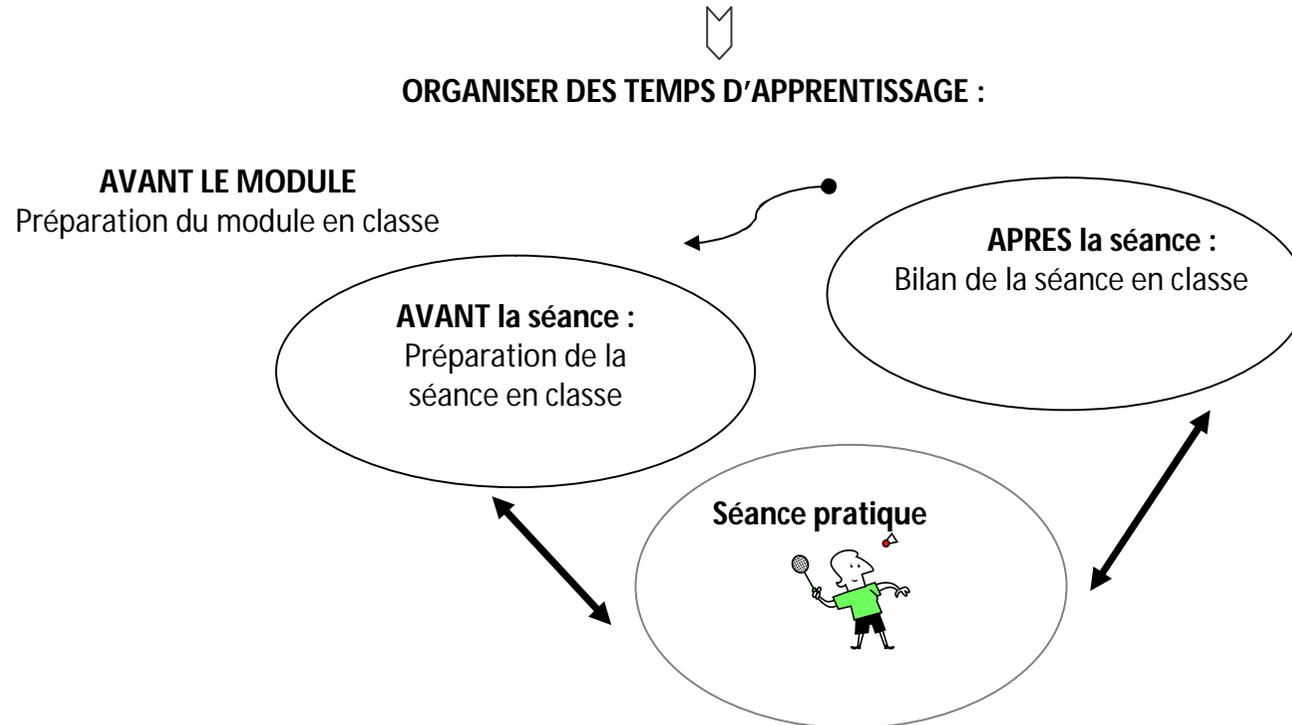
CE QU'IL Y A A APPRENDRE EN TERMES DE :		
CAPACITES	CONNAISSANCES	ATTITUDES
<p>L'élève est capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mettre en jeu le volant avec la raquette - Utiliser les 2 côtés de sa raquette (revers, coup droit) au cours des échanges pour frapper le volant - Frapper le volant au-dessus de la tête (frappe main haute), avec un déplacement limité - Frapper le volant au dessous de la ligne des épaules (frappe main basse), avec un déplacement limité - Se déplacer pour aller frapper le volant - Varier ses trajectoires : <ul style="list-style-type: none"> - montante ou descendante - gauche droite - lente ou rapide - Jouer dans les espaces libres - Utiliser ses points forts au cours d'un match - Mobiliser ses ressources pour atteindre un projet plus difficile - Assumer tous les rôles prévus par les tâches (notamment l'arbitrage) et résiste à la « pression » ou à la mauvaise foi de certains joueurs quand il arbitre 	<p>L'élève connaît :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les règles de sécurité, de fonctionnement - Les règles permettant le comptage des points en fonction des situations de jeu - Les limites du terrain (différentes suivant les objectifs) - Ses manières de faire et l'atteinte de ce qui est demandé pour progresser - La relation entre ses manières de faire et la performance réalisée - Ses points forts et ses points faibles - D'autres manières de faire <p>L'élève sait :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les fiches d'observation pour mieux connaître ses résultats et adapter ses intentions à ses ressources pour progresser - Qu'il faut des efforts continus pour pouvoir progresser - Qu'il peut solliciter l'aide d'un camarade ou d'un adulte en cas d'incompréhension ou de difficulté - Se situer par rapport aux joueurs avec qui il a l'habitude de jouer - Qu'il peut renseigner l'élève qui le souhaite (ou qu'il observe) sur ses manières de faire 	<p>L'élève respecte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les règles de sécurité et de fonctionnement (respect de tours de passage, de la zone de travail, etc.) et participe à faire respecter ces mêmes règles - Les efforts d'autrui <p>L'élève parvient à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se concentrer sur ses efforts et sur sa progression dans ce qui est attendu - Ne pas se contenter de ce qu'il sait faire mais de chercher à progresser - Gérer ses émotions - Relativiser le résultat victoire ou défaite - Proposer son aide à un camarade <p>L'élève accepte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les différents rôles prévus - Les efforts nécessaires pour progresser et pour résoudre les difficultés rencontrées - La répétition tout en respectant ce qu'il y a à faire - De travailler en autonomie dans le respect de la consigne - D'être, pour un temps, en difficulté pour apprendre - La critique qui n'est pas faite pour nuire mais pour aider à progresser - L'aide proposée par un camarade - De solliciter l'aide de l'adulte et d'un camarade qui semble plus à l'aise

APPRENDRE A JOUER AU BADMINTON A L'ECOLE : LA DEMARCHE

C'est mettre en place une démarche pour que l'élève puisse apprendre et développer tous les aspects de la compétence : capacités, connaissances, attitudes, c'est lui permettre de :



Il est important pour apprendre d'organiser des liens entre le **FAIRE** et le **DIRE** dans des allers-retours entre la classe et le gymnase.



⁸ R. Michaud, JP. Goffoz, A. Martinet, sous la direction de T. Terret 2003 L'Education physique et sportive Agir dans le monde, éd. Nathan

Dans la classe, préparer la séance,
c'est permettre aux élèves :

- De prendre connaissance, pour la séance à venir :
 - du dispositif,
 - du but,
 - des critères de réussite c'est-à-dire la connaissance de son action,
 - des opérations à faire pour réussir,
- De préciser les règles de sécurité, de fonctionnement et les consignes à respecter,
- De se remettre en mémoire la séance précédente et ce que l'on y a appris,

Pendant la partie pratique de la séance badminton, c'est permettre aux élèves de :

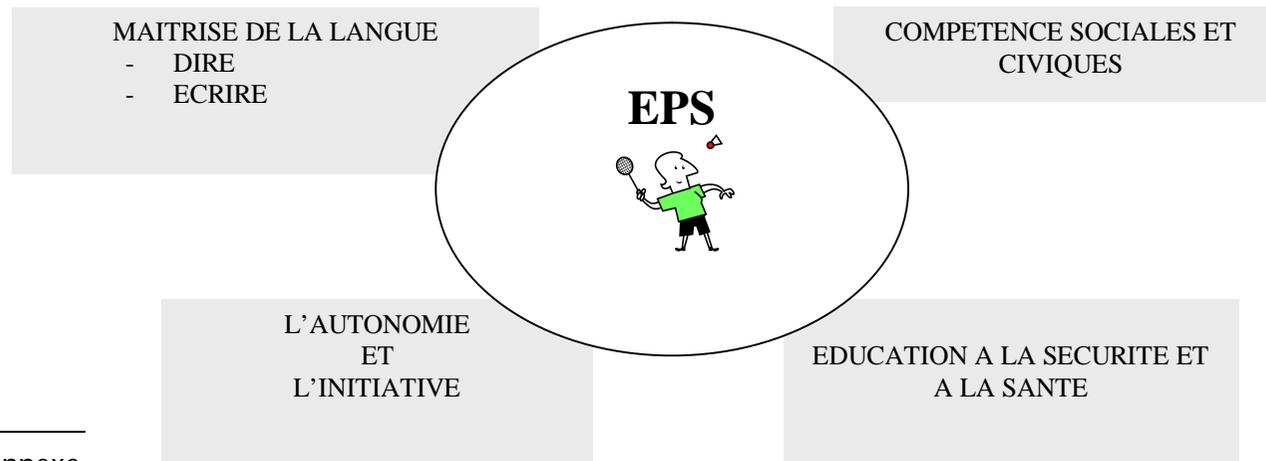
- Oser s'engager en respectant sa sécurité et celle des autres,
- Réaliser des apprentissages nouveaux à partir de tâches construites : but, connaissance du résultat de son action, des opérations à faire pour réussir,
- Se construire des repères sur soi et les autres,
- Se confronter à des manières différentes de jouer,
- Essayer des projets stratégiques de jeu dans un module et des tâches d'apprentissage structurés,
- Réaliser des observations.



Dans la classe, faire le bilan de la séance,
c'est permettre aux élèves de :

- Faire le point sur les résultats de chacun, sur les opérations mises en œuvre pour réussir, sur les progrès réalisés, sur les perspectives de travail,
- Communiquer sur le déroulement de la séance, sur les manières de faire des uns et des autres, sur les régulations nécessaires.

Les apprentissages en badminton permettent sur une MISE EN RELATION DE L'EPS AVEC D'AUTRES COMPETENCES DU SOCLE ⁹



⁹ Voir le document en annexe

DEROULEMENT D'UN MODULE D'APPRENTISSAGE :

APPRENDRE A JOUER ENSEMBLE EN RESPECTANT DES REGLES, GERER LE JEU ET SES RESULTATS, S'ORGANISER POUR PROGRESSER

PHASE DE DECOUVERTE	PHASE DE REFERENCE	PHASE DE STRUCTURATION	PHASE BILAN
2 à 4 séances CONSTRUIRE DU SENS, INSTALLER LES REGLES	1 à 2 séances SE CONFRONTER A UN ENSEMBLE DE PROBLEMES	6 à 12 séances CONSTRUIRE DES SAVOIRS	1 à 2 séances EVALUER LES SAVOIRS ACQUIS
<p>Phase de mise en activité qui permette à tous de réussir.</p> <p>L'élève mobilise ses ressources pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - entrer dans une activité - apprendre et respecter les règles de sécurité et de fonctionnement - utiliser les actions liées à l'activité - jouer avec différentes intentions - Mettre en place les différents rôles 	<p>Phase de repérage dans une situation posant l'un des problèmes inhérents à l'activité :</p> <p>Dans une situation de jeu l'élève:</p> <ul style="list-style-type: none"> - respecte les règles de sécurité et de fonctionnement - identifie ce qu'il sait faire - identifie les axes de progrès possibles - tient différents rôles 	<p>Phase qui vise à stabiliser, transformer, développer, enrichir les habiletés motrices de chacun. Enrichir ses connaissances et assurer ses attitudes.</p> <p>L'élève apprend à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - développer ses habiletés motrices - connaître le résultat de ses actions - mettre le résultat de ses actions en lien avec ses manières de faire - mettre en œuvre un projet de jeu simple dans une situation d'opposition - assurer les différents rôles prévus par les situations d'apprentissage - arbitrer : l'élève arbitre se voit assigner la gestion d'une seule règle. <i>Le garant de la situation globale reste l'enseignant.</i> - marquer : le secrétaire note les points marqués 	<p>Phase d'évaluation pour identifier les progrès réalisés dans une situation de jeu</p> <p>L'élève participe à une situation pour</p> <ul style="list-style-type: none"> - mettre en œuvre un projet de jeu personnel appuyé sur ses propres ressources (gain de l'échange grâce à un coup précis ou à l'atteinte d'une zone annoncée au préalable) - identifier ses nouveaux savoirs et mesurer les progrès réalisés dans des situations d'opposition, d'organisation du jeu et de respect de l'ensemble des règles apprises durant le module.
<i>En référence au socle, le souci permanent sera de développer notamment les éléments suivants :</i>			
<p>Construire et respecter des principes de vie collective Réactualiser les règles de sécurité et les règles liées à la recherche d'efficacité Construire et utiliser les règles du jeu en simple</p>	<p>Construire et respecter des principes de vie collective Construire et s'impliquer un projet d'action</p>	<p>Construire et respecter des principes de vie collective. Construire et s'impliquer un projet d'action Construire un projet d'action pour JOUER CONTRE. Construire et utiliser les règles du jeu en double.</p>	<p>Construire et respecter des principes de vie collective Mettre en œuvre le projet d'action pour JOUER CONTRE</p>

PHASE DE RE DECOUVERTE	PHASE DE REFERENCE	PHASE DE STRUCTURATION	PHASE BILAN et REINVESTISSEMENT
<p>ECHANGER, JOUER AVEC UNE INTENTION</p> <p>3 Thèmes pour entrer dans l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se repérer par rapport aux espaces (mon terrain et le terrain adverse) et à mon partenaire ou adversaire (EA1) - Mettre en jeu (EA2) - Frapper manier (EA3) 	<p>SE SITUER DANS SA PRATIQUE</p> <p>SE METTRE EN PROJET</p>	<p>JOUER CONTRE AVEC UNE INTENTION</p> <p>5 Thèmes de travail</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Servir (TT1) 2. Frapper (main haute, main basse, long court, droite gauche) (TT2) 3. Se déplacer pour frapper (TT3) 4. Défendre mon terrain /attaquer le terrain adverse (TT4) 5. Mettre en place un projet de jeu : déplacer mon adversaire, jouer plus vite (TT5) 	<p>S'ÉVALUER</p> <p>POUVOIR REINVESTIR</p>
<p><u>Des situations d'appui</u> (adossées à un thème et à choisir parmi les situations proposées)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Match sans raquette (EA1) • Le relais (EA1) • Défense de l'île (EA1) • Serveur d'élite (EA2) • A toi de servir (EA2) • Le jongleur (EA3) • Jeu de cible (zones à atteindre AV AR, D, G) (EA3) • L'horloge(EA3) • Les volants brûlants(EA3) • Volley bad (EA3) • Record d'échanges avec ou sans contrainte de frappe(EA3) 	<p>2 SITUATIONS DE REFERENCE</p> <p>Pour un 1^{er} niveau : situation de coopération avec une intention choisie entre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - frapper le volant en main haute (au dessus de la tête) ou - alternatif D G /centre - faire fiche résultat <p>MATCH RECORD DE POINT Le maxi échanges</p> <p>Pour un 2^e niveau : situation d'opposition avec une intention : mettre le volant hors de portée de l'adversaire</p> <p>MATCH 1 CONTRE 1 Le volant en or</p> <p>3 points quand le volant tombe directement au sol sans que mon adversaire ait pu le toucher</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire une fiche avec les résultats 	<p><u>Des situations d'appui</u> (adossées à un thème de travail et à choisir parmi les situations proposées)</p> <ul style="list-style-type: none"> • De plus en plus loin(TT1) • Robin des bois(TT2) • Visite guidée (TT2) • Le distributeur main haute (TT2) • La marelle (TT3) • Le manège (TT3) • Seul contre tous(TT4) • Simple danois (TT2, TT4) • Match au filet (TT4) • Match à thème avec double scorage (TT4) <ul style="list-style-type: none"> - La zone valorisée - La zone interdite • Double belge (TT4) • Double danois(TT4) • Double ping (TT4) • Ronde à italienne(TT4) 	<p>SITUATION BILAN</p> <p>Match 1 CONTRE 1 Le volant en or ou la zone en or</p> <p>L'élève choisit l'endroit du terrain où il veut mettre ces 3 points ;</p> <ul style="list-style-type: none"> - volant hors de portée - volant au sol dans les zones AV/AR ou D/G <p>- fiche projet /résultat</p> <p>VERS UN REINVESTISSEMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ RENCONTRE USEP ○ RENCONTRES inter classes dans une même école, ○ RENCONTRES de secteur entre CM2 / 6^e.



EN CLASSE

Expliciter : les enjeux, le règlement, le terrain
Rechercher des informations liées à l'activité
Préparer l'organisation de la situation de référence

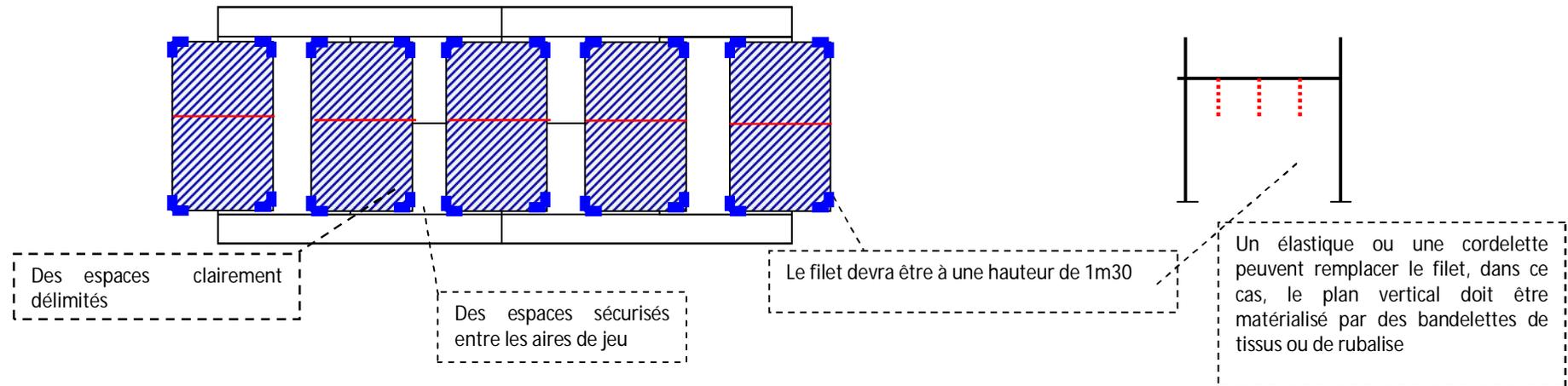
Préparer une fiche de relevé d'informations
Identifier les problèmes rencontrés
Participer à l'élaboration du projet d'action : comment mieux jouer ?

Expliciter le sens des règles
Construire / consolider les notions liées à la pratique : espace, intention
Revenir sur les résultats des actions

Préparer les fiches bilan.
Faire un bilan des progrès réalisés.
Préparer la rencontre USEP.

LES CONDITIONS MATERIELLES

- Avoir suffisamment de raquettes (20 raquettes de tailles différentes : type baby, type junior) et de volants (30 volants au moins) pour favoriser un maximum de pratique.
- Avoir un espace, de préférence un gymnase¹⁰ où le nombre d'espaces de jeu soit suffisant (5 espaces de jeu pour 24 élèves sont un minimum en dessous duquel il n'est pas envisageable de proposer cette activité).
- L'enseignant doit organiser l'espace :



Attention :

La FFBD a fait évoluer son règlement technique et a édicté un règlement technique sur les poteaux et filets. Lesquels règlements ont reçu un avis positif du CNAPS respectivement les 9 juin 2004 et 25 juillet 2006. Cette mise en conformité prévoit l'interdiction des filets tendus de mur à mur.

Pour marquer des zones ou des espaces à atteindre ou des cibles, il faut utiliser des éléments non glissants, les cerceaux sont à proscrire sauf pour repérer un espace où l'élève est statique.

¹⁰ Dans une salle ou préau, on pourra délimiter les terrains (aux angles) avec des bandes antidérapantes ou par un marquage à la craie. Le volant étant léger, il est difficile de jouer à l'extérieur.

LES CONDITIONS DE SECURITE

- Prohiber l'usage des cerceaux ou autres objets épais ou glissants pour matérialiser les espaces au sol (sauf dans les situations statiques), attention aux cônes et « chapeaux chinois ».
- L'enseignant doit veiller à ne pas proposer des situations qui pourraient provoquer des collisions (concentration d'élèves dans un espace réduit, situation de course effectuée avec regards rivés sur une cible haute)

LES REGLES DE SECURITE ET DE FONCTIONNEMENT A FAIRE RESPECTER

REGLES D'OR :

- Je dois respecter le matériel (ne pas frapper mon camarade ou le sol avec la raquette).
- Avant de jouer, s'assurer qu'aucun obstacle (volants, plots, cerceau) ne traîne sur le terrain.
- Dans les lancers destinés au travail en main haute, les élèves lanceurs doivent être légèrement décalés sur le côté de l'élève « frappeur ».
- Toute zone de jeu ou de travail délimitée doit impérativement être connue et respectée par les élèves ne participant pas à l'échange.
- Au cours d'une situation, dès que je m'approche d'un autre élève en train de jouer, je dois essayer de garder une distance de sécurité suffisante entre lui et moi.
- Pour ramasser le volant sur un autre terrain, je dois attendre la fin de l'échange.

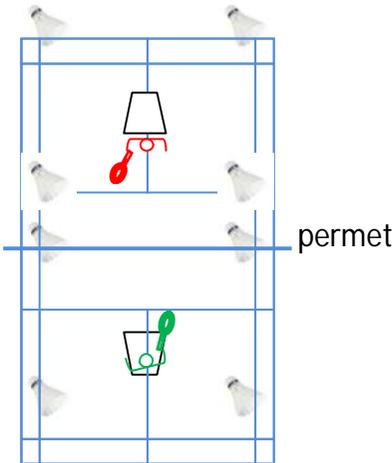
REGLES DE FONCTIONNEMENT

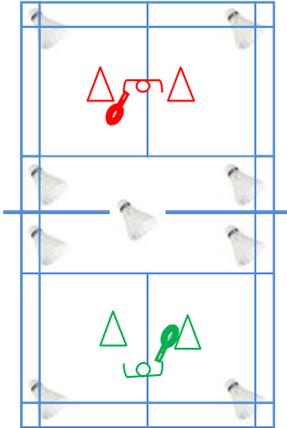
- Je remplis tous les rôles prévus par la situation proposée (joueur, lanceur, arbitre, observateur, ramasseur, etc.).
- Je respecte les temps de jeu (nombre de volants, durée de jeu, signal de début et de fin de jeu, rotations prévues, etc.).
- Je respecte les consignes données par l'enseignant (place dans le gymnase, terrain prévu pour les situations, sens de rotation dans le gymnase, etc.).
- Les arbitres et observateurs doivent disposer d'un espace matérialisé. Penser aux planchettes et crayons pour écrire sur la fiche d'observation ou d'arbitrage.
- Dans les moments de regroupements, les raquettes sont déposées à un endroit prévu.



Des situations, des jeux d'échauffement

SITUATION D'ECHAUFFEMENT		LA LOCOMOTIVE
Objectifs : mettre les enfants en activité tout en appréhendant les limites de l'espace de jeu		
Dispositif : 6 joueurs sur les lignes d'un ½ terrain.		Veiller à ce que le jeu ne dure pas plus de 1mn avec le même élève dans le rôle de conducteur du train.
TÂCHE DE L'ELEVE		
But	Consignes	Critères de réussite
Ne pas se faire toucher par le conducteur du train.	<p>Les enfants ne peuvent se déplacer que sur les lignes du terrain de badminton.</p> <p>L'un d'entre eux sera le conducteur du train qui doit rattraper les wagons détachés. Dès qu'il touche un enfant celui-ci doit s'immobiliser, bloquant ainsi la ligne de chemin de fer sur laquelle il est situé.</p> <p>On ne peut changer de ligne qu'à une intersection. Pour toucher un élève, il faut être situé sur la même ligne que le wagon et non sur une ligne parallèle.</p> <p>Une fois tous les wagons rattrapés on change de conducteur</p>	« Rester wagon »
Simplifications / complexifications : Quand un joueur est touché, il prend le rôle de conducteur et doit toucher quelqu'un d'autre pour redevenir wagon - Imposer des déplacements en pas chassés.		

SITUATION D'ECHAUFFEMENT		LA CUEILLETTE DES CHAMPIGNONS	
Objectif : Etre capable de se déplacer aux 4 coins du terrain en stabilisant la fin du déplacement			
<p>Dispositif :</p> <p>1 joueur sur son ½ terrain 4 à 8 volants par demi-terrain 1 cône servant de panier</p> <p>Au centre du ½ terrain un cône renversé de recueillir les champignons ramassés</p>		<p><u>Critère de réalisation :</u> La fin du déplacement, avant la touche du volant, doit être équilibrée (fente avant : bras ou raquette qui ramasse du même côté que la jambe placée en avant)</p>	
TÂCHE DE L'ELEVE			
But	Consignes	Critères de réussite	
Ramener le plus de volants dans son panier.	On place les 4 volants aux 4 coins du ½ terrain. Les enfants jouent par 2 et vont ramasser, à la main, des champignons 1 par 1 en les ramenant systématiquement dans le panier.	Ramasser plus de volants que l'adversaire en étant équilibré.	
<p>Simplifications / complexifications :</p> <p>On peut chronométrer la cueillette – Mettre plus de volants – Faire un relais avec plusieurs joueurs – Ramasser avec une raquette pour les élèves les plus à l'aise</p>			

SITUATION D'ECHAUFFEMENT		LE TOUTAFON	
Objectifs : Développer la vitesse de déplacement et les changements de direction			
<p>Dispositif :</p> <p>1 joueur sur son ½ terrain 4 volants par demi-terrain + 1 sur le filet 2 plots</p>		 <p>Veiller à ce que les joueurs passent bien entre les plots.</p>	
TÂCHE DE L'ELEVE			
But	Consignes	Critères de réussite	
Renverser ses volants le plus vite possible	Au signal de l'enseignant, chaque joueur doit aller renverser les volants aux 4 coins et venir renverser celui posé sur le filet en repassant par le centre (entre 2 plots) à chaque fois.	Etre le premier à renverser le volant sur le filet	
Simplifications / complexifications : Mettre plus de volants – Faire un relais avec plusieurs joueurs – Avec ou sans raquette – Imposer un sens pour renverser les volants – Imposer un type de déplacement.			

Phase de découverte

La phase de découverte comporte 2 à 4 séances.

Les enjeux de cette phase de découverte sont :

- La mise en place des règles de sécurité et de fonctionnement,
- L'entrée des élèves dans l'activité en recherchant la réussite du plus grand nombre,
- Une grande quantité de pratique de manière à accumuler un plus grand vécu corporel.



Avant la séance :

- Rappel des règles de fonctionnement et de sécurité,
- Présentation des éléments des jeux,
- Présentation des tâches liées au thème de travail : connaître le dispositif, le but, les éléments de sécurité, les consignes, les opérations, pour agir en sécurité dans les ateliers.

Après la séance :

En classe entière, régulations possibles sur :

- Les règles de sécurité et de fonctionnement,
- Les incidents de fonctionnement,
- Les difficultés rencontrées.

AMENER LES ELEVES A ECHANGER, JOUER AVEC UNE INTENTION

PHASE DE DECOUVERTE : DES SITUATIONS

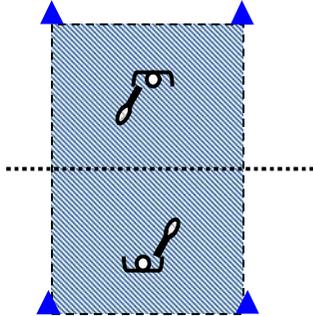
Thèmes pour entrer dans l'activité¹¹ :

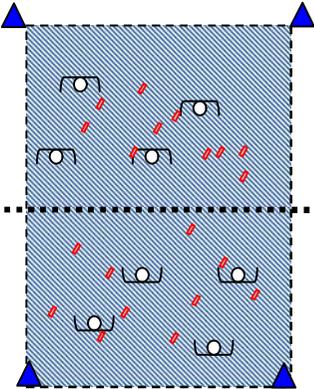
1. Se repérer par rapport aux espaces (mon terrain et le terrain adverse) et à mon partenaire ou adversaire (EA1)¹²
2. Mettre en jeu (EA2)
3. Frapper, manier (EA3)

○ Match sans raquette (EA1)	page 21
○ Les volants brûlants sans raquette (A1)	page 22
○ Le relais (EA1)	page 23
○ Défense de l'île (EA1)	page 24
○ Serveur d'élite (EA2)	page 25
○ A toi de servir (EA2)	page 26
○ Les volants brûlants(EA3)	page 27
○ L'horloge(EA3)	page 28
○ Le jongleur (EA3)	page 29
○ Jeu de cible (zones à atteindre AV AR D, G) (EA3)	page 30
○ Volley bad (EA3)	page 31
○ Record d'échanges avec ou sans contrainte de frappe(EA3)	page 32

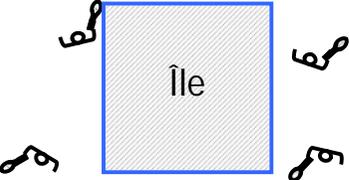
¹¹ Se référer au tableau page 11

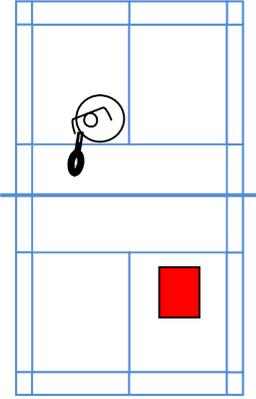
¹² EA1 : Entrée dans l'Activité Thème de Travail n°1

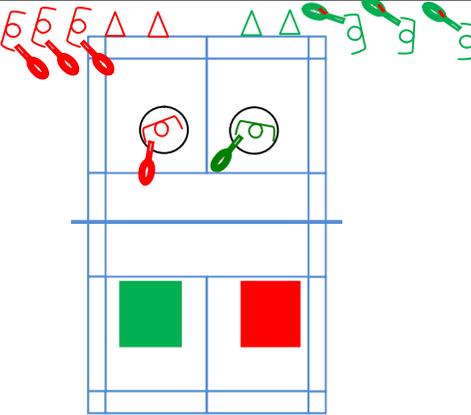
PHASE DE DECOUVERTE		LE MATCH SANS RAQUETTE	
Objectifs : Mettre en activité, installer le dispositif et les règles, Se repérer par rapport aux espaces (mon terrain et le terrain adverse) et à mon partenaire ou adversaire			
Dispositif : 1 terrain 2 joueurs éventuellement un arbitre		Jouer en 5 points. Tirage au sort pour le 1 ^{er} service, <u>celui qui marque gagne le service</u>	
			
TÂCHE DE L'ELEVE			
But	Consignes	Critères de réussite	
Envoyer et renvoyer le volant à la main pour marquer le point.	Envoyer le volant à la main, face au filet, dans le camp adverse et se saisir du volant dans son camp avant qu'il ne touche le sol	Marquer plus de points que son adversaire	
Simplifications / complexifications : on ne marque que sur son service			

PHASE DE DECOUVERTE		LES VOLANTS BRULANTS SANS RAQUETTE	
<p>Objectifs : Mettre en activité, installer le dispositif et les règles, regarder, viser les espaces libres Se repérer par rapport aux espaces (mon terrain et le terrain adverse) et à mon partenaire ou adversaire</p>			
<p>Dispositif :</p> <p>1 terrain</p> <p>2 équipes de 4 joueurs</p> <p>2 arbitres ramasseurs de volants</p>		 <p>1 terrain (10 x3)</p> <p>10 volants dans chaque terrain</p> <p>1 chronomètre</p>	
TÂCHE DE L'ELEVE			
But	Consignes	Critères de réussite	
<p>Avoir le moins de volants possible à terre dans son camp au signal de fin de jeu.</p>	<p>Au signal envoyer, renvoyer le plus vite possible les volants dans le camp adverse, en les lançant main haute.</p> <p>Les volants qui tombent hors de l'aire de jeu sont rendus par l'arbitre à l'équipe fautive.</p>	<p>L'équipe gagnante est celle qui a le moins de volants dans son camp à la fin du temps réglementaire.</p>	
<p>Simplifications/ complexifications : valoriser (points) des espaces cibles dans le terrain adverse</p>			

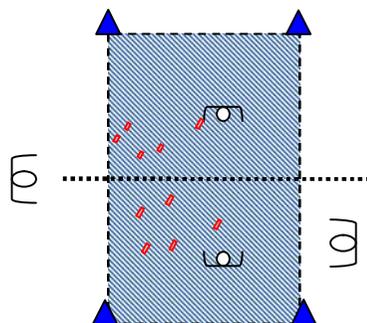
PHASE DE DECOUVERTE		LE RELAIS
<p>Objectifs : Améliorer la motricité générale (coordination d'actions simples, équilibre, vitesse, endurance) Appréhender la raquette et le contact du volant</p>		
<p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - différents obstacles - cônes - 1 raquette chacun ou pour deux - 1 volant chacun ou pour deux 		<p>Composition variée : seul, par deux, en équipe Définir un rôle d'arbitre pour faciliter le travail en autonomie</p>
TÂCHE DE L'ELEVE		
But	Consignes	Critères de réussite
<p>Maitriser l'exécution. Réaliser le parcours le plus vite possible</p>	<p>L'enseignant compose un parcours varié qui va permettre aux enfants d'explorer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - différents types de déplacements : marcher, courir, reculer, petits pas, grands pas, pas chassés, pas croisés... - l'espace de jeu : en avant, en arrière, sur les côtés, zigzag... - l'enfant doit parcourir et franchir les obstacles avec le volant posé sur son tamis - en cas de relais, après son passage, il dépose le volant sur le tamis de son partenaire 	<p>Réaliser le parcours le vite possible en ayant respecté les différents déplacements demandés</p>
<p>Simplifications / complexifications :</p> <ul style="list-style-type: none"> - course au temps (chronométrée) seul ou en équipe - course duelle par deux - course relais par équipe - le parcours peut se faire en jonglant 		

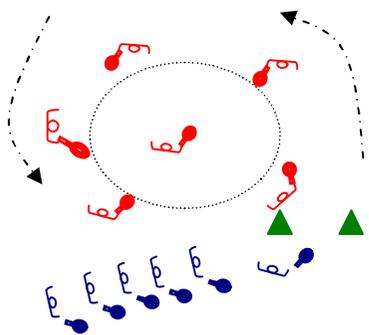
PHASE DE DECOUVERTE	LA DEFENSE DE L'ILE	
Objectifs : Mettre en activité, installer le dispositif et les règles, se déplacer Se repérer par rapport aux espaces (mon terrain et le terrain adverse) et à mon partenaire ou adversaire		
Dispositif : 	3 équipes de 4 joueurs 1 raquette par joueur un grand nombre de volants 1 zone délimitée de non pénétration 1 tapis (l'île : 2 à 3m de côté) 1 chronomètre	
TÂCHE DE L'ELEVE		
But	Consignes	Critères de réussite
Empêcher les volants d'atteindre son île	L'équipe A est placée autour de son île (interdit d'être dessus). Les attaquants de l'équipe B et C envoient à volonté des volants sur l'île. Les défenseurs A essayent d'empêcher les volants de tomber sur l'île. Inversion des rôles au bout du temps imparti	L'équipe qui comptabilise le moins de volants sur son île à la fin du temps de jeu a gagné.

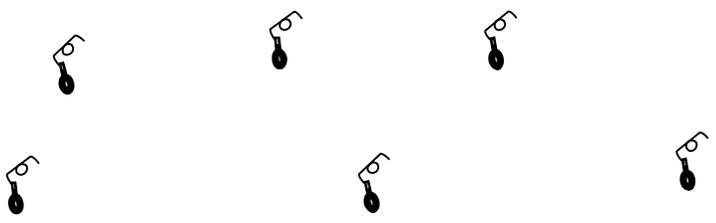
PHASE DE DECOUVERTE		LE SERVEUR D'ELITE	
Objectif : Etre capable d'envoyer le volant en servant dans différentes cibles			
Dispositif : - cibles au sol - 5 volants pour 2 - 1 raquette pour 2		Des cibles sont placées au sol. Les enfants doivent les viser avec les volants en servant.	
TÂCHE DE L'ELEVE			
But	Consignes	Critères de réussite	
Servir dans les cibles et marquer un maximum de points	Par groupe de 2 : un serveur et un qui compte les points On change de rôle après les 5 volants	Atteindre les zones au sol	
Simplifications / complexifications : - Varier la grandeur des cibles, leur éloignement - Avoir le filet ou non comme obstacle - Viser des cibles verticales (panier de basket, cibles à la craie sur le mur...)			

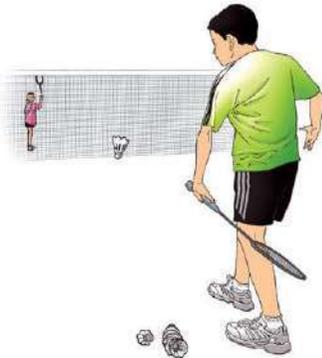
PHASE DE DECOUVERTE		A TOI DE SERVIR	
Objectifs: Initiation à la mise en jeu. Servir de façon ciblée			
Dispositif : - 2 plots - 1 cerceau ou lattes - cibles au sol (tapis)			
2 plots en fond de court (porte d'entrée et zone d'attente) 1 poste de service délimité (cerceau, latte) Cible au sol (tapis) de l'autre côté du filet Disposition en quinconce sur le même terrain pour un match par équipe			
TÂCHE DE L'ELEVE			
But	Consignes	Critères de réussite	
Mettre le volant dans la zone délimitée Ajouter 1 point à son équipe	Les joueurs rentrent à tour de rôle sur le terrain pour effectuer un service dans la zone délimitée. 1 point pour son équipe par service réussi, première équipe à 10 a gagné 1 seul volant par équipe : le joueur court récupérer son volant après le service	Atteindre la zone	
Simplifications / complexifications : - Agrandir ou déplacer la zone de service - Peut se faire en individuel			

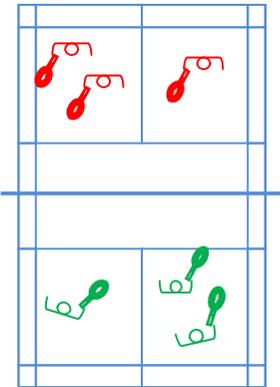
PHASE DE DECOUVERTE		LES VOLANTS BRULANTS AVEC RAQUETTE	
Objectifs : Mettre en activité, installer le dispositif et les règles, regarder, viser les espaces libres, frapper, manier			
Dispositif : 1 terrain 2 joueurs 2 arbitres ramasseurs de volants		1 contre 1 1 raquette par joueur 1 terrain (10 x3) 5 volants dans chaque terrain 1 chronomètre Temps de jeu : de 1 mn à 1 mn 30	
TÂCHE DE L'ELEVE			
But	Consignes	Critères de réussite	
Avoir le moins de volants possible à terre dans son camp au signal de fin de jeu	Au signal envoyer, renvoyer le plus vite possible, en les frappant avec sa raquette, les volants dans le camp adverse. Les volants qui tombent hors de l'aire de jeu sont rendus par l'arbitre au joueur fautif.	Le gagnant est celui qui a le moins de volants dans son camp à la fin du temps réglementaire.	
Simplifications / complexifications : Valoriser les volants (points) présents en zone de fond au signal de fin de jeu.			

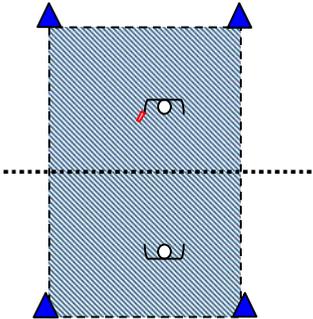


PHASE DE DECOUVERTE	L'HORLOGE	
Objectifs: mettre en activité, installer le dispositif et les règles, frapper, manier		
Dispositif : 	2 équipes de 6 joueurs L'équipe A est en cercle avec un joueur au milieu du cercle. L'équipe B est relayeuse 1 volant et une raquette pour chaque joueur de l'équipe B 1 raquette par joueur de l'équipe A et 1 volant pour l'équipe A 1 zone matérialisant le point de départ et d'arrivée pour les joueurs de l'équipe B 1 réserve de volants au milieu	
TÂCHE DE L'ELEVE		
<p style="text-align: center;">But</p> <p>Pour l'équipe A : Faire le plus grand nombre d'échanges possibles dans le temps donné par l'équipe B</p> <p>Pour l'équipe B : Réaliser un relais dans un minimum de temps</p>	<p style="text-align: center;">Consignes</p> <p>Le joueur du centre envoie le volant avec sa raquette successivement à tous ses partenaires qui lui renvoient de volée (le joueur central peut bloquer le volant à la main avant de l'envoyer à un autre partenaire).</p> <p>Pendant ce temps, le premier joueur de l'équipe B effectue le tour de l'équipe A le plus rapidement possible en jonglant puis passe le volant au deuxième et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs de l'équipe B soient passés.</p> <p>L'équipe A compte alors le nombre de tours complets effectués. Puis inverser les rôles.</p>	<p style="text-align: center;">Critères de réussite</p> <p>L'équipe qui a réalisé le plus grand nombre de tours à la fin du match a gagné</p>
Simplifications / complexifications : Sans raquette pour celui du milieu - Varier le diamètre du cercle - Volant posé ou volant jonglé pour les relayeurs		

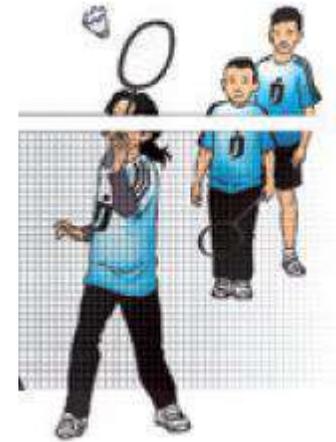
PHASE DE DECOUVERTE		LE JONGLEUR	
Objectifs : mettre en activité, installer le dispositif et les règles, regarder, frapper, manier			
Dispositif : 		1 raquette par enfant 1 volant par enfant 1 espace délimité 1 chronomètre	
TÂCHE DE L'ÉLÈVE			
But	Consignes	Critères de réussite	
Jongler avec le volant sur la raquette sans qu'il ne touche le sol	Jongler avec le volant sur la raquette sans qu'il ne touche le sol - sur place, debout, à genoux, assis - en marchant, en courant - en changeant de direction au signal en suivant un parcours	Maintenir son volant sur la raquette malgré les changements de directions, de rythme Comptabiliser et établir son record dans chaque tâche	
Simplifications/ complexifications : Utiliser les deux faces du tamis - Frapper le volant sous la hanche - Frapper le volant au dessus des épaules - Faire le plus petit nombre de jonglages dans un temps donné sans perdre le volant			

PHASE DE DECOUVERTE		JEU DE CIBLES	
Objectifs : Etre capable de se placer sous le volant et de frapper en visant des zones			
Dispositif : 3 joueurs 10 volants Des zones au sol			
TÂCHE DE L'ELEVE			
But	Consignes	Critères de réussite	
Varier les frappes et viser les zones au sol	Un distributeur envoie 10 volants avec la raquette avec une trajectoire en cloche (type service long). Le receveur doit frapper en main haute (au-dessus de la tête) et mettre un maximum de volants dans les zones. Le 3 ^{ème} joueur comptabilise les volants dans les zones	Nombre de cibles atteintes	
Simplifications / complexifications : Varier le nombre, l'emplacement et la taille des cibles – Imposer un nombre de volants devant et derrière – Bonifier différemment les zones.			

PHASE DE DECOUVERTE		VOLLEYBAD	
Objectifs : Développer la maniabilité et le contrôle. Développer la collaboration et la mise en place d'une stratégie d'équipe			
Dispositif : 1 terrain 1 filet 1 raquette par joueur 1 volant par terrain		Par groupe de 3 Les groupes fonctionnent en autonomie Il peut y avoir un arbitre	
TÂCHE DE L'ELEVE			
But	Consignes	Critères de réussite	
Faire passer le volant de l'autre côté du filet après 3 touches par équipe	Les joueurs doivent faire obligatoirement 3 touches par équipe avant de renvoyer le volant de l'autre côté Les smashes sont interdits	Gagner l'échange	
Simplifications / complexifications : - augmenter ou diminuer l'espace de jeu - modifier le nombre de joueurs - autoriser le renvoi direct - interdire ou autoriser plus ou moins de coups - demander aux joueurs d'amortir le volant sur le tamis avant la passe			

PHASE DE DECOUVERTE		LE MAXI ECHANGE	
Objectifs : mettre en activité, installer le dispositif et les règles, coopérer pour échanger			
Dispositif :		 <p>1 contre 1 1 raquette par joueur 1 volant pour deux 1 terrain</p>	
TÂCHE DE L'ELEVE			
But	Consignes	Critères de réussite	
Faire le maximum d'échanges en coopérant	Faire le maximum d'échanges sur 5 essais.	Faire le plus grand nombre de renvois,	
Simplifications / complexifications : faire varier les doublettes en jouant sur hétérogénéité, additionner les points pour établir le record par équipe			

PHASE DE REFERENCE



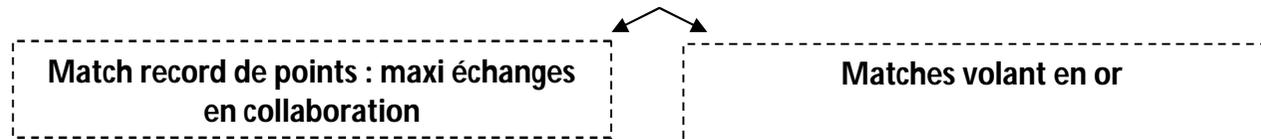
La phase de découverte comporte 1 à 2 séances.

L'enjeu de cette phase de référence est de:

- Confronter l'élève à une situation qui pose l'un des problèmes inhérents à l'activité pour qu'il puisse :
 - o Identifier ses savoirs
 - o Identifier les axes de progrès possibles
 - o Tenir différents rôles
- Vérifier que les règles de sécurité et fonctionnement soient respectées.

En fonction du niveau des élèves, (nombres d'échanges, rupture pour marquer) et de la place dans le cycle CE2, CM1, CM2

DEUX SITUATIONS DE REFERENCE PEUVENT ETRE PROPOSEES



Deux zones seront identifiées dans le gymnase pour mettre en œuvre ces deux situations.

Avant la séance :

- Rappel des règles de fonctionnement et de sécurité
- Présentation des situations de référence : le dispositif, le but, les éléments de sécurité, les consignes, les critères de réussite
- Choix de la situation adaptée
- Préparation de la fiche d'observation

Après la séance

En classe entière, régulations possibles sur :

- Les difficultés rencontrées
- Les perspectives de travail pour chacun
- Les différentes manières de réussir dans la classe

PREMIERE SITUATION DE REFERENCE : JOUER AVEC

JE CHERCHE A FAIRE LE MAXIMUM D'ECHANGES AVEC MON PARTENAIRE EN AYANT ANNONCE MON PROJET D'ACTION

PHASE DE REFERENCE	RECORD DE POINT	
Objectifs : se situer dans l'activité, se mettre en projet, tenir des rôles		
<p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 contre 1 1 raquette par joueur 1 volant pour deux 1 terrain Un chronomètre 	<p style="text-align: center;"><u>Situation de coopération avec 2 intentions possibles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - frapper le volant en main haute (au dessus de la tête) - alternatif D G, coup droit, revers <p>2 arbitres : un pour chaque joueur pour vérifier si l'intention est respectée, un des 2 compte à haute voix.</p> <p>Le volant est perdu s'il est frappé 2 fois de suite par le même joueur, tombé au sol, envoyé dans le filet ou à l'extérieur du terrain de jeu, renvoyé avec une frappe non choisie le décompte s'arrête, on tente un nouvel essai</p>	
TÂCHE DE L'ELEVE		
But	Consignes	Critères de réussite
Faire le maximum d'échanges en coopérant	<p><u>Sur trois séquences de 2 minutes :</u></p> <p>Faire le maximum d'échanges en respectant l'intention choisie. Chaque élève change de partenaire sur chaque séquence</p> <p>Si l'intention n'est pas respectée ou l'échange est interrompu, le décompte repart de zéro</p>	Faire le plus grand nombre de renvois, en respectant l'intention choisie

FICHE « RECORD DE VOLANTS ECHANGES »

Dans le respect des règles, faire plusieurs tentatives pour réaliser **des records d'échanges en choisissant une façon de renvoyer le volant** :

- main haute, (obligatoirement au-dessus de la tête)

Ou

- raquette à droite puis la fois suivante raquette à gauche, coup droit, revers

4 joueurs par terrain avec, à chaque match, 2 joueurs et 2 observateurs qui valident et notent, à chaque tentative, le nombre de volants échangés.

ATTENTION :

A chaque fois que le volant est perdu, le décompte s'arrête et l'observateur écrit le nombre de volants échangés dans la case prévue.

Il est important qu'un observateur compte le nombre de volants frappés à voix haute.

Déroulement par terrain : chaque joueur échange avec les 3 autres, séquences de jeu de 2 mn

	JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3	JOUEUR 4
JOUEUR 1		1 °TEMPS	3 °TEMPS	5 °TEMPS
JOUEUR 2	1 °TEMPS		6 °TEMPS	4 °TEMPS
JOUEUR 3	3 °TEMPS	6 °TEMPS		2 °TEMPS
JOUEUR 4	5 °TEMPS	4 °TEMPS	2 °TEMPS	

POUR COMPTABILISER LE NOMBRE D'ECHANGES¹³

Exemple : 1er tentative : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12. Après la 12^e frappe, le volant est envoyé dans le filet : le chiffre à reporter dans le tableau est 12

Noms :	Main Haute	<input checked="" type="checkbox"/>	1er tentative	2e tentative	3e tentative	4e tentative	5e tentative	6e tentative	7e tentative	8e tentative	9e tentative	10e tentative
Julie	D, G	<input type="checkbox"/>	12									
Hector	Main haute	<input type="checkbox"/>	11e tentative	12e tentative	13e tentative	14e tentative	15e tentative	16e tentative	17e tentative	18e tentative	19e tentative	20e tentative
	D, G	<input checked="" type="checkbox"/>										

Noms des observateurs, compteurs :

¹³ Une fiche élève est présentée en annexe

DEUXIEME SITUATION DE REFERENCE : JOUER CONTRE

JE CHERCHE A MARQUER AVEC L'INTENTION DE METTRE LE VOLANT HORS DE PORTEE DE MON ADVERSAIRE

PHASE DE REFERENCE		VOLANT EN OR
<p>Objectifs : se situer dans l'activité, se mettre en projet, tenir des rôles</p>		
<p>Dispositif : 1 contre 1 1 raquette par joueur 1 volant pour deux 1 terrain Un chrono</p>		<p>Situation d'OPPOSITION avec l'intention : mettre le volant hors de portée de l'adversaire, le volant tombe directement au sol</p> <p>2 arbitres : un pour vérifier le volant en or, l'autre pour le score</p> <p>Match au temps : 2mn avec services alternés (changement de serveur à chaque point)</p> <p>Le volant est perdu s'il est frappé 2 fois de suite par le même joueur, tombé au sol, envoyé dans le filet ou à l'extérieur du terrain de jeu</p>
TÂCHE DE L'ELEVE		
But	Consignes	Critères de réussite
<p>Gagner le match en essayant de mettre le volant hors de portée de l'adversaire (volant au sol directement)</p>	<p>Services alternés à chaque point.</p> <p>Essayer de viser les espaces où l'adversaire n'est pas pour faire tomber directement le volant au sol.</p> <p>Chaque volant direct au sol = volant en or = 3 points</p>	<p>Gagner le match avec le plus possible de volants en or</p>

FICHE « LE VOLANT EN OR »

Dans le respect des règles, faire un match de 2 mn en essayant de placer le maximum de volants en or

Le volant en or rapporte 3 points : c'est un volant qui atteint directement le sol sans être touché par l'adversaire.

Les arbitres notent les points marqués par chaque joueur.

6 MATCHES PAR TERRAIN

4 joueurs par terrain avec, à chaque match, 2 joueurs et 2 arbitres observateurs qui comptent et notent les volants en or et décomptent les points.

Déroulement par terrain: les 4 joueurs se rencontrent dans des séquences de jeu de 2mn

	JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3	JOUEUR 4
JOUEUR 1		MATCH 1	MATCH 3	MATCH 5
JOUEUR 2	MATCH 1		MATCH 6	MATCH 4
JOUEUR 3	MATCH 3	MATCH 6		MATCH 2
JOUEUR 4	MATCH 5	MATCH 4	MATCH 2	

Exemple : 1er match¹⁴

Joueurs	1 ^{er} échange	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e	10e	11e	12e	13e	14e	Résultat	V OR
Mickaël	1				1	1				1		1	3		8	1
Karima		1	3	1			1	1	3		1			1	12	2

Noms des observateurs : Hector et Clarisse

2^e match

Joueurs	1 ^{er} échange	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e	10e	11e	12e	13e	14e	Résultat	V OR
Clarisse		1	3	1			1	1	3		1			1	12	2
Hector	1				1	1				1		1	3		8	1

Noms des observateurs : Mickaël et Karima

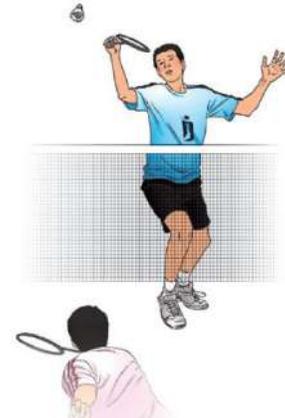
¹⁴Des fiches élèves en annexe

PHASE DE STRUCTURATION

La phase de structuration comporte 6 à 12 séances.

L'enjeu de cette phase de structuration est de :

- Stabiliser, transformer, développer, enrichir les habiletés motrices de chacun
- Enrichir les connaissances et encourager certaines attitudes.



Avant la séance :

- Rappel des règles de fonctionnement et de sécurité
- Présentation des éléments des jeux
- Présentation des tâches liées au thème de travail : connaître le dispositif, le but, les éléments de sécurité, les consignes, les critères de réussite

Après la séance :

En classe entière, régulations possibles sur :

- les règles de sécurité et de fonctionnement
- les critères de réussite
- les différentes manières de réussir dans la classe
- les difficultés rencontrées

AMENER LES ELEVES A JOUER CONTRE AVEC UNE INTENTION

PHASE DE STRUCTURATION : DES SITUATIONS

Thèmes de travail

1. Servir
2. Frapper: main haute, main basse, long court, droite gauche
3. Se déplacer pour frapper
4. Défendre mon terrain /attaquer le terrain adverse

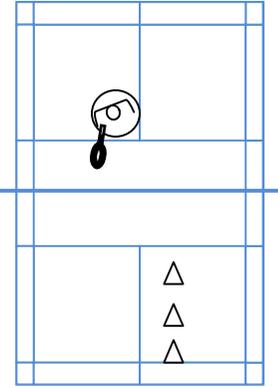
Mettre en place un projet de jeu : déplacer mon adversaire, jouer plus vite -

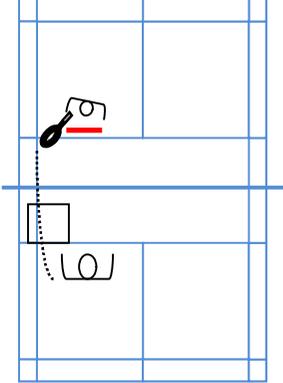
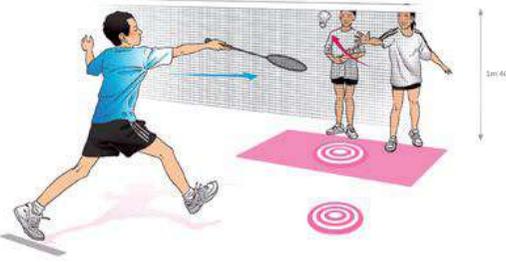
Des situations d'appui¹⁵ en lien avec un thème de travail

L'enseignant fera un choix parmi ces situations :

- De plus en plus loin(TT1)
- Robin des bois(TT2)
- Visite guidée (TT2)
- Le distributeur main haute (TT2)
- La marelle (TT3)
- Le manège (TT3)
- Seul contre tous(TT4)
- Simple danois (TT2, TT4)
- Match au filet (TT4)
- Match à thème avec double scorage (TT4)
 - La zone valorisée
 - La zone interdite
- Double belge (TT4)
- Double danois(TT4)
- Double Ping(TT4)
- Ronde à italienne(TT4)

¹⁵ TT1 : en référence au thème de travail n°1

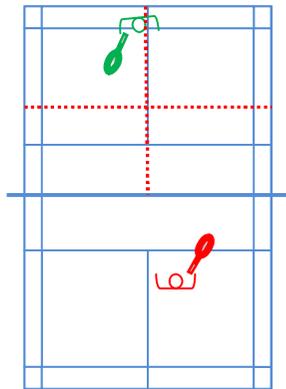
PHASE DE STRUCTURATION		DE PLUS EN PLUS LOIN	
Objectifs : Assurer une mise en jeu correcte, volant frappé sous la taille			
Dispositif : 1 raquette pour 4 joueurs 1 volant pour 4 joueurs 1 terrain Des balises		 <p>Groupes de 4 à 6 joueurs Différents rôles : serveur, juge, ramasseurs</p>	
TÂCHE DE L'ÉLÈVE			
But	Consignes	Critères de réussite	
Faire passer le volant de l'autre côté du filet en servant	L'élève se place derrière un repère placé à environ 2 m du filet. Servir du bas vers le haut. Faire 5 essais sur la 1 ^{ère} balise placée à 2m du filet. Si 4 réussites passer à la 2 ^{ème} balise placée à 3m et ainsi de suite jusqu'à la dernière	Assurer une mise en jeu à 2m, 3m ou du fond du terrain	
Simplifications / complexifications : Varier le côté visé - Même jeu mais atteindre une cible placée à différents endroits sur le terrain			

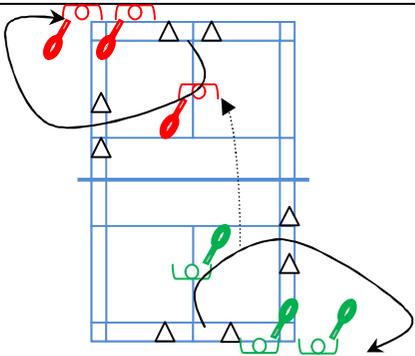
PHASE DE STRUCTURATION		ROBIN DES BOIS
Objectifs : Construire des frappes variées dans l'espace proche du joueur		
<p>Dispositif :</p> <p>1 terrain 2 raquettes par groupe 10 volants par groupe 1 cible au sol (1m²) 1 marque souple pour le départ</p>		<p>Par groupes de 3 Les groupes fonctionnent en autonomie : un relanceur, une aide et un joueur</p> 
TÂCHE DE L'ÉLÈVE		
But	Consignes	Critères de réussite
<p>Frapper le volant avec une raquette pour viser une cible derrière le filet</p>	<p>Le relanceur se place derrière le filet. Il lance les volants à la main de bas en haut en visant l'espace proche du filet. L'aide passe les volants au relanceur au fur et à mesure. Le joueur se positionne avec les pieds joints derrière la ligne de départ. Il avance en fente avant et tente d'envoyer le volant dans la cible avec sa raquette Le groupe réalise des séries de 10 volants. A chaque série, les élèves ramassent les volants et changent de rôle</p>	<p>Atteindre les cibles au sol</p>
<p>Simplifications / complexifications :</p> <ul style="list-style-type: none"> - varier la position de départ : déplacement plus ou moins important avant de jouer le volant - varier la contrainte événementielle : lancer sur le côté revers, sur le coup droit, alterner revers et coup droit, mettre de l'incertitude - varier la taille des cibles 		

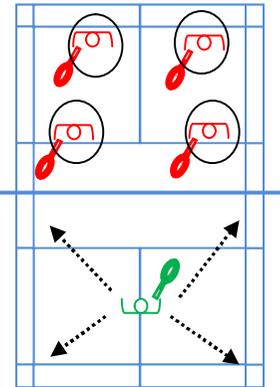
PHASE DE STRUCTURATION		VISITE GUIDEE
Objectifs : Etre capable de varier les trajectoires pour toujours jouer sur mon partenaire		
<p>Dispositif :</p> <p>1 joueur par ½ terrain 1 volant par joueur 1 raquette par joueur</p>		
TÂCHE DE L'ELEVE		
But	Consignes	Critères de réussite
Faire un maximum de visite sans faire tomber le volant	Les élèves jouent à 2 sur un terrain complet. Le but est de faire faire le tour du terrain à mon partenaire tout en faisant de même. On commence par jouer tous les 2 au filet puis on se déplace latéralement, une fois arrivés au bout du filet on recule tous les 2 pour aller vers le fond du terrain jusqu'à revenir au point de départ. Le volant doit toujours être en jeu pendant la visite	Réussir un maximum de visites dans un temps donné
Simplifications / complexifications : - la distance reste toujours la même : un des enfants est d'emblée placé au filet et l'autre est au fond - même jeu uniquement au filet en faisant des allers-retours		

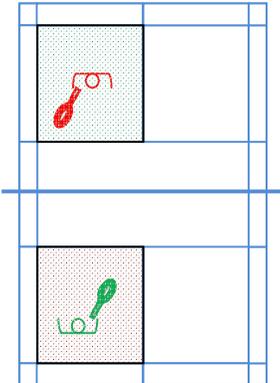
PHASE DE STRUCTURATION		LE DISTRIBUTEUR MAIN HAUTE	
Objectifs : Etre capable de varier les trajectoires en frappe main haute			
Dispositif : 1 joueur par terrain 8 volants par joueur 1 raquette par joueur		Groupes de 3 : un joueur, un relanceur et un arbitre	
			
TÂCHE DE L'ELEVE			
But	Consignes	Critères de réussite	
Mettre le volant dans les zones définies	Un élève muni d'une raquette doit renvoyer main haute les volants lancés par un joueur situé en face de lui et qui remplit le rôle de relanceur. Le joueur doit viser une zone avant et une zone arrière. Un arbitre compte les volants dans les zones	Marquer le plus de points possible	
Simplifications / complexifications : - varier les zones au sol - varier les trajectoires demandées		<i>Cette situation peut aussi se faire sans terrain tracé.</i>	

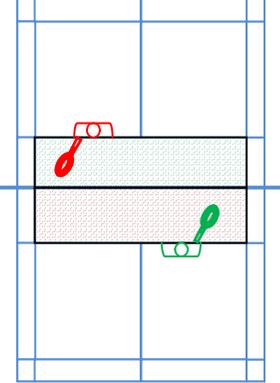
PHASE DE STRUCTURATION		LA MARELLE	
Objectifs : Etre capable de se déplacer et frapper			
Dispositif : 1 terrain 1 raquette par joueur 1 volant par groupe Lattes pour les zones		Groupes de 4 à 6 joueurs Matérialiser des zones sur le terrain Un observateur valide le respect de la zone d'envoi annoncée	
TÂCHE DE L'ELEVE			
But	Consignes	Critères de réussite	
Se déplacer le plus rapidement possible pour se retrouver sous le volant et le renvoyer	Le receveur est placé sur la ligne de fond. Le lanceur placé sur l'autre moitié de terrain annonce la zone visée et envoie le volant par-dessus le filet. Le receveur se déplace vers la zone annoncée, renvoie et va se replacer au fond du terrain. 10 essais	Renvoyer le plus grand nombre de volants sur 10 essais pour le receveur Avoir atteint sa cible pour le lanceur	
Simplifications / complexifications : - changer la place du receveur (près du filet, sur le côté) - plusieurs lanceurs qui « bombardent » successivement le relanceur			



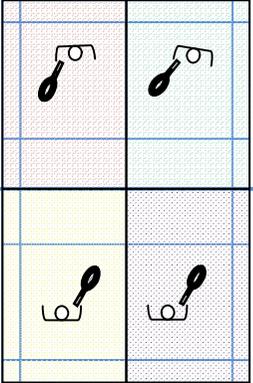
PHASE DE STRUCTURATION		LE MANEGE
Objectifs : Se déplacer et frapper en mouvement		
Dispositif : - 1 terrain - 1 volant par joueur - 1 raquette par joueur - 8 plots		4 joueurs par ½ terrain
TÂCHE DE L'ELEVE		
But	Consignes	Critères de réussite
Arriver à renvoyer le volant tout en se déplaçant	<p>On dispose des cônes pour délimiter une porte d'entrée et une porte de sortie par ½ terrain.</p> <p>1 seul joueur doit être sur le ½ terrain en même temps. Les joueurs font des échanges avec un volant sans attaquer.</p> <p>Après avoir réalisé sa frappe, le joueur quitte le terrain par la porte de sortie et est remplacé par le suivant qui passe la porte d'entrée. Si le joueur ne peut pas rattraper et renvoyer le volant il est éliminé. Les 2 derniers font un match en 3 points.</p>	Gagner la finale
Simplifications / complexifications : - varier les portes sur le terrain - varier les frappes autorisées - faire un match par équipe sans élimination		

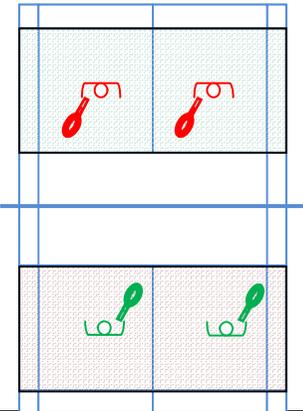
PHASE DE STRUCTURATION		SEUL CONTRE TOUS	
Objectifs : Savoir varier les trajectoires de frappe et se déplacer rapidement			
Dispositif : 1 terrain 1 raquette par joueur 1 volant par terrain Des cerceaux		 Groupes de 4 à 6 joueurs Matérialiser les zones joueurs par des cerceaux	
TÂCHE DE L'ÉLÈVE			
But	Consignes	Critères de réussite	
Marquer le point malgré l'opposition de plusieurs adversaires	En situation de jeu, un joueur libre de ses mouvements joue contre des adversaires qui sont fixes dans des cerceaux après avoir choisi leur emplacement. Match en 5 points	Gagner le match	
Simplifications / complexifications : Réduire le nombre de joueurs fixes - Agrandir la taille des zones occupées par les joueurs fixes (attention, ces zones ne doivent jamais se toucher pour des raisons de sécurité)			

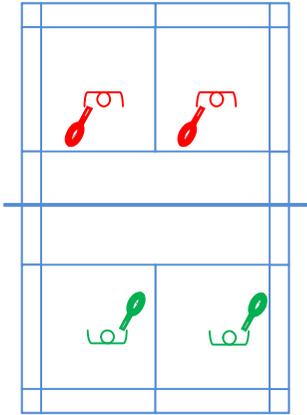
PHASE DE STRUCTURATION		SIMPLE DANOIS	
Objectifs : Développer le maniement et la vitesse de réaction en privilégiant les trajectoires à plat			
Dispositif : 1 terrain 1 volant pour 2 joueurs 1 raquette par joueur		2 joueurs par ½ terrain 1 arbitre 1 observateur	
TÂCHE DE L'ÉLÈVE			
But	Consignes	Critères de réussite	
Gagner le match en veillant à choisir les bonnes trajectoires	Les joueurs font un match sur un ½ terrain de double. Les joueurs n'ont pas le droit de jouer dans la zone avant ni dans le couloir de fond. Ils ne peuvent jouer que dans la zone centrale. De fait, les trajectoires plates sont les plus appropriées	Gagner le match	
Simplifications / complexifications : - jouer en 2 contre 2 sur ½ terrain avec les mêmes limites - interdire des coups particuliers - imposer un service de double (revers)			

PHASE DE STRUCTURATION		MATCH AU FILET	
Objectifs : Développer la maniabilité et le contrôle à travers une nouvelle forme de rencontre			
Dispositif : 1 raquette par joueur 1 terrain 1 volant pour 2		 Peut se jouer sur ½ terrain Auto -arbitrage	
TÂCHE DE L'ÉLÈVE			
But	Consignes	Critères de réussite	
Gagner le match en respectant les limites du terrain	Les joueurs font un match dans la zone de service. Le service se fait en croisé à l'intérieur de la zone de service. Le serveur et le receveur doivent avoir les pieds en dehors de la zone avant le début de l'échange	Gagner le match	
Simplifications / complexifications : - bonifier de 3 points les volants qui permettent de marquer le point en touchant la bande - jouer en double			

PHASE DE STRUCTURATION		MATCH A THEME AVEC DOUBLE SCORAGE
Objectifs : En situation de match prendre des informations sur les espaces du terrain adverse, marquer dans des zones valorisées ou dans des zones interdites		
Dispositif : 1 terrain 1 raquette par joueur 1 volant par terrain Zones au sol		Matérialiser au sol des zones à valoriser ou à ne pas atteindre Possibilité d'avoir un arbitre, un secrétaire Rotation des rôles
TÂCHE DE L'ELEVE		
But	Consignes	Critères de réussite
Marquer le point dans la zone bonifiée ou les zones permises	Zone bonifiée : essayer de viser prioritairement les zones qui ramènent le plus de points. Match à 10 points (zones à 3 points, à 2 points). Zone interdite : les volants tombant dans la zone interdite rapportent un point à l'adversaire.	Gagner le match
Simplifications / complexifications : - varier les zones (dimensions, emplacement sur le terrain)		

PHASE DE STRUCTURATION		DOUBLE BELGE
Objectifs : Développer une autre forme de rencontre et de comptage		
<p>Dispositif :</p> <p>1 terrain 1 raquette par joueur 1 volant pour 4</p>		<p>4 joueurs se partagent le terrain Celui qui perd le point engage sur le point suivant L'engagement peut se faire droit Chaque élève compte son propre score Auto -arbitrage</p>
TÂCHE DE L'ELEVE		
But	Consignes	Critères de réussite
Défendre son camp et rester le dernier joueur en course	Chacun défend son ½ terrain. Chacun part avec un total de 10 points A chaque échange perdu par un joueur il perd un point. Le vainqueur est le dernier restant	Rester le plus longtemps possible sur le terrain
<p>Simplifications / complexifications :</p> <ul style="list-style-type: none"> - modifier le nombre de points initial - ne pas donner le même nombre de points en fonction du niveau des joueurs - interdire des coups particuliers - moduler l'espace de jeu 		

PHASE DE STRUCTURATION		DOUBLE DANOIS	
Objectifs : Favoriser les trajectoires plates, développer une autre forme de rencontre et d'organisation d'équipe			
Dispositif : 1 terrain 1 volant par terrain 1 raquette par joueur		4 joueurs par terrain Possibilité d'avoir un arbitre ou auto -arbitrage	
TÂCHE DE L'ELEVE			
But	Consignes	Critères de réussite	
Marquer le point en s'organisant avec son partenaire tout en veillant à choisir les bonnes trajectoires	Les paires évoluent sur un terrain de double. Elles font un match. Les joueurs n'ont pas le droit de jouer dans la zone avant ni dans le couloir du fond. Ils ne peuvent jouer que dans la zone centrale. De fait, les trajectoires plates sont plus appropriées.	Gagner le match	
Simplifications / complexifications : - jouer en 1 contre 1 sur ½ terrain avec les mêmes limites - interdire des coups particuliers			

PHASE DE STRUCTURATION		DOUBLE PING	
Objectifs : Prendre des informations sur son partenaire, développer une autre forme de rencontre et d'organisation d'équipe			
<p>Dispositif :</p> <p>1 terrain 1 volant pour 4 1 raquette par joueur</p>		<p>4 joueurs se partagent le terrain de double Possibilité d'avoir un arbitre ou auto -arbitrage</p>	
TÂCHE DE L'ELEVE			
But	Consignes	Critères de réussite	
Gagner le match en s'organisant avec son partenaire	<p>Les paires évoluent sur un terrain de double Elles font un match Mais les joueurs doivent frapper à tour de rôle comme au tennis de table</p>	Gagner le match	
<p>Simplifications / complexifications :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interdire des coups - Moduler l'espace de jeu 			

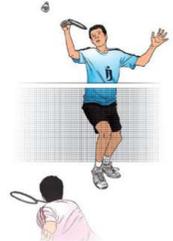
PHASE DE STRUCTURATION		RONDE A L'ITALIENNE	
Objectifs : Développer une autre forme de rencontre, développer une stratégie d'équipe			
<p>Dispositif :</p> <p>Un match oppose 2 équipes de 3 joueurs. A l'intérieur de chaque équipe, les joueurs sont classés du n°1 au n°3 en fonction de leur niveau de Badminton (décroissant). Une rencontre se déroule de la manière suivante :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les deux n°1 s'affrontent et font 15 points au total (1^{er} match) - ensuite les deux n° 2 s'affrontent et font 15 points, <u>en repartant du score du 1^{er} match</u> - enfin, les deux n° 3 s'affrontent et font 15 points, <u>en repartant du score du 2^{ème} match</u> 		<p><u>Exemple de rencontre en Ronde italienne :</u></p> <p>Matches des n°1 : 9 pour l'équipe A à 6 pour l'équipe B, <i>le total fait bien 15 !!!</i> Matches des n°2 : 16 à 14 pour l'équipe A <i>le total fait bien 30 donc les joueurs n°2 ont bien fait 15 points à leur tour.</i> Matches des n°3 : 28 à 17 pour l'équipe A <i>le total fait bien 45 donc les joueurs n°3 ont bien fait 15 points eux aussi.</i></p> <p>Résultats de la rencontre : l'équipe A bat l'équipe B par 28 points à 17.</p>	
TÂCHE DE L'ELEVE			
But	Consignes	Critères de réussite	
Gagner le maximum de points pour son équipe.		Le gain du match	
Simplifications / complexifications : Moduler le nombre de joueurs – Moduler le score total qui indique le changement de joueurs (15, 12, 10 points...)			

SITUATION BILAN DE FIN DE CYCLE

JOUER CONTRE AVEC UNE INTENTION

L'enjeu de cette phase est de :

- Réutiliser ce que l'on a appris pour gagner le match
- Mettre en œuvre un choix de stratégie : marquer le maximum de volant en or
- Appliquer les règles et avoir une attitude positive quelque soit l'issue des matches
- Tenir les différents rôles
- Mesurer ses progrès

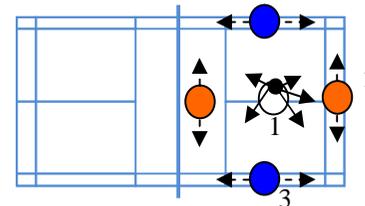


Une séance d'évaluation: des matches avec différents adversaires où il faut choisir une façon privilégiée pour marquer le point : le volant en or. Le volant en or est un volant qui doit être placé hors de portée de l'adversaire c'est-à-dire qu'il n'est pas touché par l'adversaire et doit tomber directement au sol.

Avant de commencer le match, chaque élève devra avoir UN PROJET DE JEU, il va choisir et annoncer la zone où il pense pouvoir placer son volant en or (d'une valeur de 3 points).

3 Possibilités

1. le volant tombe directement au sol sur tout le terrain
2. le volant tombe directement au sol dans une zone avant ou arrière
3. Le volant tombe directement au sol dans les couloirs latéraux



Avant la séance :

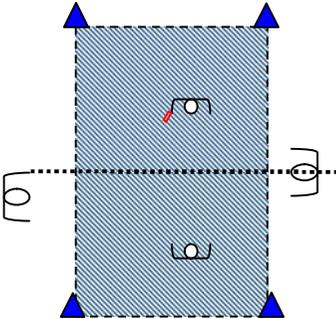
- Rappel des règles de fonctionnement et de sécurité
- Présentation des conditions de l'évaluation
- Projet « volant en or »

Après la séance :

- En classe entière, échanges sur :
- Les différentes manières de réussir dans la classe
 - Les progrès de chacun
 - Les difficultés rencontrées

VERS UN REINVESTISSEMENT

- **RENCONTRE USEP**
- RENCONTRES inter classes dans une même école,
- RENCONTRES de secteur entre CM2 / 6^e.

SITUATION DE BILAN		CHOSIR MON PROJET DE JEU, MON VOLANT EN OR
Objectifs : choisir une stratégie pour gagner le match, tenir des rôles, avoir une attitude positive quelque soit l'issue des matches		
<p>Dispositif :</p> <p>1 contre 1 1 raquette par joueur 1 volant pour deux 1 terrain Un chronomètre</p>		<p>Situation d'<u>OPPOSITION</u> avec l'<u>intention</u> de faire tomber le volant au sol directement dans une zone du terrain adverse choisie avant de commencer le match.</p> <ul style="list-style-type: none"> - soit n'importe où sur le terrain adverse - soit dans une zone du terrain adverse AV-AR ou couloirs latéraux <p>2 arbitres : un pour vérifier le volant en or, l'autre pour le score</p> <p>Match au temps (2 mn) avec services alternés à chaque point</p>
TÂCHE DE L'ELEVE		
But	Consignes	Critères de réussite
Gagner le match en essayant de placer des volants en or	<p>Alterner le serveur à chaque point</p> <p>Essayer de mettre en œuvre la stratégie choisie : volant en or</p> <p>Chaque volant direct au sol = volant en or = 3 points</p>	Gagner le match avec le plus possible de volants en or

FICHE « MON VOLANT OU MA ZONE EN OR »

Dans le respect des règles, faire un match de 2 mn en essayant de placer le maximum de volants en or

Les volants en or rapportent 3 points au lieu du 1 point habituel.
Pour marquer 3 points, vous devez faire tomber le volant directement au sol:

- soit hors de portée de votre adversaire, sur le tout le terrain
- soit dans une zone avant ou arrière
- soit dans une zone latérale : couloirs de côté

Votre adversaire ne doit pas réussir à le toucher

Vous devez choisir la zone que vous allez viser avant de commencer votre match.

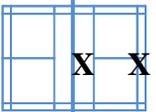
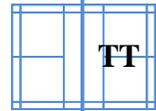
6 MATCHES PAR TERRAIN

4 joueurs par terrain avec, à chaque match, 2 joueurs et 2 observateurs qui comptent et notent les volants en or et décomptent les points marqués par chaque joueur.

	JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3	JOUEUR 4
JOUEUR 1		MATCH 1	MATCH 3	MATCH 5
JOUEUR 2	MATCH 1		MATCH 6	MATCH 4
JOUEUR 3	MATCH 3	MATCH 6		MATCH 2
JOUEUR 4	MATCH 5	MATCH 4	MATCH 2	

Exemple 1er match¹

Chaque joueur doit indiquer, sur le terrain de son adversaire, la zone où il va essayer d'envoyer le volant. Dans cet exemple, Jules a choisi les zones AV AR (tout volant tombant au sol dans ces zones = 3pts). Zohra a choisi : volant au sol sur tout le terrain (TT) de son adversaire = 3pts

Joueurs	Volant en or : zone choisie	1 ^{er} échange	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e	10e	11e	12e	13e	14e	15°	Résultats	Volants en or
JULES		1				1	1				1		1	3		1	9	1
ZOHRA			1	3	1			1	1	3		1			1		12	2

Noms des observateurs :

¹ Fiches élèves en annexe

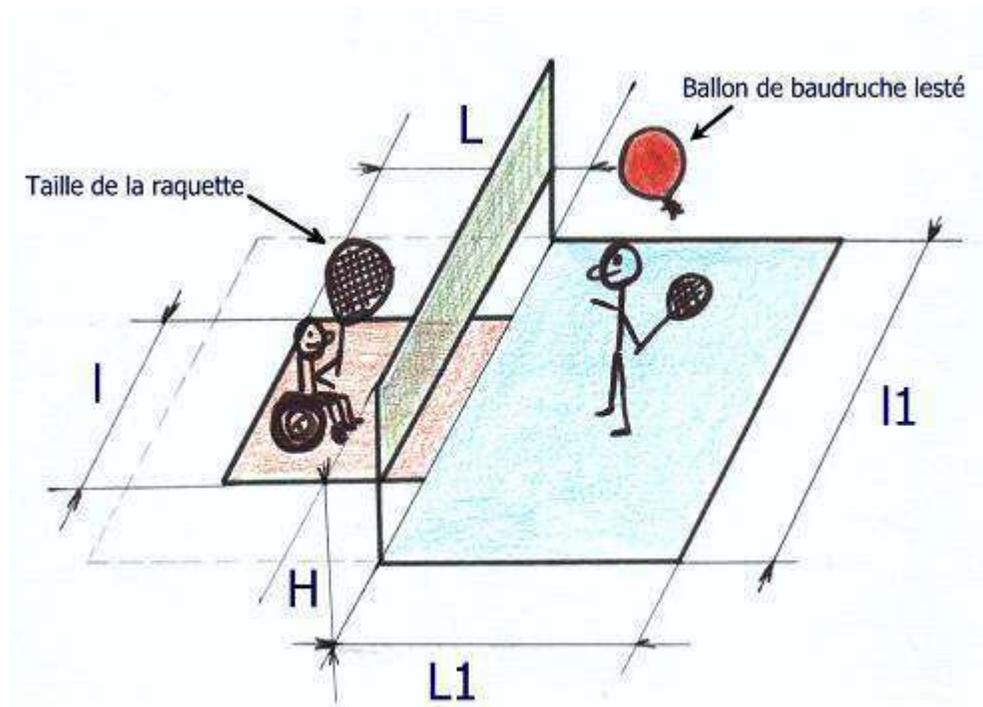
ADAPTER LES SITUATIONS POUR INTEGRER DES ELEVES EN SITUATION DE HANDICAP

Ce travail est celui du groupe départemental EPS¹. Il permet de nombreuses adaptations en jouant sur différents types de variables. Il est à noter que ces adaptations peuvent être utiles pour des élèves en situation ordinaire notamment pour gérer la différenciation entre élèves.

<p>Adapter l'environnement</p> <p><u>Caractéristiques de l'espace :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Taille du terrain (Largeur, Longueur) ✓ Taille du matériel fixe (hauteur, largeur de filets,...) ✓ Taille Cible (cage, cible de tir, diamètre des paniers,...) ✓ Mise à hauteur des supports / zones évolution (pour ramasser par exemple des objets dans le jeu du béret pour les fauteuils électriques, zone de préhension). ✓ Accessibilité des lieux de pratique (gymnase, piscine,...) et du dispositif matériel (température de l'eau en piscine, balises en CO,...) 	<p><u>Perception de l'environnement :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Matérialisation de l'espace (largeur des lignes, plots, ficelles, pans inclinés,...) ✓ Couleur de ligne ✓ Sonore (coup de sifflet, repérage par le son des différents espaces de jeu,...) <p><u>Zone de déplacement :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Choix du sol (espace de déplacement mou : tatami de judo) ✓ Espace adapté et non dangereux (pans inclinés en escalade, ...) 	<p>Adapter le matériel manipulé</p> <p><u>Objet à saisir ou à lancer :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Taille ✓ Volume ✓ Le poids ✓ Matériaux (ballon de baudruche, mousse, frite type piscine, ...) ✓ Effets sonores (cible, ballon,...) <p><u>Objet médiateur de contact corporel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Taille ou longueur (frite, ...) ✓ Matière (tissu, bloc de mousse,...) ✓ Outils compensateurs (caisse scotchée sur les genoux pour attraper le ballon,...)
<p>Adapter l'installation de l'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Confort (passage au fauteuil d'un élève qui a des problèmes d'équilibre et de fatigabilité, ...) ✓ Sécurité ✓ Santé de l'élève 	<p>Variables pour adapter les situations d'EPS</p>	<p><u>Objet de renvoi :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Taille et poids (de la raquette, batte,...) ✓ Diamètre de la zone de contact avec l'objet à renvoyer.
<p>Adapter la durée de l'activité</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Fatigabilité de l'élève ✓ Lenteur de l'élève pour exécuter une tâche (prévoir une séance et ou une séquence suffisamment longue) 	<p>Médiation « humaine »</p> <p>Enseignant / AVS / EVS / Kiné / psychomotricien / parents / un camarade / ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Accompagner l'élève individuellement ✓ Reformuler / verbaliser les consignes (signaux sonores et visuels, langues des signes,...) ✓ Ritualiser les différents temps de la séance ✓ Prendre des notes (secrétaire de l'élève,...) ✓ Réactivité de l'adulte (modifier en direct les variables notamment en fonction du comportement de l'enfant) 	<p>Adapter les rôles et les règles</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Jouer sur les « capacités fonctionnelles et cognitives ». ✓ Donner un « Handicap » ou « une valeur ajoutée » (ex : dans la passe à 10, une passe à un élève en fauteuil compte double ou triple,...) ✓ Adapter les règles.

¹ ARIP HANDICAP : action recherche innovation pédagogique en EPS sous la direction de P Bouvard CPD EPS 1°degré Rhône

UN EXEMPLE EN BADMINTON²



² ARIP HANDICAP : action recherche innovation pédagogique en EPS sous la direction de P Bouvard CPD EPS 1^o degré Rhône

APPRENDRE, S'EXERCER A ETRE ARBITRE ET OBSERVATEUR ³

Ce qu'il faut savoir faire pour être arbitre et observateur	Les règles et les fautes
<p>Je connais et sais énoncer avec un vocabulaire précis</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ les règles du jeu et des jeux ▪ le dispositif nécessaire ▪ les critères de réussite ▪ les fautes en rapport avec le filet et les lignes <p>Je suis capable de juger, observer</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ les manières de faire d'un joueur, les différentes frappes ▪ les fautes, ▪ les volants "in" ou "out" ⁴ ▪ les volants en or <p>Je suis capable</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ de parler fort ▪ de faire des annonces claires ▪ de ne pas se laisser influencer ni distraire <p>Je sais me placer au meilleur endroit pour juger les points de chute du volant, pour observer les volants en or, compter le nombre d'échanges</p> <p>Je sais utiliser une feuille d'observation et de score et la remplir correctement</p> <p>J'arbitre dans l'esprit du jeu, je n'avantage personne</p>	<p>LES FAUTES</p> <p>Si en jeu, le volant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tombe en dehors des limites du terrain - Passe à travers ou sous le filet - Ne réussit pas à passer au-dessus du filet - Touche le plafond ou les murs latéraux - Touche le corps ou les vêtements d'un joueur - Touche n'importe quel autre objet ou personne en dehors des limites du terrain - Est attrapé et tenu sur la raquette puis lancé lors de l'exécution d'un coup - Est frappé deux fois de suite par le même joueur <p>Si en jeu, le joueur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Touche le filet ou ses supports avec sa raquette, son corps - Passe par-dessus le filet et par-dessous le filet avec sa raquette <p>LES REGLES</p> <p>En match :</p> <ul style="list-style-type: none"> Au début du match, le joueur qui gagne le tirage au sort⁵ commence à servir Services alternés à chaque point Matches au temps, durée à définir <p>Règles spécifiques à chaque situation d'apprentissage</p>

³ Certains items se réfèrent au document UNSS Jeune officiel en badminton Janvier 2007 Programme 2004 2008

⁴ Gestes document UNSS page suivante

⁵ Un des joueurs choisit une main cachée dans le dos de l'arbitre, s'il y découvre le volant, il commence à servir.

LES GESTES DU JUGE DE LIGNE⁶

<p>Je signale que le volant est à l'intérieur en pointant ma main vers la ligne.</p>	<p>Je signale que le volant est dehors en annonçant clairement « OUT »</p>	<p>Je n'ai rien vu, je mets mes deux mains devant les yeux</p>
		

⁶ Figures du document UNSS Jeune officiel en badminton Janvier 2007 Programme 2004 2008

Annexes

FICHES POUR LES ELEVES

- FICHE ELEVE (*recto*) « RECORD DE VOLANTS » SITUATION DE REFERENCE Page 62
- FICHE ELEVE (*verso*) « RECORD DE VOLANTS ECHANGES » SITUATION DE REFERENCE Page 63
- FICHE ELEVE (*recto*) « LE VOLANT EN OR » SITUATION DE REFERENCE Page 64
- FICHE ELEVE (*verso*) « LE VOLANT EN OR » SITUATION DE REFERENCE Page 65
- FICHE ELEVE (*recto*) « MON VOLANT OU MA ZONE EN OR » SITUATION BILAN Page 66
- FICHE ELEVE (*verso*) « MON VOLANT OU MA ZONE EN OR » SITUATION BILAN Page 67

REINVESTIR DANS UNE RENCONTRE USEP

- RENCONTRES EN BADMINTON ENTRE 2 CLASSES Pages 68, 69
-

LIENS AVEC LES COMPETENCES ATTENDUES DU SOCLE FIN CYCLE 3

Pages 70, 71

LES RESSOURCES MOBILISEES ET TRAVAILLEES PAR L'ELEVE EN ACTIVITE BADMINTON

Page 72

FICHE ELEVE (verso) « RECORD DE VOLANTS ECHANGES »EN 2 MN

Entourez les records

TEMPS DE JEU n°..... :

Noms des observateurs :

JOUEURS:	Main Haute	<input type="checkbox"/>	1er tentative	2e tentative	3e tentative	4e tentative	5e tentative	6e tentative	7e tentative	8e tentative	9e tentative	10e tentative
	D, G	<input type="checkbox"/>										
	Main haute	<input type="checkbox"/>	11e tentative	12e tentative	13e tentative	14e tentative	15e tentative	16e tentative	17e tentative	18e tentative	19e tentative	20e tentative
	D, G	<input type="checkbox"/>										

TEMPS DE JEU n°..... :

Noms des observateurs :

JOUEURS	Main Haute	<input type="checkbox"/>	1er tentative	2e tentative	3e tentative	4e tentative	5e tentative	6e tentative	7e tentative	8e tentative	9e tentative	10e tentative
	D, G	<input type="checkbox"/>										
	Main haute	<input type="checkbox"/>	11e tentative	12e tentative	13e tentative	14e tentative	15e tentative	16e tentative	17e tentative	18e tentative	19e tentative	20e tentative
	D, G	<input type="checkbox"/>										

TEMPS DE JEU n°..... :

Noms des observateurs :

JOUEURS	Main Haute	<input type="checkbox"/>	1er tentative	2e tentative	3e tentative	4e tentative	5e tentative	6e tentative	7e tentative	8e tentative	9e tentative	10e tentative
	D, G	<input type="checkbox"/>										
	Main haute	<input type="checkbox"/>	11e tentative	12e tentative	13e tentative	14e tentative	15e tentative	16e tentative	17e tentative	18e tentative	19e tentative	20e tentative
	D, G	<input type="checkbox"/>										

FICHE ELEVE (recto) « LE VOLANT EN OR » SITUATION DE REFERENCE

DEROULEMENT DU JEU

4 joueurs par terrain

Chaque joueur va faire 3 matches de 2 mn, avec un adversaire différent, en essayant de placer le maximum de volants en or

2 arbitres : un pour vérifier le volant en or, l'autre pour le score

Les arbitres notent les points marqués par chaque joueur.

ESSAYER DE GAGNER LE MATCH EN PLACANT LE PLUS POSSIBLE DE VOLANTS EN OR

LES REGLES

Match au temps : 2mn

Services alternés à chaque point.

Le volant est perdu s'il est frappé 2 fois de suite par le même joueur, tombé au sol, envoyé dans le filet ou à l'extérieur du terrain de jeu

L'ORDRE DES MATCHES : 6 MATCHES PAR TERRAIN

	JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3	JOUEUR 4
JOUEUR 1	/ / / / /	MATCH 1	MATCH 3	MATCH 5
JOUEUR 2	MATCH 1	/ / / / /	MATCH 6	MATCH 4
JOUEUR 3	MATCH 3	MATCH 6	/ / / / /	MATCH 2
JOUEUR 4	MATCH 5	MATCH 4	MATCH 2	/ / / / /

ATTENTION

Chaque volant direct au sol = volant en or = 3 points

Le volant = un volant qui atteint directement le sol sans être touché par l'adversaire.

FICHE ELEVE (verso) « LE VOLANT EN OR » SITUATION DE REFERENCE

MATCH N°.....

Noms des observateurs :

Joueurs	1 ^{er}	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e	10 e	11 e	12 e	13 e	14 e	15 e	16 e	17 e	18 e	19 e	20 e	Résultat	Volant or

MATCH N°.....

Noms des observateurs :

Joueurs	1 ^{er}	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e	10 e	11 e	12 e	13 e	14 e	15 e	16 e	17 e	18 e	19 e	20 e	Résultat	Volant or

MATCH N°.....

Noms des observateurs :

Joueurs	1 ^{er}	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e	10 e	11 e	12 e	13 e	14 e	15 e	16 e	17 e	18 e	19 e	20 e	Résultat	Volant or

FICHE ELEVE (recto) « MON VOLANT OU MA ZONE EN OR » SITUATION BILAN

DEROULEMENT DU JEU

4 joueurs par terrain

Chaque joueur va faire 3 matches de 2 mn, avec un adversaire différent, en essayant de placer le maximum de volants en or

2 arbitres : un pour vérifier le volant en or, l'autre pour le score

Les arbitres notent les points marqués par chaque joueur.

ESSAYER DE GAGNER LE MATCH EN PLACANT LE PLUS POSSIBLE « MON VOLANT EN OR »

Pour marquer 3 points, **vous devez faire tomber le volant directement au sol:**

- soit hors de portée de votre adversaire, sur le tout le terrain TT
- soit dans une zone avant ou arrière
- soit dans une zone latérale : couloirs de côté

LES REGLES

Match au temps : 2mn

Services alternés à chaque point.

Le volant est perdu s'il est frappé 2 fois de suite par le même joueur, tombé au sol, envoyé dans le filet ou à l'extérieur du terrain de jeu

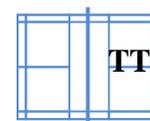
L'ORDRE DES MATCHS : 6 MATCHS PAR TERRAIN

	JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3	JOUEUR 4
JOUEUR 1		MATCH 1	MATCH 3	MATCH 5
JOUEUR 2	MATCH 1		MATCH 6	MATCH 4
JOUEUR 3	MATCH 3	MATCH 6		MATCH 2
JOUEUR 4	MATCH 5	MATCH 4	MATCH 2	

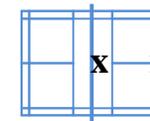
ANNONCER SON PROJET AVANT DE JOUER

Chaque joueur doit indiquer son projet avant de commencer son match, en mettant une croix dans la zone où le volant en or devra tomber

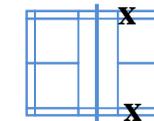
Volant direct au sol tout le terrain



AV AR



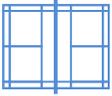
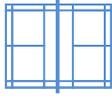
COULOIRS



FICHE ELEVE (verso) « MON VOLANT OU MA ZONE EN OR » SITUATION BILAN

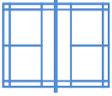
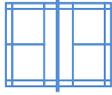
MATCH N°.....

Noms des observateurs :

Joueurs	Volant ou zone en or choisis	1 ^{er}	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e	10e	11e	12e	13e	14e	15°	16°	Résultats	Volant en or	
																				
																				

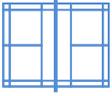
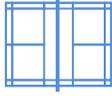
MATCH N°.....

Noms des observateurs :

Joueurs	Volant ou zone en or choisis	1 ^{er}	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e	10e	11e	12e	13e	14e	15°	16°	Résultats	Volant en or	
																				
																				

MATCH N°.....

Noms des observateurs :

Joueurs	Volant ou zone en or choisis	1 ^{er}	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e	10e	11e	12e	13e	14e	15°	16°	Résultats	Volant en or	
																				
																				

REINVESTISSEMENT DANS LES RENCONTRES USEP⁷

RENCONTRES EN BADMINTON ENTRE 2 CLASSES⁸

<p>CONDITIONS MATERIELLES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hauteur du filet : 1,30 m pour les CM, 1,20 pour les CE2. - Dimensions du terrain : 10 m x 3 m et, pour les CM ayant déjà pratiqué, 10m x 5m (il faut 9 terrains pour jouer et 6 terrains minimum). Chaque classe fournit ses raquettes et ses volants 	<p>ORGANISATION DE LA CLASSE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque classe constitue 9 groupes de 3 enfants répartis sur 3 niveaux : A = Forts B = Moyens C = Faibles Exemple : A1, A2, A3 les plus forts avec les A1 meilleurs que les A3 B1, B2, B3 les plus forts avec les B1 meilleurs que les B3 C1, C2, C3 les plus forts avec les C1 meilleurs que les C3
<p>REGLES</p> <p>Conditions de marque</p> <ul style="list-style-type: none"> - Marquer 1 point à chaque volant mis en jeu <p>Conditions de jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Celui qui marque le point a le service - Service : il se fait d'une distance minimum du filet (2 m) et le volant doit retomber au-delà de cette zone de 2 m dans le camp adverse. <p>Gain du match</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le premier joueur qui a 20 points gagne le match. 	<p>LES FAUTES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au service, le volant doit être frappé par en dessous et au-delà de la zone interdite. - Le volant ne peut être frappé qu'une fois. - Le joueur ne doit pas toucher le volant avec son corps. - Ni le joueur ni la raquette ne doivent toucher le filet. - On ne peut frapper le volant au-delà du plan du filet.

⁷ SITE USEP Rhône : <http://usep69.org>

⁸ Dossier départemental USEP Rhône SPECIAL RENCONTRES Temps scolaire cycle 3



ROLES ET TACHES DES ORGANISATEURS

- Un arbitre principal : il donne le signal de mise en jeu, indique les fautes et signifie au marqueur s'il y a point au changement du service.
- Le marqueur inscrit les points, annonce le score et désigne le vainqueur.
- Le (les) juge(s) de ligne aide(nt) l'arbitre principal.

ORGANISATION DE LA RENCONTRE

- Un terrain pour chaque groupe de 6 joueurs (3 de chaque classe).
- Tous les enfants sont joueurs mais aussi organisateurs : arbitre, marqueur, juge.
- Chaque victoire rapporte 2 points à la classe.
- Pour connaître la classe vainqueur on calcule le quotient de :

Total des points marqués par les élèves de la classe

Nombre de matchs joués

- Chaque classe prévoit une raquette par enfant, un volant pour deux, des crayons à papier, quelques planchettes supports



LIENS AVEC LES COMPETENCES ATTENDUES DU SOCLE FIN CYCLE 3

A partir des expériences vécues, des apprentissages réalisés et des traces construites dans la séance pratique, l'enseignant va chercher, par son enseignement, à ce que l'élève réussisse à :

Maîtrise de la langue

- Identifier immédiatement les mots outils les plus fréquents, les mots usuels des activités de la classe et du vocabulaire acquis dans le cadre des différents domaines du cycle 3.
- Lire seul une consigne usuelle et effectuer la tâche demandée.
- Rédiger un texte bref écrit dans une langue correcte
- Participer à un dialogue, à un débat : prendre en compte les propos des autres, expliquer son point de vue, rester dans le propos de l'échange.
- Rendre compte d'un travail individuel ou collectif.

Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

- Réaliser, manipuler, mesurer, calculer, appliquer des consignes....
- Rédiger une fiche, noter ses observations, rendre compte des résultats....
- Utiliser une fiche d'observation en tenant compte des différents observables.....

Le fonctionnement du corps humain et l'éducation à la santé

- Le fonctionnement des articulations et des muscles : faire le point sur les différentes parties du corps, indiquer la place des différentes parties du corps / squelette, du fonctionnement des articulations, de la tonicité musculaire, du rôle des organes des sens....
- Distinguer la combinaison de mouvements élémentaires comme la flexion et l'extension.....
- Le principe et l'utilité de l'échauffement, les bienfaits de l'activité physique, de l'hygiène corporelle.....

La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

- Créer, produire, traiter, exploiter des données, organiser dans un même document, textes et images, réaliser un diaporama pour présenter les figures réalisées par les élèves grâce à un texte court
- S'informer, se documenter, trouver sur Internet des informations concernant le badminton

Les compétences sociales et civiques

- Connaître les risques liés à la pratique.
- Respecter les règles liées à la pratique
- Participer à des actions et à des projets collectifs, travailler en équipe :
 - aider les autres
 - savoir écouter et communiquer
 - prendre des initiatives

L'autonomie et l'initiative

- Savoir organiser son travail : planifier, anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles pour réussir le projet individuel ou collectif
- Apprendre à agir en sécurité
 - Connaître les règles de sécurité.
 - Avoir conscience de ses ressources et de ses limites.
 - Identifier certains effets de l'effort physique sur le corps, principalement percevoir la fatigue physique.
 - Apprendre à doser son effort.

LES RESSOURCES MOBILISEES ET TRAVAILLEES PAR L'ELEVE EN ACTIVITE BADMINTON

Ressources motrices mises en jeu et développement :

- De dissociations fines (bras, avant-bras, mains, doigts),
- De coordinations plurisegmentaires : utilisation des mouvements indépendants bras-jambes,
- De coordinations spécifiques à l'activité (se déplacer, se mettre à distance, frapper),
- De l'équilibration dans les déplacements et dans la frappe : accepter les déséquilibres avant, arrière, latéraux.

Ressources énergétiques :

- Alternier déplacements pour se positionner en position de frappe et frappe équilibrées,
- Enchaîner de nombreuses actions (courir, s'arrêter, frapper, reculer, se bloquer, etc.)
- Contrôler l'énergie utilisée et simultanément, faire preuve d'adresse.

Ressources bio-informationnelles :

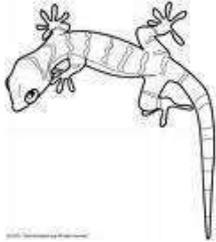
- Prendre des informations rapidement pour lire des trajectoires,
- Analyser les contraintes d'espace et de temps.

Ressources cognitives :

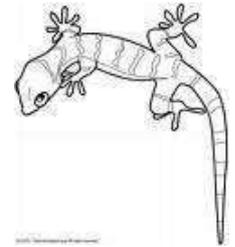
- Décider dans l'urgence en fonction des informations, du score,
- Faire des projets de jeu : jouer avec une intention,
- Comprendre les tâches, les critères de réussite et de réalisation,
- Mettre en relation sa manière de faire et le résultat obtenu,
- Connaître ses points forts et ses points faibles.

Ressources affectives et sociales :

- Gérer ses émotions et son investissement par rapport au jeu, relativiser les enjeux, la défaite et la victoire,
- Se confronter aux contraintes du règlement,
- Accepter de changer de partenaire,
- Participer à l'organisation collective en respectant le matériel, en observant, en entraînant, en arbitrant, en participant à l'organisation de son groupe.



LE SPEEDMINTON



Le concept

Du badminton, aussi rapide que le squash, des distances similaires au tennis, et un nouveau volant (un speeder) résistant au vent, pouvant atteindre les 260 km/h.

Tout a débuté à la **fin des années 90**. L'Allemand Bill Brandes, marin et amateur de badminton, ne supportait plus l'enfermement dans une salle. Il a conçu un nouveau volant, plus rapide et surtout plus aérodynamique. Il a aussi développé une nouvelle raquette. Après sept ans d'efforts, le **shuttleball** est né. Il a été rebaptisé "**speedminton**" en 2001. En Allemagne, ce sport compte plus de 80 000 pratiquants. Et il bénéficie du soutien d'une ambassadrice de charme : **Maria Sharapova**. La joueuse de tennis russe est une inconditionnelle du speedminton.



Dans les sports de raquette, le speedminton est bien parti pour avoir le même statut que le snowboard a acquis dans les sports d'hiver.

Jouer partout et n'importe quand ! En salle, dans un parc, sur la plage, sur un toit ? Pas de problème : installez votre court, prenez la raquette en main et c'est parti !

Temps de réaction, condition physique, puissance et vitesse de jeu ; tout y est pour s'amuser. Que ce soit en compétition ou en Freestyle : le Speedminton apportera quelque chose pour tous. Et après le coucher du soleil, les Night Speeders, éclairés par des sticks phosphorescents, illuminent la nuit. Jouer au **Blackminton** (version nocturne) avec des étoiles filantes : une scène magique.



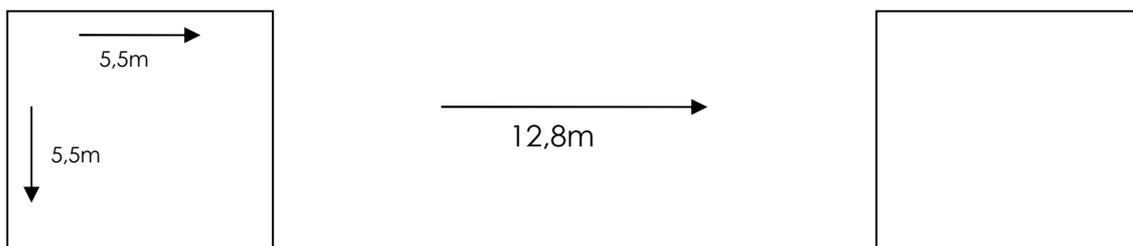
Le terrain

Le Speedminton peut être joué en intérieur comme en extérieur sur presque toutes les surfaces.

Le court de Speedminton ou Speed Court est composé de 2 carrés de 5m50 de côté séparés de 12m80.

Pour des sols meubles (sable ou herbe) il est possible d'utiliser les Speedminton easy court, sur sols durs des lignes permanentes (peinture) ou encore les Speed lines pour les courts de tennis.

On peut jouer sur la moitié d'un terrain de tennis, la limite de chaque carré est alors définie par la ligne de fond de court, la ligne de service, la ligne médiane et la ligne extérieure du couloir de double.



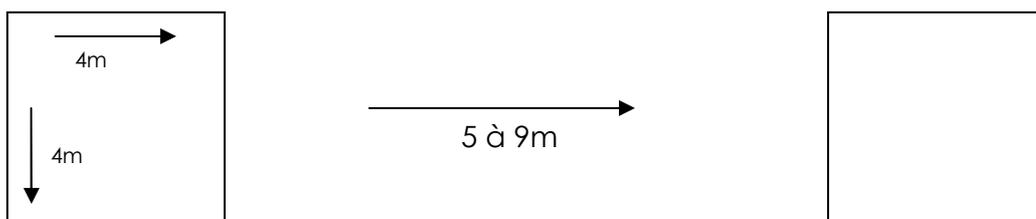
Speedminton à l'école

Quand débiter ?

Il n'y a pas de restriction d'âge en général, cela dépend de la capacité à prendre la raquette (qui pèse environ 170 grammes) en main. Selon notre expérience, les enfants peuvent commencer à jouer dès l'âge de huit ans.

La progression est rapide et impressionnante : les enfants peuvent réaliser des échanges après quinze minutes de jeu maximum.

Cette progression rapide est très importante chez les jeunes pour continuer avec motivation.





Guy de Meerschman

Pour IFC (Institut de la Formation en Cours de Carrière)

Où commencer ?

Vous pouvez jouer presque partout : dans un parc, à la plage, sur des terrains de sport, dans la cour de récréation, dans la rue, devant la maison ou sur un court de tennis.

Comment commencer ?

La manière la plus simple est le jeu de volée, à deux, sans règles ni terrains officiels, pour développer le contact avec le Speeder. Jouez comme vous le voulez. Essayez différentes distances avec les Speeders version FUN ou MATCH. Variez votre jeu : essayez des coups hauts et des coups directs vers le partenaire pour prendre connaissance des trajectoires du speeder.

Le jeu de simple

Les règles du Speedminton sont définies comme standards internationaux. Le règlement est celui utilisé lors des tournois et des championnats. Le Speedminton est facile à apprendre, et permet rapidement de progresser, allant ainsi vers le match et la compétition .

Le match

Un match se joue en deux ou trois sets gagnants. Un set se termine lorsqu'un des deux joueurs atteint 16 points. S'il y a une égalité au score de 15 points partout, le set continue jusqu'à ce qu'un des joueurs ait deux points d'avance.

Le service

Tirage au sort pour désigner le premier serveur. Chaque joueur sert 3 fois de suite. Si le score est égal à 15 points ou plus, le service change après chaque point. Le serveur doit choisir entre un service du milieu du court sous la ceinture ou un service smashé derrière la ligne arrière. Le joueur perdant le set a toujours le service au début du set suivant.

Les points

Tous les points comptent. Le point est marqué dans les cas suivants :

- Faute de service (le speeder touche terre en dehors du court de l'adversaire)
- Le Speeder touche terre pendant le jeu
- Le Speeder touche terre dans le terrain
- Le Speeder est out (du court adverse)
- Le Speeder est touché deux fois de suite par le même joueur
- Le Speeder est touché par le corps d'un joueur

Si un Speeder, qui est out, est retourné, il est accepté et l'échange continue.





Guy de Meerschman

Pour IFC (Institut de la Formation en Cours de Carrière)

Changement de côté

Les joueurs changent de côté après chaque set pour assurer l'équité vis-à-vis des conditions extérieures (vent et luminosité). Si un set décisif est nécessaire, le changement a lieu lorsqu'un des joueurs atteint 8 points.

Le jeu en double

Le jeu de double se joue sur 2 courts adjacents.

Le service

Comme pour le simple, chaque joueur sert trois fois de suite ; cependant il doit toujours servir en diagonale. Le premier service est toujours effectué du côté droit. L'équipe qui sert permute après chaque service tandis que l'équipe qui réceptionne reste dans la même position. Une fois le service retourné, les joueurs peuvent se déplacer librement dans leur zone de double. L'équipe perdant le set débute toujours le service du set suivant.

Les points

Le reste des règles est identique à celles du simple.

Tenue de la raquette

Vous pouvez très facilement prendre une raquette et commencer à jouer - vous allez vous faire plaisir et vous entraîner en même temps. Les deux types de joueurs, amateurs ou compétiteurs, peuvent également profiter des précisions par des entraîneurs ou joueurs confirmés. Voici quelques données pour vous aider à améliorer votre jeu.



Comme dans les autres sports de raquette, la raquette peut être tenue de plusieurs manières différentes. On vous recommande la prise « semi-continentale » ou prise « centrale ».

Il n'est pas nécessaire de changer de prise pour faire un coup de revers comme pour le tennis. La prise « semi-continentale » vous permet de jouer toutes sortes de coups avec la même position de main et vous allez apprendre ceux-ci très vite.

Il faut cependant faire attention en apprenant cette technique centrale. Les débutants ont souvent tendance à prendre le manche de la raquette trop haut.

Démarche



Prenez le centre de la raquette (entre manche et tamis) dans votre main gauche (pour les droitiers) et tenez la raquette verticalement devant vous.

Posez votre main droite sur le cordage et faites glisser votre main vers le bas sans perdre le contact avec la raquette. Lorsque votre main arrive au niveau du manche, fermez la : vous avez trouvé la tenue idéale pour jouer au Speedminton !

Position de base

Pour une position correcte :

Vous devrez vous positionner de cette manière dès que possible pour être capable de jouer la volée et pour retourner le service.

Faites attention aux points suivants :

Écartez les jambes à largeur d'épaules, les genoux légèrement fléchis.

Tenez la raquette devant votre buste et bougez vos jambes.

Avancez votre pied gauche un peu devant le droit (inversement pour les gauchers) et sautillez légèrement pour pouvoir réagir spontanément.



Fautes fréquentes

- * Le joueur est trop raide : cela rend impossible de réagir face aux services ou autres coups de l'adversaire.
- * Les jambes restent trop collées : il est difficile de rester en équilibre lorsque vous bougez rapidement vers un côté.
- * Les jambes sont trop raides : sans flexion des genoux, les réactions sont plus longues.
- * Une position de raquette anticipée sur le coup droit a pour conséquence de diminuer l'efficacité du revers.
- * Placement trop au fond de court : il est très difficile de rattraper des coups courts.

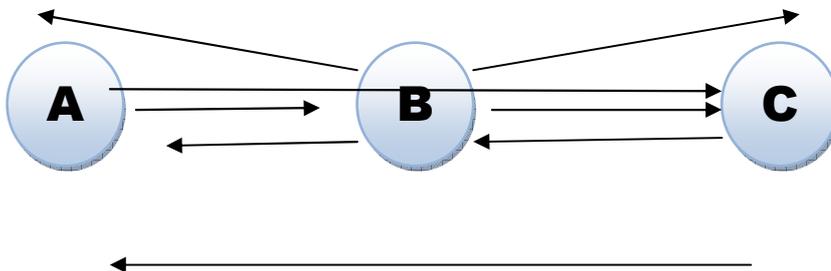
EXERCICES et JEUX

1/ Par 2 face à face avec ou sans raquette

- Faire un maximum d'échanges en coup droit sans que le speeder ne tombe ; s' il tombe, le compteur repart à zéro
- Idem mais en revers.
- Idem mais le joueur A joue haut et le joueur B renvoi tjs en smash.

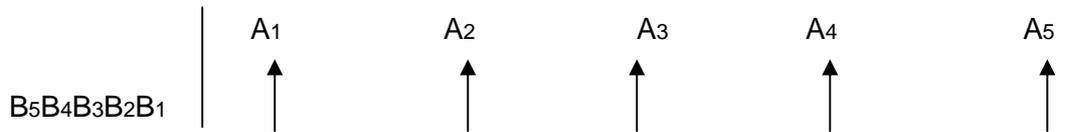
2/ Par 3

- Les joueurs A et C se mettent face à face distants de 12 m. B se place entre A et C (6m).
Le joueur A frappe le speeder vers B, celui-ci (B) refrappe le speeder vers A. A le renvoi alors vers C qui se trouve à 12m de A
- Idem mais avec déplacements.



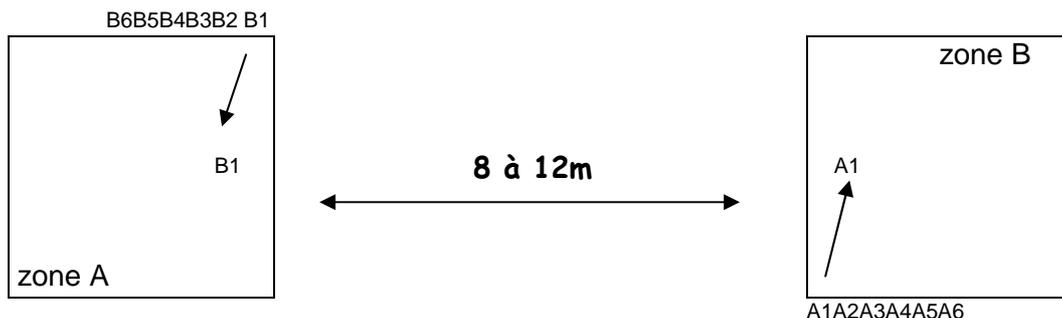
A passe à B - B renvoie à A- A passe à C (3x) pendant ce temps B contourne A et revient à sa place - C passe à B- B renvoie à C - C passe à A (3x) ; pendant ce temps, B contourne C, revient à sa place - A passe à B et....

3/ Speedminton à la chaîne



Tous les joueurs A ont un speeder (écart entre A et B 3m) A1 lance son speeder à B1 qui le renvoie. B1 se déplace vers la droite et se place en face de A2, même action. Dès que B1 est parti B2 se place en face de A1 et idem. Le but est de traverser toute la chaîne de B vers la droite. Faire 1 x l'exercice à la main 2^{ème} x avec des raquettes.

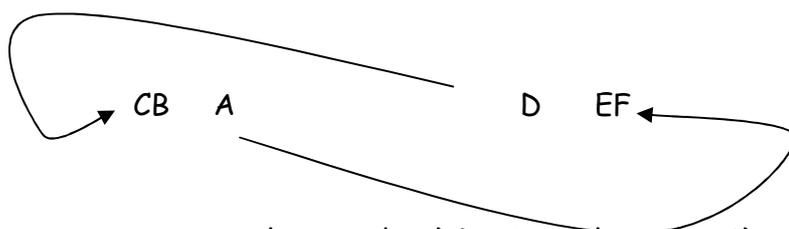
4/ Speedminton "la Tournante"



B1 envoie le speeder vers la zone B, il donne ensuite sa raquette à B2 et se place derrière la file des B.

A1 renvoie le speeder vers la zone A et fait comme B1. Dès qu'un joueur rate il est éliminé et va se placer de l'autre côté de sa zone. Les 2 derniers joueurs A et B restants font un match de 3 points

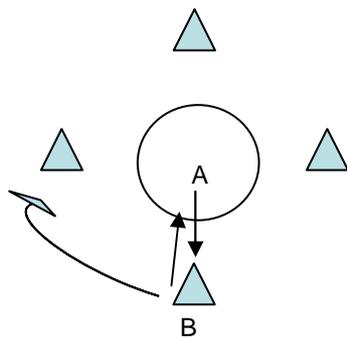
Variante



A passe le speeder à D et se place derrière F
D renvoie le speeder à B et va derrière C ...
Exercice en « passe et suit » le speeder.

5/ 1 raquette, 4 cônes, 1 zone, 1 speeder

Le joueur A se trouve dans la zone avec une raquette. Le joueur B se trouve au premier cône avec raquette et lance 1 speeder vers A ; celui-ci la renvoie à B.



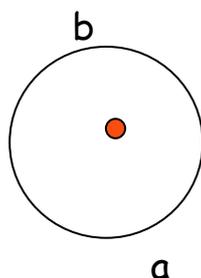
Après réception le joueur B se déplace vers le 2^{ème} cône et renvoie de là le speeder au joueur A.

Après avoir fait 1 tour complet du poste, changement de rôle.

Variante : Varier l'écart entre la zone A et les cônes (cône 1 à 3m, cône 2 à 6m, cône 3 à 9m et cône 4 à 12m).

6/ 2 raquettes, 1 balle de tennis

Jeu par équipes de 2 élèves.

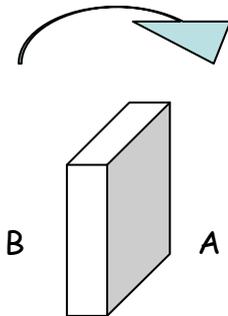


Le joueur A frappe la balle de tennis vers le haut, pour qu'elle retombe dans le cercle central.

Le joueur B rentre dans la zone après un rebond et contrôle la balle sur la raquette. Un point pour l'équipe si elle rebondit dans la cour et est contrôlée par le 2^{ème} joueur.

Remarque: le joueur ne peut pas se mettre dans la zone pour frapper la balle.

7/ 1 balle mousse, 1 plinth ht poitrine, 2 raquettes

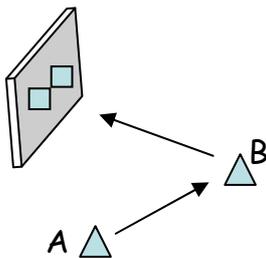


La 1ère fois , chaque joueur se place de chaque côté du plinth. B envoie la balle mousse au dessus du plinth.

Il faut faire un maximum d'échanges au-dessus du plinth.

La 2ème fois, idem, mais faire rebondir la balle sur le plinth avant de la faire passer vers A.

8/ 5 speeders, 2 raquettes, 3 zones sur le mur, 2 cônes



Le joueur A se place au cône 1.

Le joueur B se place au cône 2 à 3m du mur.

Le joueur A a 1 raquette et 5 speeders, il envoie le 1er speeder vers le joueur B.

Le joueur B renvoie en un temps le speeder vers le mur pour toucher une cible .

Si le joueur B touche la cible = 1 pt.

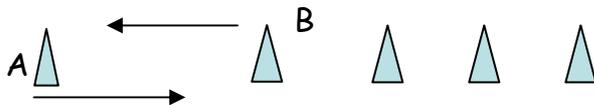
Il a 5 essais puis changement.

9/ 2 raquettes, 1 speeder, 5 cônes

Le joueur A envoie le speeder vers le joueur B; celui-ci le renvoie avec la raquette vers le A. Le joueur A le réceptionne avec les mains ou la raquette.

S' il réussit le joueur B se déplace vers le cône suivant, s' il rate il reste au même cône et recommence.

Lorsque le joueur B arrive et réussit au dernier cône, il y a alors changement de fonction.



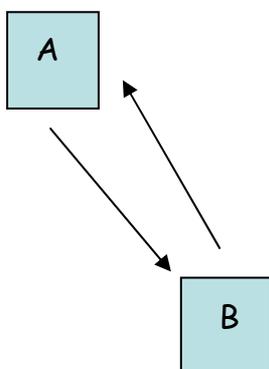
10/ 2 raquettes, 1 speeder, 2 carrés de 2m/2m ou 8 cônes

Par équipes de 2

Tracer 2 carrés de 2m sur 2m, placés en diagonale avec 8m d'écart . Les 2 joueurs doivent faire la plus longue série de passes l'un vers l'autre en coup droit.

Remarque: les joueurs doivent toujours avoir au **minimum 1 pied dans la zone.**

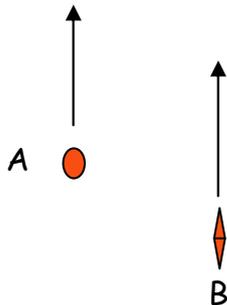
Si le speeder tombe au sol, remettre le compteur à 0



11/ 1 balle de tennis, 1 speeder, 2 raquettes

Par équipes de 2.

Le joueur A doit faire un maximum de chandelles avec la balle de tennis sur sa raquette. Le joueur B doit faire de même avec un speeder.



Tant que le joueur B maintient le speeder en chandelle, le joueur A compte le nombre de chandelles avec la balle de tennis.

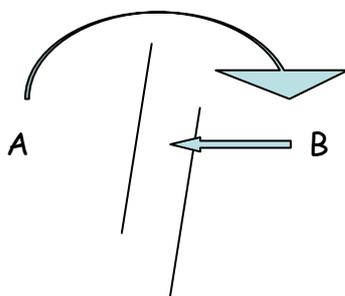
Quand le speeder tombe, on change de fonction et le compteur de la balle de tennis s'arrête.

Le plus haut score avec la balle de tennis compte.

12/ 2 élastiques tendus écartés de 1,5m, 1 speeder, 2 raquettes

Par équipes de 2:

Les joueurs A et B se placent de part et d'autre des 2 élastiques écartés entre eux de 1,5m.



Le joueur A envoie le speeder au dessus des 2 élastiques, le joueur B renvoie le speeder mais **entre** les 2 élastiques.

Si le speeder est mal envoyé, il y a changement de fonction. Le nombre maximum de frappes sans faute sera comptabilisé.

=====