

FÉDÉRATION AUBE

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire



PROJET PEDAGOGIQUE SPEEDMINTON



CYCLE 3

Sommaire

I. Qu'est-ce que le Speedminton ?	3
II. Pourquoi le Speedminton à l'école ?	4
III. Caractéristiques de l'activité	5
IV. Les compétences à acquérir en cycle 3	6
V. Tableau de progression cycle 3	7
VI. Situations d'apprentissages	8
VII. Exercice d'apprentissage cycle 3	11
VIII. Evaluation cycle 3	16

I. Qu'est-ce que le Speedminton ?

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 donc cherché à mettre au point une variante du badminton qui puisse se jouer en extérieur. Il a conçu un nouveau volant, moins léger, plus rapide et surtout plus aérodynamique donc moins influencé par le vent. 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 80000 pratiquants et environ 10000 en France en 2007.

L'avantage du Speedminton c'est qu'il se joue sur tous les terrains : bitume, sable, gazon ... pas de limites, pas de temps d'installation particulier. Si les joueurs veulent délimiter la surface de jeu, ils peuvent se procurer des plots orangés (« geckos ») ou des bandes caoutchoutées. A la différence du badminton et du tennis, le Speedminton se joue sans filet. Pour jouer au Speedminton, il suffit d'une raquette et d'un volant. La raquette conçue par Bill Brandes ressemble à une raquette de squash : son manche est plus court que celle de badminton et son cordage plus serré. Le volant (« speeder ») est plus lourd et a la tête percée. Ces caractéristiques lui permettent de dynamiser le jeu et d'aller à une vitesse fulgurante (jusqu'à 300 km/h).

Un match se déroule en 3 sets gagnants, le set se jouant en 16 points avec deux points d'écart. Un point est marqué lorsque le volant atteint le carré de l'adversaire, ou si ce dernier commet une faute. Les lignes font partie du terrain. Une faute est commise si :

- le joueur fait un service faux
- le joueur touche le speeder avec une partie de son corps
- le joueur envoie le speeder en dehors du carré adverse
- le joueur touche à plusieurs reprises le speeder avec sa raquette

Si un joueur joue un speeder qui est hors des limites du terrain, alors le jeu continue.

II. Pourquoi le Speedminton à l'école ?

Le Speedminton est un nouveau sport qui est très intéressant de faire découvrir aux élèves. En effet la progression est rapide et impressionnante : les enfants peuvent réaliser des échanges après 15 minutes de jeu maximum. Cette progression rapide est très importante chez les jeunes pour continuer avec motivation. De plus, le Speedminton est une nouvelle activité ce qui contribue à l'engagement presque total de la part des jeunes lors des séances.

Le Speedminton contribue au développement de certaines compétences. Tout d'abord, la réalisation d'une performance mesurée. La performance est liée au niveau de réussite atteint dans le jeu : nombre d'échanges réussis, matchs gagnés etc. Ensuite, l'adaptation de ses déplacements à différents types d'environnement. L'environnement physique est stable mais ce sont les contraintes liées aux actions qui induisent des adaptations spatio-temporelles (précision, dosage) et une organisation motrice permanente. Les ressources énergétiques aérobie et anaérobie développées sont sollicitées de façon équilibrée, contribuant ainsi à un développement foncier harmonieux. La nature des jeux proposés invite l'élève à un contrôle affectif et moteur permanent, caractéristique des activités de raquettes (contrôle des émotions, précision, coordination, dosage et vitesse d'exécution).

De plus, cette activité permet à l'élève de devenir plus autonome. Il doit mettre en place une stratégie pour marquer le point. Il doit donc non seulement se positionner sur le terrain pour renvoyer les échanges mais également, dans le même temps, mettre en difficulté son adversaire. Il construit son point tout seul à l'aide des différentes informations qu'il récupère tout au long des différents échanges et des gestes techniques appris.

La spécificité des jeux de raquettes est que l'élève doit non seulement défendre mais attaquer en même temps ce qui est difficile au début de l'activité. Tout au long des séances, l'élève va apprendre des gestes techniques mais également à prendre une décision en urgence. A chaque speeder, il se pose la question : « où envoyer le speeder pour mettre l'adversaire en difficulté ? ». L'élève est en constante recherche d'information utile pour le gain du point. Les situations dans lesquelles se trouvent les élèves, dans ce sport, contribuent au développement de l'élève dans sa globalité : au point de vue moteur, physique et intellectuel.

III. Caractéristiques de l'activité

Le but du jeu est de marquer des points et ainsi remporter le set.

Un 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 et ne peut pas être retourné
- le speeder est out
- 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, l'échange continue.

Pour le jeu simple :

Le terrain de Speedminton est composé de deux carrés de 5.5m de côté. Les carrés sont distants l'un de l'autre de 12.8m. On peut y 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. Le Speedminton peut être joué aussi bien en salle qu'en extérieur.

Le service et le choix du côté sont décidés par tirage au sort. Les joueurs effectuent 3 services chacun à tour de rôle. Une fois le score 15 :15 atteint, un changement de service a lieu à la fin de chaque point.

Le service peut être effectué soit à la cuillère avec le speeder devant le corps au milieu de son carré, soit avec le speeder au dessus de la tête (smashé, avec saut ou non) à partir de la ligne de fond. Le joueur perdant un set a toujours le service au début du set suivant. Le changement de côté s'effectue à chaque fin de set pour garantir l'égalité des chances par rapport aux conditions de vent et d'éclairage.

Pour le jeu double :

Le jeu double se joue sur deux courts adjacents.

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.

Le reste des règles est identique à celles du simple.

IV. Les compétences à acquérir en cycle 3

Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

Développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur, comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant. Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux pratiqués, respecter les règles.

En attaque :

- savoir choisir quel type de renvoi utiliser (coup droit, revers, smash, amorti) pour mettre l'adversaire en difficulté
- se déplacer et frapper le volant avec une intention (marquer le point)
- produire des trajectoires de volant variées (montante, descendante, à plat)
- produire des vitesses de volant variées (volants rapides ou lents)
- savoir se positionner dans l'espace
- connaître les règles du jeu

En défense :

- savoir choisir quel type de renvoi utiliser (coup droit, revers, smash, amorti) pour changer de rôle (défenseur -> attaquant)
- se déplacer et frapper le volant avec une intention (défendre des zones)
- produire des trajectoires de volant variées (montante, descendante, à plat)
- produire des vitesses de volant variées (volants rapides ou lents)
- savoir se positionner dans l'espace
- connaître les règles du jeu

V. Tableau de progression cycle 3

Séance	Phase	Objectifs généraux	Objectifs opérationnels	Jeux possibles
1 et 2	Entrée dans l'activité	Observer le comportement des élèves en situation	<p>Découvrir et manipuler la raquette (tenue de la raquette)</p> <p>Découvrir le service</p> <p>Découvrir un premier geste technique pour faciliter le renvoi (coup droit)</p> <p>Apprentissage progressif des règles de l'activité</p>	<p>Exercice 1</p> <p>Exercice 13</p> <p>Exercice 2</p> <p>Exercice 5</p> <p>Exercice 6</p> <p>Exercice 9</p> <p>Exercice 10</p> <p>Exercice 11</p>
3	Situation d'apprentissage	Apprendre et progresser	<p>Maîtriser le coup droit</p> <p>Découvrir d'autres gestes techniques nécessaires à la progression dans l'activité (revers, smash)</p> <p>Construire le jeu pour remporter le point</p>	<p>Exercice 2</p> <p>Exercice 3</p> <p>Exercice 4</p> <p>Exercice 5</p> <p>Exercice 6</p> <p>Exercice 9</p> <p>Exercice 10</p>
4	Situation d'apprentissage	Apprendre et progresser	<p>Création de tactique pour se trouver en situation favorable</p> <p>Maîtriser le service (service sous la ceinture, du milieu du court ou le service smashé, derrière le court)</p> <p>Maîtrise des règles de l'activité</p> <p>Découverte du jeu double</p>	<p>Exercice 3</p> <p>Exercice 4</p> <p>Exercice 6</p> <p>Exercice 7</p> <p>Exercice 8</p> <p>Exercice 10</p> <p>Exercice 11</p> <p>Exercice 12</p>
5	Situation d'apprentissage	Apprendre et progresser	<p>Maîtriser les gestes techniques nécessaires à l'évolution du jeu (coup droit, revers, smash)</p> <p>Maîtriser les différents rôles liés à l'activité (défense -> attaque et inversement)</p>	<p>Exercice 7</p> <p>Exercice 8</p> <p>Exercice 12</p> <p>Matches</p>
6	Situation de référence	Evaluer les acquis	Bilan des savoirs construits au cours du cycle	Matches

VI. Situations d'apprentissages

Au Speedminton, il existe plusieurs techniques pour renvoyer le speeder : le coup droit, le revers, le smash.

Le coup droit



Tourner le buste en direction de la cible, pour les droitiers mettre l'épaule gauche en avant, pour les gauchers mettre l'épaule droite en avant.

Armer le bras avec lequel vous jouez en fléchissant le coude.

Mettre votre poids sur la jambe droite en conservant les genoux fléchis pour assurer l'équilibre.

La surface de la raquette est perpendiculaire au sol ou légèrement inclinée.

Faire une rotation du buste en direction du coup. Le speeder est frappé devant le corps.

Un mouvement de fouetté est recommandé pour augmenter la vitesse du coup.

Le réaliser le plus rapidement possible pour pouvoir réagir immédiatement au prochain coup de l'adversaire.

Regagner la position de base.

Le revers



Prise centrale ou prise revers réduite (tourner la raquette de 30° dans le sens des aiguilles d'une montre).

Tourner le buste contre la direction du coup (pour les droitiers : épaule droite devant, pour les gauchers : épaule gauche devant)

Reculer le bras avec lequel vous jouez, le coude légèrement fléchi.

Mettre le poids sur la jambe gauche en conservant les genoux fléchis pour rester en équilibre

La surface de la raquette est perpendiculaire au sol ou légèrement inclinée.

Mettre du poids sur la jambe droite pour transférer la vitesse du corps au Speeder.

Faire une rotation du buste dans la direction du coup, la raquette touchant le Speeder en même temps.

Un mouvement de fouetté est recommandé pour augmenter la vitesse du coup.
 Le réaliser le plus rapidement possible pour pouvoir réagir immédiatement au prochain coup de l'adversaire.
 La jambe droite devant ; remettre du poids de la jambe gauche à la jambe droite.
 Regagner la position de base.

Le smash



Position latérale, l'épaule gauche devant (pour les gauchers, l'épaule droite devant).
 Lever la raquette derrière la tête.
 Mettre le poids sur la jambe droite derrière (ou gauche).
 Le bras gauche levé vers le speeder (ou le droit).
 Prendre cette position dès que la décision de jouer ce coup est prise.
 Le coude du bras tenant la raquette tourne vers le speeder qui s'approche : à ce moment là, la raquette est plus haute que l'autre bras.
 Commencer à tourner votre buste dans la position de base. En même temps, le bras tenant la raquette s'ouvre vers le speeder, l'avant-bras est contracté (la paume de la main monte à l'avant), le coup se termine en pliant le poignet lorsqu'il touche le speeder.
 Mettre du poids vers la jambe gauche (ou droite).
 Le bras gauche bouge automatiquement vers l'abdomen.

Les différents services : le service sous la ceinture, du milieu du court et le service smashé, derrière le court.

Le service sous la ceinture



Position latérale (jambe gauche devant). Les genoux légèrement pliés.

Tenir le speeder par la « juppe » dans votre main gauche.
 Tourner le buste à droite. Mettre en arrière le bras tenant la raquette.
 Lâcher le speeder, en même temps tourner le buste dans la direction du coup et frapper le speeder.
 Mettre du poids sur la jambe gauche.
 Le bras gauche se dirige en arrière pour stabiliser l'équilibre. La jambe devant : mettre du poids de la jambe gauche à la jambe droite.
 Le bras tenant la raquette termine sa trajectoire.
 Regagner la position de base.

Le service smashé



Position latérale : l'épaule gauche en direction de l'adversaire.
 Tenir le speeder dans la main gauche devant le corps : le bras droit reste aussi devant le corps à cette phase.
 Lancer le speeder en l'air avec le bras gauche, le bras reste éloigné pendant le lancer. Armer la raquette en haut, derrière la tête.
 Le coude tourne vers le speeder, à ce moment là il est plus haut que la main.
 Commencer à tourner le buste vers la position de base. En même temps le bras tenant la raquette s'ouvre vers le speeder, l'avant-bras est contracté.
 Le coup se termine avec un plié du poignet en frappant le speeder.
 Il y a un transfert de poids vers la jambe gauche.
 Le bras droit descend vers le côté gauche et passe le corps.
 La jambe droite est devant : transférer du poids de la jambe gauche à la jambe droite.
 Regagner la position de base.

VII. Exercice d'apprentissage cycle 3

Exercice 1 :

Les joueurs envoient le speeder comme ils veulent. Le but est de faire le plus de passe possible.
Concours avec les autres joueurs, la meilleure équipe.

But de l'exercice :

- apprendre à renvoyer le speeder
- prendre l'information
- viser une cible

Exercice 2 :

Le joueur A doit renvoyer le speeder uniquement en coup droit. Le joueur B renvoie comme il veut en essayant d'envoyer le speeder vers le joueur A.

Au bout de 2 min on échange les rôles.

Variantes :

- le joueur B renvoie où il veut le speeder. Le joueur A devra donc se placer pour renvoyer uniquement en coup droit
- Les 2 joueurs doivent renvoyer le speeder uniquement en coup droit

But de l'exercice :

- apprendre le coup droit
- prendre l'information
- viser une cible
- se repositionner après chaque coup

Exercice 3 :

Le joueur A doit renvoyer le speeder uniquement en revers. Le joueur B renvoie comme il veut mais vers le joueur A. Au bout de 2 min on échange les rôles.

Variantes :

- le joueur B renvoie où il veut le speeder. Le joueur A devra se placer pour renvoyer uniquement en revers
- les 2 joueurs doivent renvoyer le speeder uniquement en revers

But de l'exercice :

- apprendre le revers
- prendre l'information
- viser une cible
- se repositionner après chaque coup

Exercice 4 :

Le joueur B envoie le speeder en hauteur (trajectoire parabole), le joueur A doit smashé. Si le joueur B rattrape le speeder, il doit renvoyer celui-ci en hauteur (si possible sinon un échange et après en hauteur). Le joueur A fait 5 smash puis c'est au tour du joueur B de smashé.

Variantes :

- mettre des plots dans le terrain adverse, le joueur A doit smashé sur un plot. Idem pour le joueur B
- les joueurs visent un espace vide pour mettre l'adversaire en difficulté

But de l'exercice :

- apprendre le smash
- prendre l'information
- viser une cible
- apprendre à défendre en attaquant

Exercice 5 :

Le joueur A exécute 5 service sous la ceinture, le joueur B réceptionne le speeder et le rend au joueur A pour que celui-ci continue ses services. Une fois les 5 services réalisés de la part du joueur A, c'est au tour du joueur B de faire 5 services.

Variantes :

- le joueur A sert stratégiquement par rapport à la position du joueur B. Par exemple si le joueur B est loin dans son carré, le joueur A sert devant (juste derrière la ligne). Inversement, si le joueur B se trouve en avant dans son carré, le joueur A sert au fond du carré
- le joueur A sert dans l'intention de gagner le point dès le service, mettre en difficulté le joueur B

But de l'exercice :

- apprendre le service sous la ceinture
- rechercher, dès le service, le gain du point
- prendre l'information
- viser une cible

Exercice 6 :

Le joueur A exécute 5 services smashé, le joueur B réceptionne le speeder et le rend au joueur A qui continue ses services. Une fois les 5 services réalisés de la part du joueur A, c'est au tour du joueur B de faire 5 services.

Variantes :

- le joueur A sert stratégiquement par rapport à la position du joueur B
- le joueur A sert dans l'intention de gagner le point dès le service, mettre en difficulté le joueur B

But de l'exercice :

- apprendre le service smashé
- rechercher, dès le service, le gain du point
- prendre l'information
- viser une cible

Exercice 7 :



La classe est divisée en 2 groupes, chaque groupe de chaque côté du terrain, un seul joueur dans le carré, les autres derrière la ligne. Un joueur engage le jeu puis court derrière son groupe. Le suivant rentre sur le terrain, renvoie le speeder et va se mettre derrière la file, ainsi de suite. Les règles sont les

mêmes que le jeu en simple. Arrivé à 5 points, les équipes changent de côté.

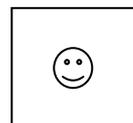
Variantes :

- à élimination, celui qui ne rattrape pas le speeder est éliminé. La dernière personne sur le terrain fait gagner son équipe
- mélanger les joueurs
- imposer un geste technique : que le coup droit ou revers

But de l'exercice :

- prendre l'information
- viser une cible
- rechercher le gain du point
- mettre au point une stratégie assez rapidement
- prendre une décision dans l'urgence

Exercice 8 :



Le joueur se situant derrière le plot doit envoyer le speeder dans une zone libre du terrain. Si il y parvient et que le speeder touche le sol, il marque 1 point.

Le joueur se situant sur le terrain doit renvoyer le speeder. Si il y parvient il marque un point.

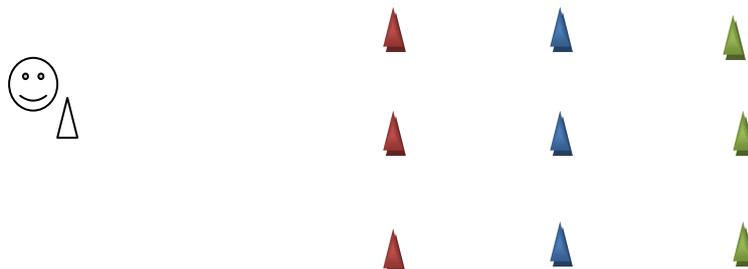
Après 5 attaques, on échange les rôles.

Celui qui a le plus de points gagne.

But de l'exercice :

- prendre l'information
- viser une cible
- se repositionner sur le terrain (pour le joueur sur le terrain)

Exercice 9 :



Le joueur se trouve derrière un plot.

Trois lignes sont délimitées par des plots.

Le joueur doit servir comme il veut, soit le service sous la ceinture ou soit le service smashé.

Si le speeder atterrit derrière la ligne rouge, le joueur marque 2 points.

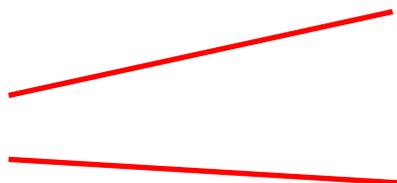
Si le speeder atterrit derrière la ligne bleue, le joueur marque 6 points.

Si le speeder atterrit derrière la ligne verte, le joueur marque 20 points.

But de l'exercice :

- viser une cible
- apprendre le service smashé ou sous la ceinture

Exercice 10 :



Le joueur doit servir (comme il veut) et viser entre les deux lignes rouges.

But de l'exercice :

- viser une cible
- apprendre le service smashé ou sous la ceinture

Exercice 11 :

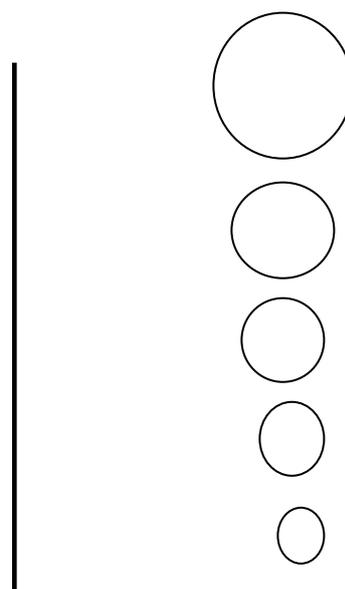
Les joueurs sont placés derrière la ligne noire.

Les joueurs doivent servir et envoyer le speeder dans le premier cerceau. Si il y parvient, il passe au second exercice. Il doit faire la même chose mais dans le second cerceau.

Quand le joueur réussit son service il passe au suivant.

Si le joueur échoue à envoyer le speeder dans le cerceau, il retourne à l'exercice précédent.

Quand un élève parvient à faire les 5 exercices, il recommence à partir du début mais de plus loin (un plot sera installé).



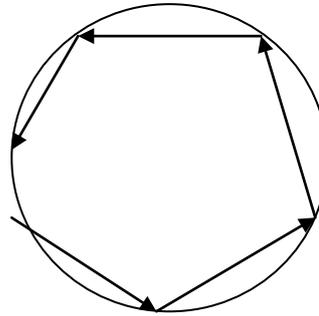
Exercice 12 :

Le joueur doit faire le tour du cerceau en faisant des services.

Il doit faire le moins de coups possible.

Il sert comme il veut puis va à l'endroit où le speeder est tombé. Puis il continue jusqu'à faire le tour complet du cerceau.

Il est interdit de passer à travers, si le speeder tombe au milieu du cerceau, le joueur recommence du début.



Exercice 13 :

Se faire des jongles à soi-même. Faire le plus de jongles possibles sans que le speeder tombe au sol.

VIII. Evaluation cycle 3

		  
Attaque	Je suis capable de renvoyer le speeder dans une zone libre	
	Je suis capable de servir intelligemment	
	Je suis capable d'observer la position de mon adversaire afin de construire une stratégie de jeu	
	Je suis capable de varier mes coups (coups droits, revers, smash) et les trajectoires du speeder	
Défense	Je suis capable de renvoyer le speeder dans une zone libre du terrain adverse	
	Je suis capable de passer rapidement du rôle de défenseur à attaquant	
	Je suis capable de me replacer au centre du terrain après chaque action	
	Je suis capable de varier mes coups (coups droits, revers) et les trajectoires du speeder	
Autre	Je suis capable de tenir plusieurs rôles (attaquant, défenseur, arbitre)	
Contrôle émotionnel	Je prends plaisir à jouer	
	Je respecte les arbitres, les adversaires	
	Je suis motivé et volontaire	