

# Le badminton à l'école élémentaire

## DOSSIER ENSEIGNANT



G.ORSI CPD EPS – IA 06 – Février 2011

*Ce document se veut apporter une aide à la conception et la mise en œuvre du projet pédagogique dans l'activité « badminton » à l'école élémentaire.*

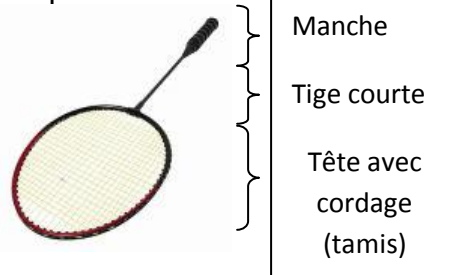
### Conditions matérielles

Le badminton peut se jouer à l'extérieur (cour, terrain de sport, pelouse...) mais de préférence dans un local situé à l'intérieur (à cause du vent). Le plafond doit être relativement haut pour permettre les frappes à trajectoires montantes. Il nécessite un matériel adapté à l'activité :

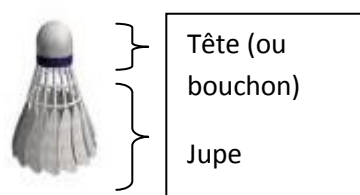
- **Raquettes** (éviter les jouets de plage trop fragiles pour un usage collectif). Dans un premier temps, en privilégiant le travail par atelier, il est possible d'investir seulement dans l'achat d'une raquette pour deux. Pour les niveaux cycle 2, il existe des raquettes à tige raccourcie qui en facilite la maniabilité.
- **Volants**. Il faut compter une moyenne d'un volant/raquette. Opter pour des jupes et têtes en plastique ( plus solides que les têtes en liège. Ne pas prendre des volants en plumes d'oie ! )
  - . Un ou deux filets avec poteaux assortis (mais on peut imaginer un système d'accrochage en remplacement).
  - . Une trousse de réparation pour cordage (pratique pour ne pas avoir à immobiliser les raquettes).
  - . Du petit matériel EPS (cerceaux, tapis, plots, balles en mousse, carton de réception, élastique et poteaux de saut en hauteurs pour matérialiser un filet supplémentaire...).

Les raquettes étant fragiles, il est recommandé de faire observer certaines règles pour préserver leur longévité : ne pas s'appuyer dessus, ni s'en servir comme une canne de golf. Ne pas les laisser trainer par terre. Les volants ne doivent pas être stockés dans la poche et leurs jupes « triturées ». Lorsqu'une corde casse, ne pas continuer à jouer avec.

Raquette enfant



Volant en plastique



## Enjeux éducatifs

### En relation avec les compétences attendues en EPS

Les programmes de l'EPS (B.O n°3- 19 juin 2008 H.S ) indiquent le cadre des compétences dans lequel il convient d'exploiter ce type d'activité :

#### - **Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement**

C'est la compétence prioritaire développée dans ce genre d'activité. Dans les activités de raquettes, l'élève doit parvenir à :

« faire quelques échanges » (cycle 2) et « marquer des points dans un match à deux »(cycle3)

Selon la façon dont l'enseignant traite cette activité, le badminton permet d'inscrire les élèves :

- dans une relation duelle d'opposition (savoir gagner le point)
- dans une relation duelle de coopération (savoir faire des échanges avec un partenaire)
- dans une relation collective duelle ou coopérative (matches par équipe ou situations de coopération aménagées ).

Les ressources énergétiques aérobie et anaérobie développées à cette occasion 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).

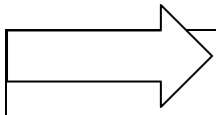
L'apport du badminton peut également être établi en liaison avec deux autres compétences visées en EPS :

#### - **Réaliser une performance mesurée**

La performance est surtout liée au niveau de réussite atteint dans le jeu : nombre de jonglages réalisés ou d'échanges réussis, cibles atteintes, matches gagnés et classement réalisé...

#### - **Adapter ses déplacements à différents types d'environnement**

L'environnement physique est stable mais ce sont les contraintes liées aux actions sur cet environnement qui induisent des adaptations spatio-temporelles fines (précision, dosage) et une organisation motrice permanente. Les élèves évoluent en tenant compte des consignes données : cibles, déplacements, parcours imposés. Les contraintes (types de frappes, trajectoires, zones interdites ou autorisées, rôles particuliers des joueurs...) accentuent encore ces adaptations.



## **En relation avec les autres domaines d'enseignement et les compétences du socle commun**

### **Maîtrise de la langue française :**

- Termes spécifiques au badminton (gestes, actions, matériels, ...),
- Langage en situation :
  - Compréhension des consignes, des règles
- Langage d'évocation (en classe) :
  - Oraliser les actions effectuées
  - Exprimer ses émotions, son ressenti
  - Evaluer ses apprentissages

### **Eléments de mathématiques :**

- Calcul des scores (bonifications, opérations simples...)
- Calculs avec manipulations de variables (espace/temps/matériel/ groupements...)
- évocation de figures géométriques (carré, diagonale, trajectoire...)

### **Sciences expérimentales :**

- Les effets de l'effort, de la fatigue, de la récupération (rougeurs, transpiration, rythme cardiaque, respiratoire, ...).
- L'anatomie (parties du corps, articulations et muscles sollicités).
- Les facteurs d'exécution motrice requis et sollicités dans les jeux (souplesse, vitesse, contrôle de son énergie, décontraction...)

### **Les compétences sociales, civiques et l'accès à l'autonomie :**

- Comprendre les notions de droit et de devoir et savoir les mettre en application (tenir différents rôles : arbitre, joueur, observateur.)
- Respecter le matériel mis à disposition
- Respecter des consignes simples en autonomie ( savoir travailler en atelier, passer à tour de rôle à l'exercice, respecter les consignes de jeu...)
- Coopérer avec un ou plusieurs camarades (être un partenaire de travail, entraide technique)
- construire un projet d'action ( savoir où et comment envoyer le volant pour : atteindre une cible, tenir l'échange longtemps, marquer rapidement...)

**DEMARCHE :**

Programmer l'activité badminton à l'école, c'est considérer que le parcours de l'élève dans cette activité passe par 3 grandes étapes de transformation (compétences à acquérir) :

- savoir **frapper, échanger** et **marquer**.

A chaque étape, l'élève est confronté à 3 catégories de problèmes considérés comme prioritaires et qu'il s'agit d'aider à surmonter :

**Etape 1 :**

**SAVOIR FRAPPER** (frapper le volant sans s'en débarrasser )

***Problèmes = comment reprendre le volant avant qu'il tombe à terre, comment le renvoyer de façon contrôlée ?***

**Etape 2 :**

**SAVOIR ECHANGER** (frapper le volant en le gardant en l'air )

***Problèmes = comment tenir l'échange longtemps, à quelles conditions peut-il continuer à voler ?***

**Etape 3 :**


**SAVOIR MARQUER** (frapper le volant pour qu'il ne soit plus renvoyé)

***Problème = comment abréger l'échange, quelle tactique adopter pour marquer le point ?***

## THEMATIQUES et COMPETENCES :

Ce répertoire de « **compétences** » est décliné de « **l'analyse des tâches** », d'où sont extraites trois thématiques les plus représentatives de l'activité scolaire du badminton.

Ces compétences seront visées à partir d'un ensemble combiné de « **capacités/connaissances/attitudes** ».

thématiques	compétences
<p><b>Frapper</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"><li>. <u>Jongler</u> (enchaîner des frappes /renvois en déplacement)</li><li>• <u>Se déplacer /récupérer/frapper</u> (surtout vers l'avant en anticipant le point de chute du volant)</li><li>• <u>Frapper avec précision</u> (guider la raquette dans la direction voulue + accompagner le volant )</li><li>.<u>Renvoyer le volant de diverses provenances</u> : de la droite, de la gauche, d'en haut, d'en bas</li><li>. <u>Enchaîner rapidement</u> des renvois (même frappes de renvoi ou frappes différentes)</li><li>. <u>Envoyer le volant pour servir</u> ( frapper le volant en tenant la raquette comme une « poêle à crêpe » ou en prise revers)</li></ul>

## Echanger



- Tenir sa raquette en prise universelle (comme un « marteau »), et en prise revers (pouce en opposition)
- Se préparer à frapper en coup droit (se décaler sur le côté et amener les épaules de profil)
- Frapper le volant à distance de soi ( haut en « main haute », en sortant progressivement de l'alignement œil/tamis/volant (raquette type « filet à papillon ») et bas en « main basse » ),
- Varier le dosage des frappes (fort, faible, long, court)
- Se déplacer selon les 4 axes (avant, arrière, droite, gauche), avec des petits pas rapides, sur les avant-plantés.
- Servir cd = " se mettre de profil, tenir le volant bras semi tendu à hauteur de l'épaule. *Lâcher le volant au moment* où la raquette est au plus bas, terminer le geste en direction de la cible à atteindre
- Servir revers = tenir le volant bras semi tendu à hauteur de l'épaule, la raquette vient au contact du volant (pouce en opposition) puis :
  - 1. ramener la raquette contact poitrine (armer) et
  - 2. revenir frapper le volant (dire « 1-2 » ). *Lâcher le volant au moment* où la raquette touche la poitrine (au moment du « 1 »)

## Marquer



- Prendre des risques calculés (frapper fort, trajectoire descendante, les volants « faciles »)
- Jouer avec les limites du terrain (laisser sortir si le volant est jugé sortant)
- Viser les trous (jouer là où il n'y a personne)
- Faire déplacer dans le sens de la longueur (repousser vers le fond ou envoyer le volant juste derrière le filet)
- Jouer la sécurité ( se contenter de remettre, renvoyer loin sans faire faute, trajectoire haute)
- Protéger son terrain (se déplacer pour aller récupérer/frapper et se replacer vite au centre)

## Programmation des séances

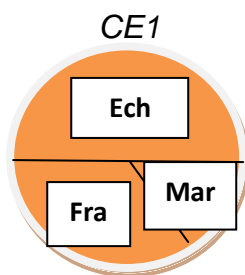
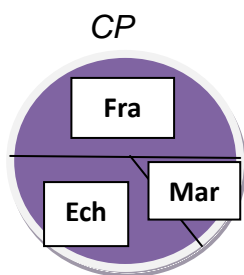
### Pour un module unique en badminton :

L'expérience des trois thématiques figure dans chaque séance mais leur importance quantitative varie dans le module :

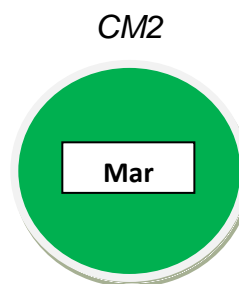
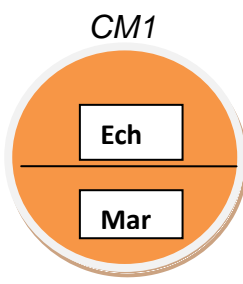
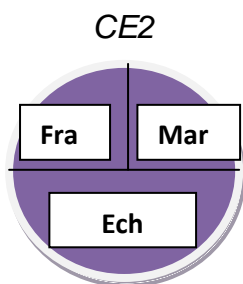
<i>Thématiques prioritaires et n° des séances</i>
de S1 à S 3 : <b>FRAPPER</b> – Echanger - Marquer
de S 4 à S 6 : <b>ECHANGER</b> – Marquer - Frapper
de S 7 à S 12 : <b>MARQUER</b> – Echanger- Frapper

Pour une programmation étalée du cycle 2 au cycle 3 : La part relative des étapes « frapper-échanger- marquer » peut évoluer ainsi dans le module :

**Exemple de distribution sur tout le cycle 2 (du savoir frapper au savoir échanger) :**



**Exemple de distribution sur tout le cycle 3 (du savoir échanger au savoir marquer):**



## Des situations caractéristiques pour les 3 étapes

### situations ludiques – évaluation

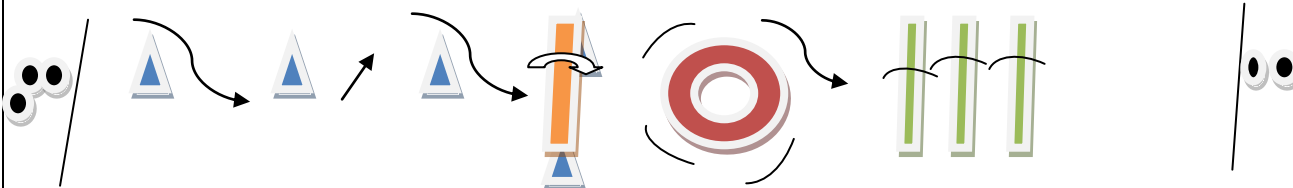
## ETAPE 1 : SAVOIR FRAPPER



### ATELIERS DE JONGLAGES

**Jonglages parcours** : un parcours en slalomant, franchissant des obstacles, en suivant un camarade, avec changement de main, en pro et supination, jonglages hauts vers le plafond, ou bas à hauteur de sa tête...

**jonglage course** 2 équipes de 5 joueurs évoluant sur 1 seul parcours (départ à l'opposé).



Les élèves partent par 2, rejoignent l'arrivée en se croisant. Le vainqueur fait marquer 1 point à son équipe.

**Simplification** : d'abord volant posé sur la raquette, puis certains passages seulement, enfin la totalité

**Jongles en avançant** : rejoindre la ligne adverse en frappant le volant pour soi-même et sans qu'il ne chute (évolution : limiter le nombre de frappes, faire la course par 3...)

**Jongles à 2** : 1 volant et 1 raquette pour 2. L'un envoie puis passe rapidement sa raquette à l'autre qui renvoie à son tour. L'exercice peut se faire à l'arrêt ou en déplacement d'un point à l'autre.

**1,2,3 soleil** : (jongles). Progresser en avant en faisant rebondir le volant sur la raquette. S'immobiliser lorsque le meneur qui était face au mur se retourne. Le but du jongleur est de franchir en tête une ligne d'arrivée

### ATELIERS DE FRAPPE SUR CIBLE

**Services** : - atteindre une cible contre un mur (ex. feuille A4 ou cerceau) ou au sol (tapis) à partir de 3 lignes de départ de plus en plus éloignées (consigne : reculer d'une ligne toutes les 3 réussites)

**Services aux 3 cerceaux** 3 cerceaux de plus en plus petits et de plus en plus éloignés. Consigne : commencer par la cible la plus proche et ne passer à la suivante que lorsqu'elle a été atteinte 3 fois.



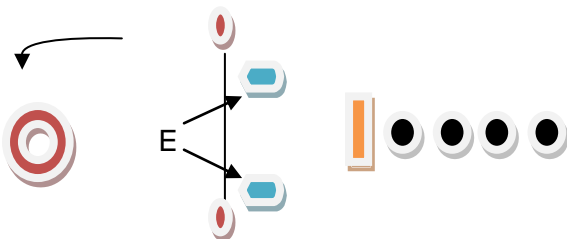
évolution : avec 1 filet




**L'épuisette** Par 3 en triangle : A sert (ou envoie le volant avec la main) sur B qui renvoie le volant avec sa raquette dans une cible (épuisette) tenue par C (épuisette réelle ou récipient divers : boîte à chaussure par exemple, éventuellement dans un cerceau). Dans l'idéal, C devrait récupérer sans avoir à se déplacer.

**Jeux de paume** : contre un mur : A et B frappent à tour de rôle, avec la main, la balle (type balle en mousse ou de tennis) après que celle-ci a rebondi une fois sur le sol. Idem avec une raquette (type raquette en plastique). Complexification : tracer une limite sur le mur (à ne pas dépasser) et au sol (rebond à l'intérieur obligatoirement). Evolution : par groupe de 3, celui qui perd laisse sa place

**La cible avancée** :



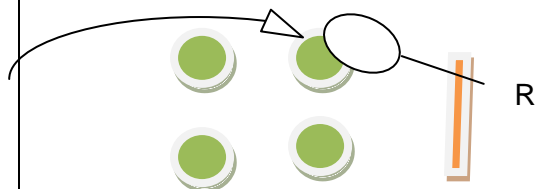
E, derrière le filet, envoie à la main le volant dans l'un des 2 cibles réceptifs. A tour de rôle les autres sortent de leur zone, se déplacent vers  et renvoient dans la cible du fond. Celui qui y parvient prend la place de E (complexification : augmenter les distances des cibles : écartement et distance)

**Le volant béret** : un meneur appelle un joueur par son numéro et lance le volant : celui-ci doit toucher le volant avec sa raquette avant qu'il ne tombe au sol. Complexification : c'est le maître qui lance (à une hauteur raisonnable), puis un élève. Le récupérateur peut renvoyer en direction d'une cible (ex. un autre élève ou bien un récipient type « poubelle » ...)

## ATELIERS DE FRAPPES REFLEXES

**La mitrailleuse** : L'enseignant (ou un élève) situé à 2 pas devant le renvoyeur lui lance à la main une série RAPIDE de volants (une dizaine). Le but du renvoyeur est de frapper le volant d'une certaine manière (ex. en revers, en main haute type smash, cd + R enchaînés...). Complexification : viser une cible (ex. tapis).

**Les assiettes** : L'enseignant (ou un élève) envoie RAPIDEMENT à la main une série de volants sur les assiettes (ex. frisbees, assiettes chinoises). Le but du renvoyeur R est de les intercepter en restant sur place (renvoi en CD ou en revers).



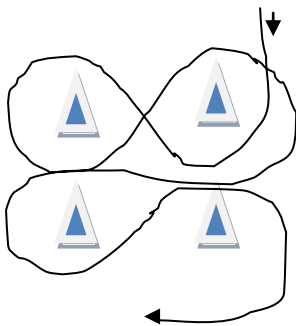
**Le gardien de but** : Dos à un mur (ou devant une cage de hand) un gardien réceptionneur doit empêcher avec sa raquette que l'envoyeur marque un but (une série de balles en mousse est envoyée à la main par un élève situé à 4 pas devant, le renvoyeur les intercepte et les renvoie)

## Ajouts supplémentaires pour l'étape 1 : les déplacements

**Le badminton sollicite particulièrement une motricité en déplacement. Il semble opportun (par exemple lors de l'échauffement) d'inclure des exercices favorisant des courses rapides, sur les avant-plantes, en tous sens.**

**Sauter à la corde :** petits sauts sur les avant-plantes, coudes près du corps. Pieds joints ou alternatifs, un ou deux sauts sur chaque pied. En statique ou déplacement avant, arrière ou sur les côtés. Par deux : records de sauts sans faire faute. Le plus de sauts en 15 secondes.

**Pas chassés en 8 :** Déplacements rapides en pas chassés, de sorte de décrire deux « 8 » autour des plots



### le lancer « bras cassé »

**Les frappes mains hautes, pour envoyer loin ou fort, sollicitent un placement particulier du bras lanceur : placement vers l'arrière du coude + ramener du coude vers l'avant avec une flexion / extension de l'avant-bras. Certains exercices peuvent renforcer cette action :**

**Jeux de massacre :** ( lancer fort et précis)




Déquiller avec une balle légère (en mousse) des objets placés sur un endroit sur élevé (une table, un banc). Choisir des objets difficiles à renverser (ex. bouteilles plastiques remplies de sable, ballons dégonflés)



**Les 4 cerceaux** (lancer loin et précis) :

Une balle non rebondissante (ex. sac de graine). 4 cerceaux de plus en plus espacés. But atteindre le cerceau le plus éloigné

## Fiche d'évaluation (étape 1)

Elève \_\_\_\_\_

Par rapport à la frappe/renvoi du volant			
Frappe convenablement les volants (ou les manque )			
Renvoie les volants par dessus le filet : (ou les renvoie dans le filet ou au dessous)			
Renvoie les volants avec précision sur une cible (ou vise à côté)			
Par rapport au service			
Sait faire 1. une frappe de service 2. qui passe au dessus du filet 3. et atteint la cible (ou n'arrive pas à servir )			

Si l'élève obtient 3 ou 4  .... c'est 

*Le critère de réussite des frappes et services « convenables » est variable selon les niveaux ( à titre indicatif autour de 7 réussites sur 10 tentatives, soit 70%)*

**situation de référence.** Elle combine 3 exigences : la frappe, au-dessus d'un filet, une cible  
exemple type : « la cible avancée »

## ETAPE 2 : SAVOIR ECHANGER



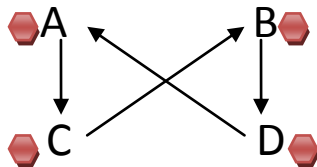
### ATELIERS DE RECORDS D'ECHANGES

**Record de vitesse** d'échanges : Par 2 . Au signal, comptez le nombre de fois que l'un des 2 touche le volant en 30 secondes.

**Record de temps** d'échanges : Par 2 . Au signal, le couple fait des échanges. A chaque fois que le volant tombe le couple fautif est éliminé. Qui sera le dernier couple à maintenir l'échange ?

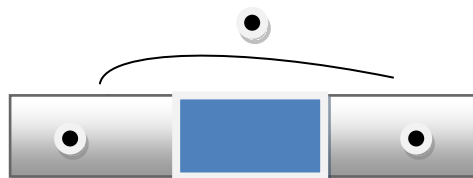
**Record de frappes imposées** : Par 2, quels couples arrivent à enchaîner 10 frappes , uniquement : en main haute, en main basse, l'un en main haute et l'autre en main basse.

**Record de direction imposée** : Par 4. Deux joueurs n'échangent qu'en passes croisées, deux autres qu'en passes directes. Combien de « 8 » sans faire tomber le volant ?

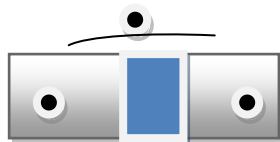


### ATELIERS D'ECHANGES COURTS/LONGS

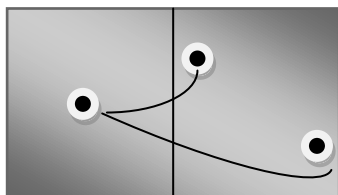
**La rivière** : (se faire des échanges longs) Par groupe de 3, 1 compteur deux partenaires (arrivé à 3 fautes, le perdant laisse sa place au compteur). L'espace est séparé par une zone (la rivière). Le but est de s'échanger le volant sans qu'il tombe dans la rivière (ne pas tenter de récupérer le volant en franchissant la rivière)



**Le ruisseau** (se faire des passes courtes) idem jeu précédent mais l'espace de jeu et la rivière sont raccourcis. Le but est de s'échanger le volant sans qu'il sorte de l'espace ni ne tombe dans le ruisseau (ne pas tenter de récupérer le volant en franchissant le ruisseau ou en sortant du terrain)



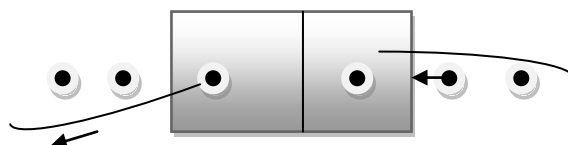
**Court et long par 3** (2 « face à » 1) l'un des deux est posté près, l'autre loin du filet. Le rôle de celui qui est seul est d'alterner un envoi court + un envoi long (évolution : 2 longs+1 court). But = faire durer l'échange en travaillant sur la variation du dosage de la frappe.



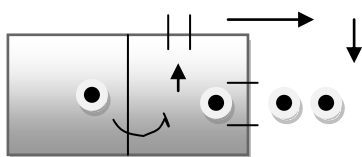
**Monsieur (ou mademoiselle) court et monsieur (ou mademoiselle) long.** 2 par 2 face à face . But = faire durer l'échange en respectant les consignes d'envoi (Mr ou Mlle long envoie toujours au fond et Mr ou Mlle court juste derrière le filet).

## ATELIERS D'ECHANGES EN DEPLACEMENT

**Tournante :** 3 joueurs par terrain se font des échanges à tour de rôle. Ils entrent 1 après l'autre dans le terrain , renvoient le volant, puis rejoignent la fin de la file à l'extérieur du terrain. But : faire le plus d'échanges sans faire tomber le volant. (complexification : ne reprendre le volant qu'en main haute, ou qu'en main basse)



**Porte et fenêtre :** relais 1 Envoyeur et 3 renvoyeurs : Ceux-ci entrent par la porte, renvoient sur E, puis sortent par la fenêtre. But tenir l'échange en restant toujours en mouvement (en courant) .Complexification : les déplacements se font toujours avec les épaules face au filet (donc déplacements : avants, latéraux et arrières)



**Pied sur cible :** E envoie sur R, R renvoie sur E. R, après chaque frappe, doit aller poser un pied sur la cible avant, puis sur la cible arrière (ou main sur plot). But : faire durée l'échange. Changement au bout de 2 minutes.



### **Le coach et les 4 coins**

L'enseignant fait déplacer l'élève en plaçant les frappes aux 4 coins du terrain, l'élève renvoie normalement. Complexification : d'abord envoi convenu (ex. rotation de coins en coins selon les aiguilles d'une montre), puis frappes aléatoires. Toutes les 3 fautes, l'élève laisse la place à un camarade.

Le même exercice peut être fait en sollicitant alternativement un renvoi de l'élève en main haute et en main basse (frappe haute et longue ou courte et rasante de l'enseignant)

### ***Ajouts supplémentaires pour l'étape 2 : le coup de poignet (fouetté)***

***Pour une action de frappe plus efficace, on peut y greffer une rotation interne ou externe du poignet, avec une action déclenchée par l'index lors de la rotation interne ( supination) ou du pouce lors de la rotation externe (pronation). Deux exercices d'entraînement :***

**le rattraper en amorti : amortir le volant dans sa chute** (aller à la rencontre du volant en plaçant le tamis orienté verticalement, puis suivre et ralentir la descente du volant avec une rotation interne, progressive et contrôlée du poignet .

#### **3 exercices de difficulté croissante :**

**exo N°1** = 1. Poser le volant sur la raquette, debout sur sa jupe 2. éjecter avec la raquette le volant vers le haut ( 50 cm) 3. le récupérer stabilisé sur la raquette

**exo N°2** = idem mais au départ le volant est lancé verticalement avec une main

**exo N°3** = idem mais au départ le volant est lancé verticalement à partir d'un service bas

**le ramasse volant : récupérer un volant posé au sol** (placer la raquette le manche parallèle au sol, puis rotation interne - ou externe- déclenchée par l'index ou le pouce en terminant avec le tamis parallèle au sol )

#### **3 exercices de difficulté croissante :**




**exo N°1** =1. Poser le volant au sol sur sa jupe 2. le charger sur la raquette par un seul coup de poignet



**exo N°2** = 1. idem mais au départ, le volant est couché au sol, la tête du volant face à soi

**exo N°3** = idem exercices 1 puis 2 mais avec une rotation externe du poignet

## Fiche d'évaluation (étape 2)

Elève \_\_\_\_\_

par rapport aux types échanges			
Sait tenir longtemps des échanges longs (ou échanges trop brefs)			
Sait tenir longtemps des échanges enchaînés courts/longs (ou échanges trop brefs)			
Sait tenir longtemps des échanges en déplacement (ou échanges trop brefs)			

Si l'élève obtient 2 ou 3  ... c'est 

*Le critère de réussite de la longueur des échanges est variable selon les niveaux ( à titre indicatif entre 5 et 10 échanges réussis)*

**situation de référence.** Elle combine 3 exigences : des échanges continus avec un partenaire, au-dessus d'un filet, des trajectoires variées combinant au moins 2 paramètres (ex. direction et longueur)

Exemples types :

- « court et long par 3 »
- « le coach et les 4 coins »

## ETAPE 3 : SAVOIR MARQUER



### ATELIERS JEUX D'OPPOSITION

**Gagne terrain** : 1 contre 1 face à face. Frapper fort de sorte de faire sortir le volant du terrain ou faire franchir une limite de fond à l'autre. D'abord (servir fort) partir de l'endroit où est tombé le volant. Ensuite, (renvoyer fort) avant que le volant tombe

**La rivière** : le terrain est traversée au milieu par un espace (rivière). Le but est de pousser l'autre à renvoyer le volant dans la rivière (jouer long ou varier les longueurs). si le volant est jugé faute ne pas chercher à le récupérer.

**Les volants brûlants** : deux équipes une dans chaque camp. Une dizaine de volants par équipe. Au signal, envoyer 1 par 1 et en faisant un service, les volants dans le camp adverse. Ne pas reprendre les volants de volley ! Le but est qu'il y est le moins de volants dans son camp au bout de 2 minutes (évolution : un banc, puis un fil puis un filet. Pas de limites puis des limites latérales, puis latérales et de fond (les volants qui sortent seront rajoutés).

- Evolution : les volants peuvent être repris de volley

**Le bad-volley** : deux équipes, 1 seul volant. Le but est d'éliminer tous les joueurs adverses. Dès qu'un joueur fait une erreur (soit il ne récupère pas ou soit il envoie un volant faute), il est éliminé.

**Les deux lignes** : Les joueurs sont placés face à face sur deux lignes situées de part et d'autre d'une ligne tracée. Le but est de marquer le point en faisant tomber le volant par terre. Toutes les minutes rotation : une ligne = fixe, l'autre = décalage des joueurs d'un cran vers la droite.

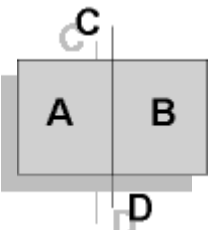
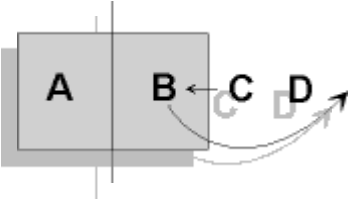
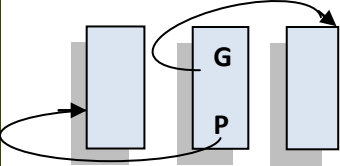
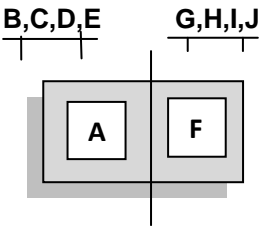
**Les deux atouts** : Chacun annonce avant le match son atout, le point marqué avec son atout vaut 3 points (ex. frappe en main haute, en main basse, en revers, en zone avant ou arrière...)

**Le speedminton** : Un point est marqué lorsque le volant atteint le carré de l'adversaire, ou si ce dernier commet une faute. On peut utiliser une balle en mousse et baliser le terrain par 2 carrés de 4 m de cotés, distants de 8 m. Se joue sans filet. en simple ou en double, éventuellement en extérieur.





## ATELIERS MATCHES

FORMULES DE MATCHES	
7-14-21	
<p>Match en 21 points, en simple puis en double : (A joue avec C, B joue avec D)  <b>1<sup>er</sup> match en simple et en 7 points</b> A contre B (C et D arbitrent)</p> <p><b>2<sup>ème</sup> match en simple jusqu'en 14</b> (en prenant le relai du score précédent) C contre D</p> <p><b>3<sup>ème</sup> match en double jusqu'à 21</b> (en prenant le relai du score précédent) AC contre BD</p>	
<b>Seul contre tous</b>	
<p>Match au temps (ex. 3mn) A contre B,C,D            B,C et D se succèdent (tournante)</p>	
<b>Montante/Descendante</b>	
<p>Formule de rencontre permettant de classer les joueurs selon leur niveau de performance. Se joue : au temps (ex. 3mns), au score (ex. en 11 points) ou le 1<sup>er</sup> arrivé à (ex.9)</p> <p>Minimum 3 matches en même temps : celui qui gagne « monte », celui qui perd « descend ». Possibilité de jouer par 3 : G = monte, P = descend et arbitre, arbitre = joue</p>	
<b>Qui perd sort</b>	
<p>Un terrain, deux équipes (ex. de 5) en attente sur le côté. Match 1 contre 1, chaque fois qu'un joueur perd l'échange, il sort et laisse la place à un coéquipier. Quand toute une équipe est sortie, l'équipe adverse marque 1 point.</p>	

### Ajout supplémentaire pour l'étape 3 : l'arbitrage

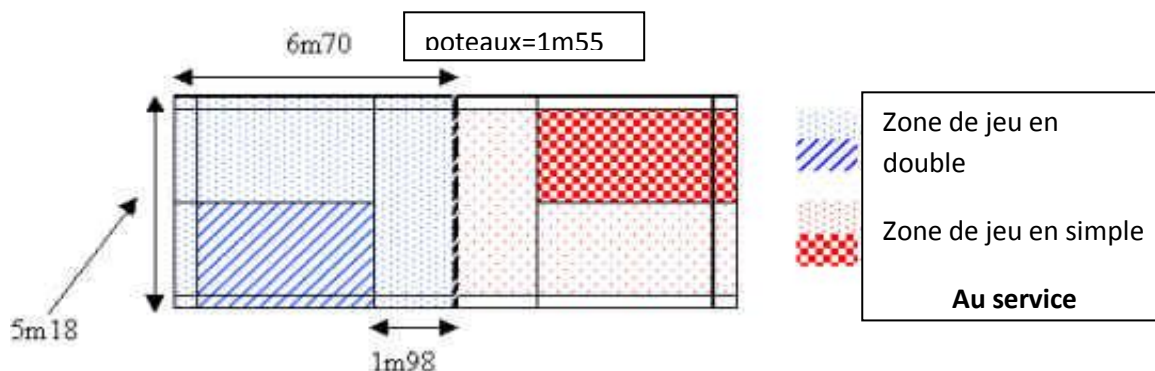
Les situations de duel sollicitent la participation des élèves à l'arbitrage. Trois compétences sont particulièrement visées :

- savoir repérer les points gagnants
- savoir repérer les fautes au service et dans le jeu
- savoir compter les points et désigner le vainqueur d'un match

## LES REGLES EN BADMINTON

**Sur un terrain officiel : avec des règles officielles**

Terrain :



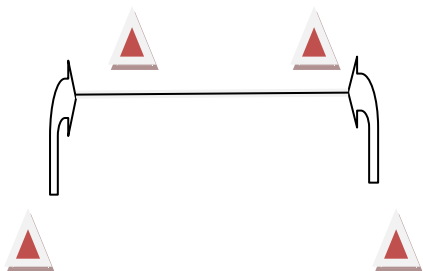
**Le but du badminton :** envoyer le volant dans le camp adverse, par dessus le filet, sans que l'adversaire puisse le renvoyer.

<u>Au service</u>	<u>Pour marquer le point</u>	<u>Il y a faute de l'adversaire (et donc 1 point perdu) :</u>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- le serveur doit avoir les pieds au sol</li> <li>- le volant doit être frappé sous le niveau de la taille</li> <li>- le joueur se place dans le rectangle de service et sert en diagonale dans la zone prévue (voir schéma ci-dessus)</li> <li>- le volant doit franchir la zone de service court</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><i>La partie se dispute en deux sets gagnants de 21 points</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- si le serveur gagne un échange , le serveur marque un point. Le serveur doit alors servir à nouveau à partir de l'autre zone de service.</li> <li>- si le receveur gagne un échange , le receveur marque un point. Le receveur devient alors le nouveau serveur.</li> <li>- pour le service croisé et au moment de la mise en jeu, le serveur se place à droite si son propre score est pair, et à gauche si son score est impair.</li> <li>- un volant qui touche le filet est bon (il faut continuer à jouer même au service)</li> <li>- un volant qui tombe sur la ligne est bon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- si le volant tombe en dehors des limites (idem dans la zone avant au service)</li> <li>- s'il manque le volant au service , le serveur n'a le droit qu'à un seul essai</li> <li>-si la raquette ou le joueur touche le filet</li> <li>- si le volant est frappé dans le camp adverse.</li> <li>- si le volant est frappé deux fois par le même joueur ou la même équipe.</li> </ul>

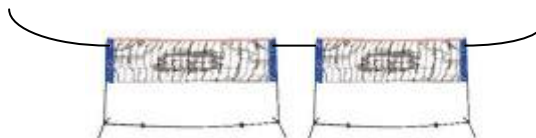
# LES REGLES EN BADMINTON

Sur un terrain aménagé avec des règles aménagées

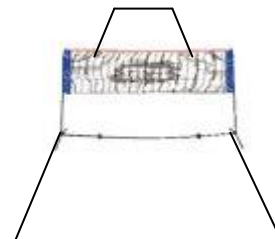
**Terrain : 4 plots et un fil**



**Terrain(s) non tracés(s) et filet(s)**



**Terrain : 4 lignes et un filet**



<b><u>Au service :</u></b>	<b><u>Pour marquer le point :</u></b>	<b><u>Il y a faute de l'adversaire (et donc 1 point perdu) :</u></b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- le terrain où le volant se trouve détermine le serveur (au début tirage au sort)</li> <li>- placement libre sur le terrain</li> <li>- envoi direct de l'autre côté en service bas CD ou revers</li> <li>- en double : choix du serveur</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><i>Le set se joue aux points (11) ou au temps (5 minutes)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- faire tomber le volant dans le terrain adverse</li> <li>- pousser l'adversaire à commettre une faute</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- si le volant tombe en dehors du terrain.</li> <li>- si le volant passe sous le fil ou, touchant le filet, il retombe dans son propre terrain</li> <li>- si le volant est frappé deux fois par le même joueur ou la même équipe</li> </ul>

## Fiche d'évaluation (étape 3)

Elève \_\_\_\_\_

Indicateurs d'efficacité	3	2	1
<b>Frappe fort les volants « faciles » (ou n'en profite pas)</b>			
<b>Laisse sortir si le volant est jugé sortant (ou n'en profite pas)</b>			
<b>Cherche à jouer là où il n'y a personne (ou joue sur l'adversaire)</b>			
<b>Se déplace vite sur le terrain pour défendre (ou ne réagit pas)</b>			
<b>Sait arbitrer : signale les fautes, compte les points (ou ne sait pas)</b>			

Si l'élève obtient + de 12 ..... c'est 😊

Si l'élève obtient entre 6 et 11....c'est 😊

Si l'élève obtient 5..... c'est 😊

### situations de référence :

- Match 1 contre 1 avec règlement aménagé
- Formules : « qui perd sort », « seul contre tous »

## TABLEAU RECAPITULATIF

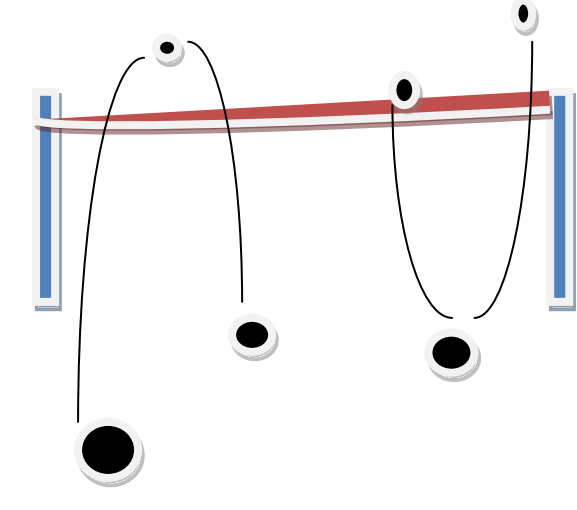
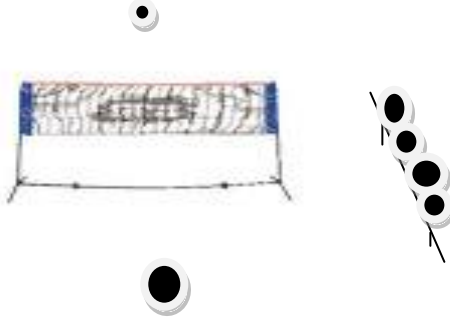
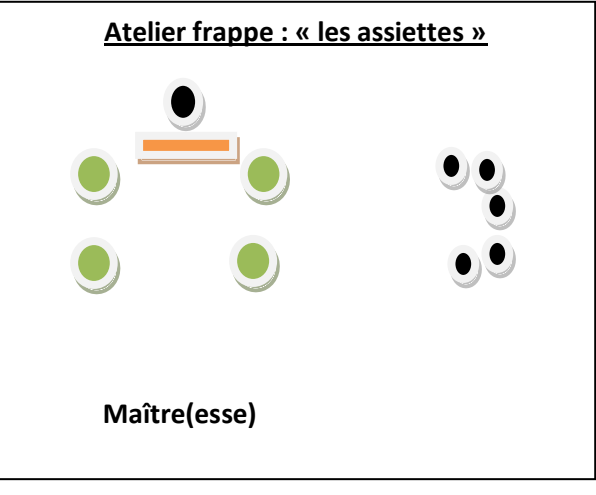
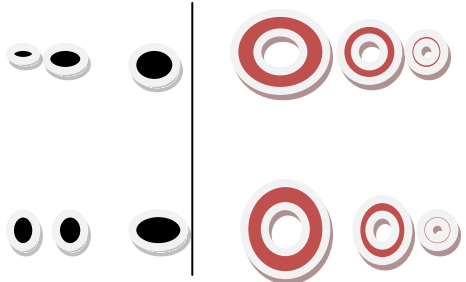
SAVOIR FRAPPER	SAVOIR ECHANGER	SAVOIR MARQUER
<b>ATELIERS</b>	<b>ATELIERS</b>	<b>ATELIERS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- De jonglages</li> <li>-De frappes sur cible</li> <li>-De frappes réflexes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- De records d'échanges</li> <li>- D'échanges courts/longs</li> <li>- D'échanges en déplacement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- De jeux d'opposition</li> <li>- De matches</li> </ul>

# Exemple de séance : Alternance de formats pédagogiques collectifs et individuels

## **1. Echauffement : conduite collective du groupe**

Jongles en avançant : rejoindre la ligne adverse en frappant le volant pour soi

## **2. Séquence des apprentissages : travail par ateliers**

<p><u>Atelier d'échanges : « courts et longs par 3 »</u></p> 	<p><u>Atelier de duel : « qui perd sort »</u></p> 
<p><u>Atelier frappe : « les assiettes »</u></p>  <p>Maître(esse)</p>	<p><u>Atelier frappe : service « les 3 cerceaux »</u></p> 

## **3. Séquence de jeux collectifs : fonctionnement par demi groupe**

Le bad-volley : deux équipes, 1 seul volant. Le but est d'éliminer tous les joueurs adverses.

## **4. retour au calme : conduite collective du groupe**

Le ramasse volant : récupérer un volant posé au sol

## Rôles du maître ou de la maîtresse pendant l'activité badminton

Le badminton n'est pas une activité classée à « encadrement renforcé ». Cependant, de part son caractère de nouveauté, certains enseignants peuvent avoir recours, au moins pour un premier cycle, à un intervenant extérieur qualifié et agréé. Or, si les I.E mettent à disposition leurs compétences techniques, en aucun cas ils doivent se substituer à l'enseignant. Celui-ci assure la mise en œuvre de la séance par sa participation et sa présence effective dans le dispositif, quelle que soit sa forme (cf. BO du 21 septembre 1999). Il a toujours la maîtrise de l'activité et vérifie que les intervenants respectent les conditions d'organisation et les objectifs visés dans le projet.

### Au regard de cette réglementation, l'enseignant s'assure :

- que l'intervention s'inscrit dans le cadre des programmes EPS (2008)
- que la démarche pédagogique s'appuie sur quelques thématiques jugées essentielles (voir projet), introduites avec progressivité et avec le support de situations variées (jeux, tâches...)
- que ces situations s'accompagnent de contenus effectifs (critères de réalisation et de réussite) pour permettre aux élèves de progresser
- que les consignes portant sur les situations sont bien comprises par les élèves, au besoin il n'hésite pas à les reformuler

### L'enseignant collabore avec l'intervenant, en particulier :

- au niveau de l'horaire : il aide à une mise en place rapide du matériel, veille à terminer à l'heure
- au niveau de la gestion de la classe : le badminton invite au travail en atelier (petits groupes de 5 à 6 élèves travaillant en autonomie ). Ainsi, l'enseignant passe de groupe en groupe : il surveille, conseille, parfois relance une dynamique momentanément en panne : complexifie/simplifie la tâche...
- au niveau des groupements : par sa connaissance des élèves, il est le mieux placé pour constituer les groupes. Si besoin, il intervient pour des problèmes de comportement
- au niveau du matériel : les volants et les raquettes sont fragiles. Il intervient auprès des élèves pour rappeler les règles relatives au respect de ce matériel
- au niveau de la préparation : il fournit les outils nécessaires aux apprentissages visés (fiche d'évaluation, grilles d'observation, affichage...)
- au niveau de l'évaluation : il propose des grilles de suivi de l'activité et évalue l'activité des élèves quand il le juge opportun
- au niveau de la transversalité des apprentissages, il envisage des pistes de travail pluridisciplinaires exploitables ultérieurement ou parallèlement en classe

D'une façon générale, l'enseignant est attentif à la bonne marche du projet pédagogique. Au besoin, il fait le point avec l'intervenant pour trouver des axes de remédiation.