FFBaD
Fédération Française de Badminton

à l'école du Badminton

premiers pas, premières plumes

USEP

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

- Le cycle des apprentissages fondamentaux (CP – CE1)
- Le cycle des approfondissements (CE2 – CM1 – CM2)

LES COMPÉTENCES ATTENDUES À LA FIN DU CM2 p 5

- Les compétences spécifiques
- Les compétences transversales

LA DÉMARCHE DE PROJET p 6

LES MODULES D'APPRENTISSAGE p 7

- Les objectifs d'apprentissage
- Les thèmes abordés : enjeux éducatifs
- Les séances
- Les fiches pédagogiques

L'ESPACE DE JEU ET LE MATÉRIEL p 10

- l'Espace de jeu
- Le kit pédagogique FFBaDD / Artengo

LES CONTENUS D'APPRENTISSAGE p 11

- 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'issu 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 entraineurs.

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

A 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

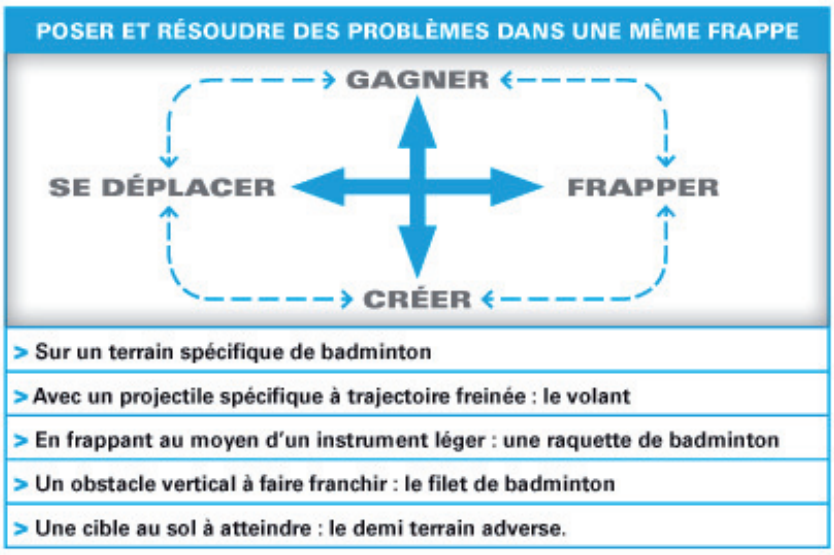
Deux modules d'apprentissage de 8 à 15 séances (ou leçons) seront nécessaires pour répondre aux programmes de l'école primaire et permettre aux élèves d'acquérir les compétences attendues à la fin du CM2.

• 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 rôle 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, évènementielle, 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



Situation de Référence (SR)
le match



Les contenus du module d'apprentissage pour entrer dans l'activité

Echauffement
Exemple pour entrer dans l'activité

Motricité générale
Les parcours
Les lancers sur cibles
Le jeu des quilles
Les volants brulants
Le jeu du gendarme et du voleur

Maniabilité
Les jongles
La mise en jeu
Le gardien de but
Le jeu de la mitraillette en main haute

Duel
L'échange dirigé

Retour au calme
Les étirements

Les contenus du module d'apprentissage pour se perfectionner

Echauffement
Exemple pour se préparer à la séance

Motricité spécifique
L'échelle d'agilité
La balle souple
La reprise d'appuis

Maniabilité
Le jeu de la mitraillette au filet
Les gammes
Le multi-volants
Le PassBad

Duel
La tournante
Le match à thème
Le double

Retour au calme
Les étirements

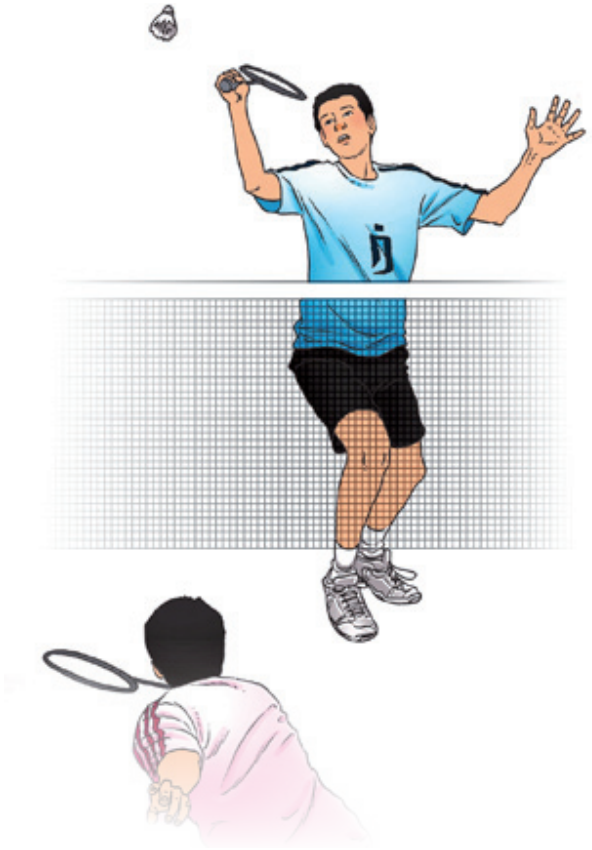
Situation de Référence (SR)
le match

Situation d'évaluation terminale
la montante - descendante

Rencontre
EPS / USEP

Challenge USEP
Hors Temps Scolaire

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.

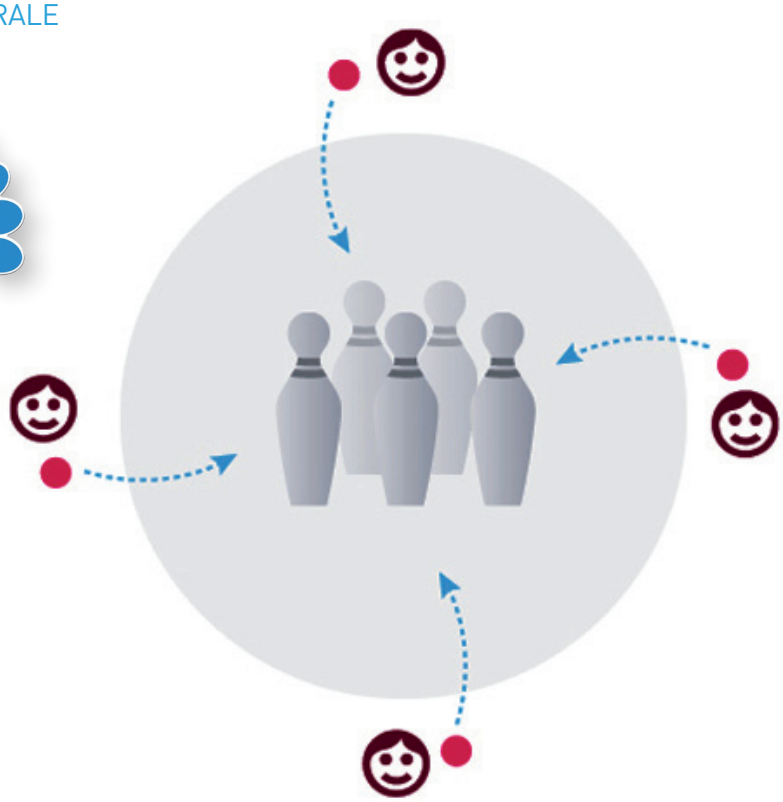
Veiller à

- 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

Remporter 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

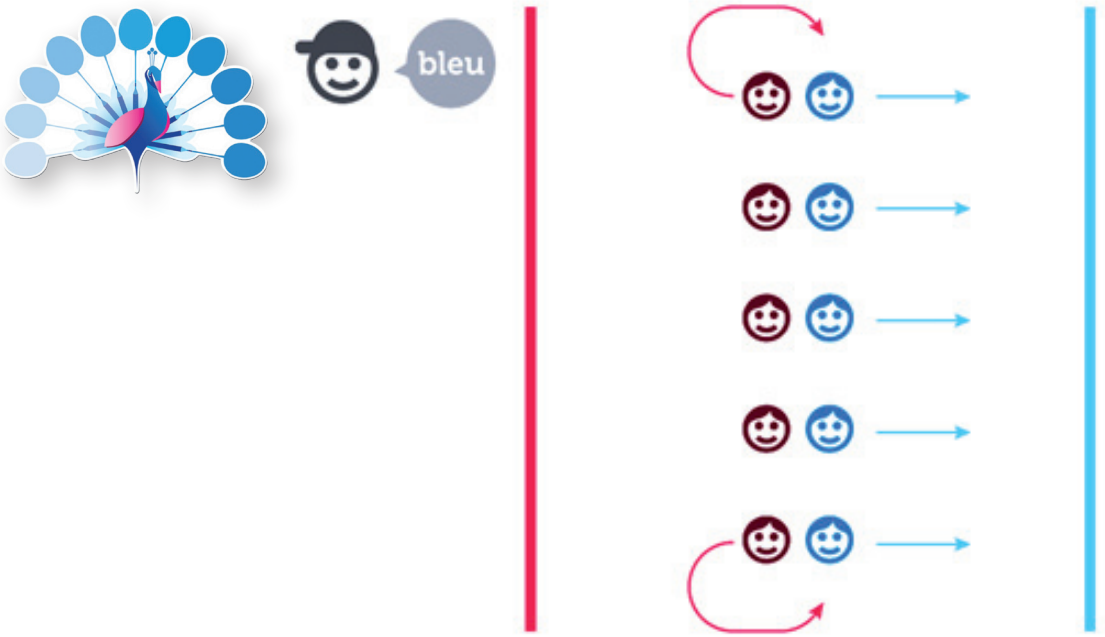
- Lancer par-dessus.
- Lancer en se plaçant à la ligne de service court.
- Attraper les volants et les lancer directement.

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

Remporter 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 m^2.

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 penalty 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 mitraillette 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

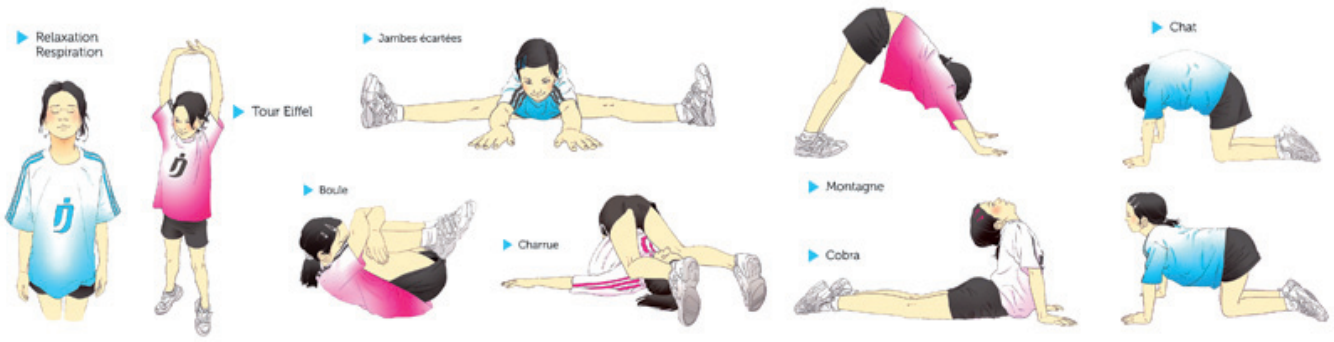
- Reprendre le jeu de la mitraillette pour résoudre une difficulté particulière éprouvé par un joueur.
- Varier la contrainte évènementielle : jeu dans tout l'espace proche du joueur.
- Elargir légèrement l'espace de jeu : le joueur se déplace légèrement.
- Demander au joueur de jouer loin de l'enseignant.

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.

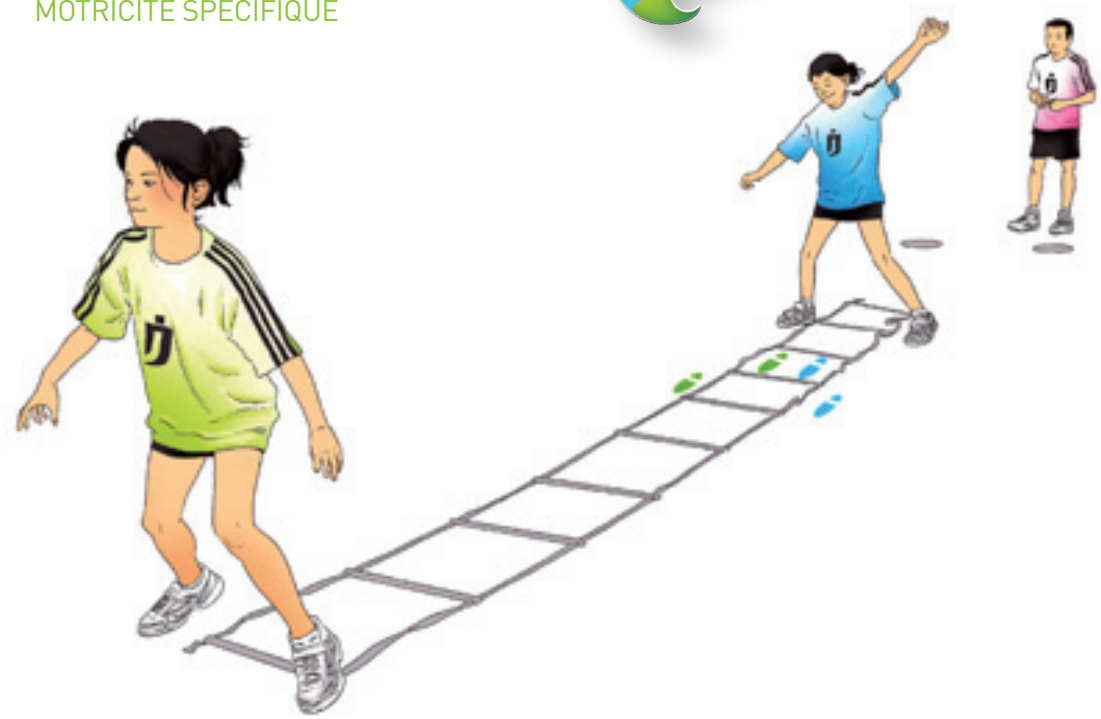
Exemples d'exercices en déplacement
• Course soutenue.
• Course avant à l'aller et course arrière au retour.
• Pas chassés.
• Pas croisés.
• Pas chassés avant à droite et à gauche. Au retour pas chassés arrière à droite et à gauche.
• Montée de genoux.
• Talons – fesses.
• Cloche-pied.
• Autres...
Les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

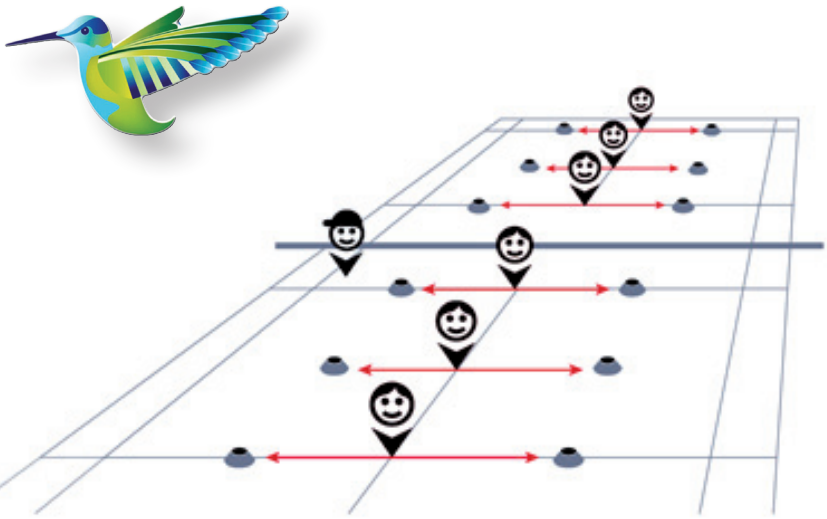
- Demander aux enfants de courir de la file d'attente à la ligne de départ.
- Varier la distance à parcourir pour attraper la balle.

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

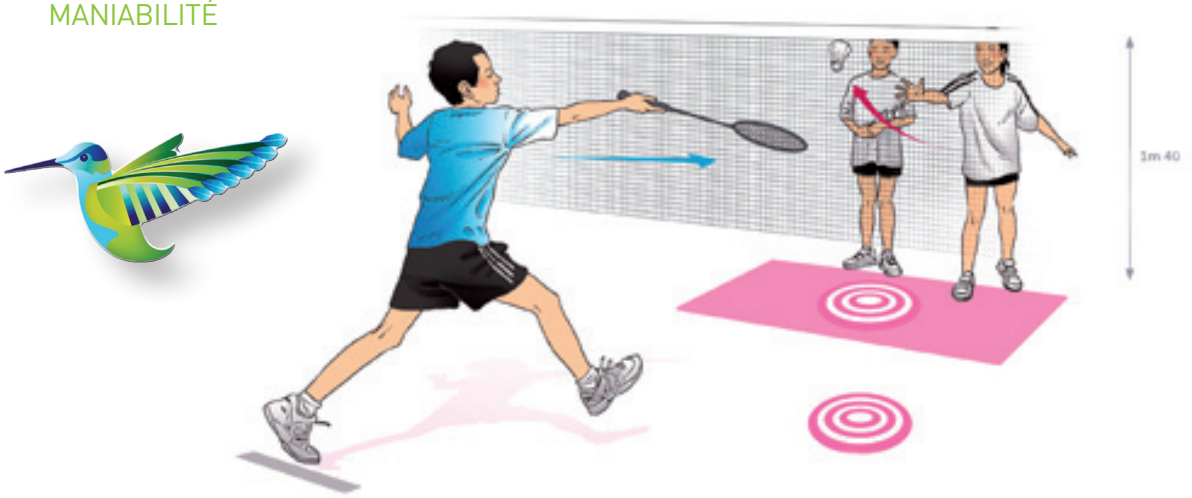
- Avant le signal, demander aux enfants de sautiller lentement en décalant les pieds devant / derrière ou de réaliser un twist.
- Varier le signal de départ : visuel en pointant avec les doigts ou sonore en indiquant la direction.
- Varier la distance entre les plots sans toutefois avoir une trop grande 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 mitraillette 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 m^2).
- 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 évènementielle : 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 enchainements 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 enchainements 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).

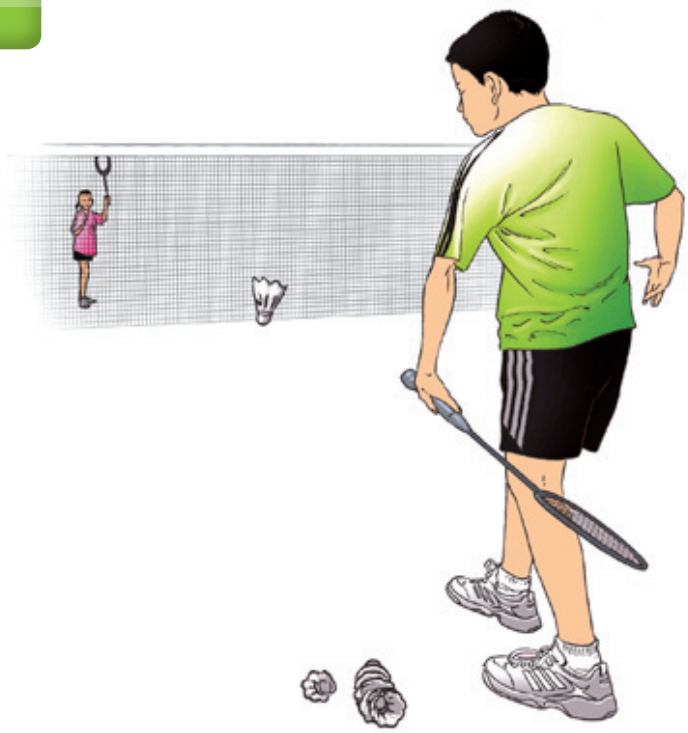
Veiller à

• 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.

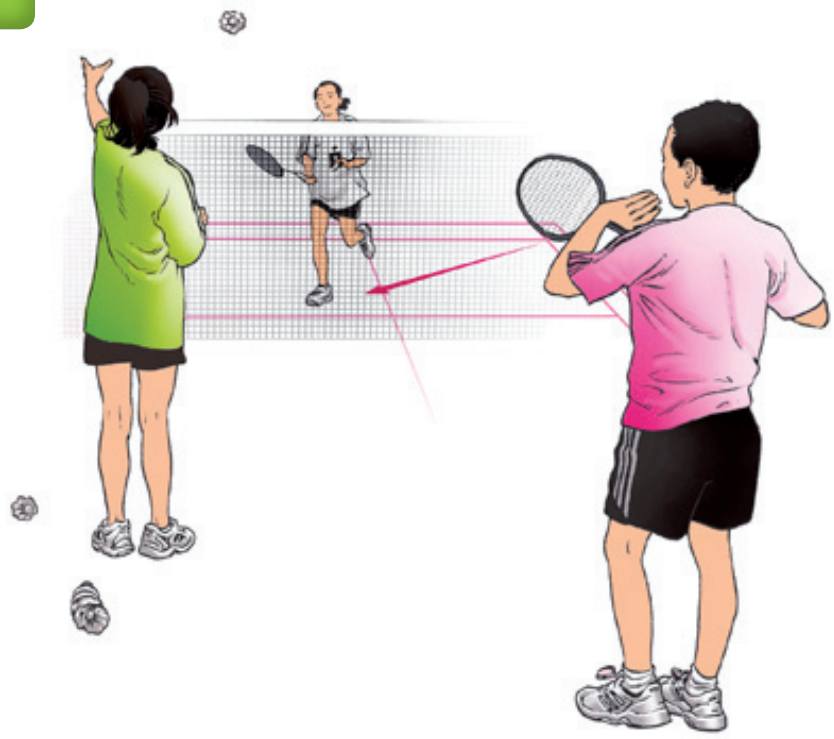
Veiller à

- 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 replacement 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.

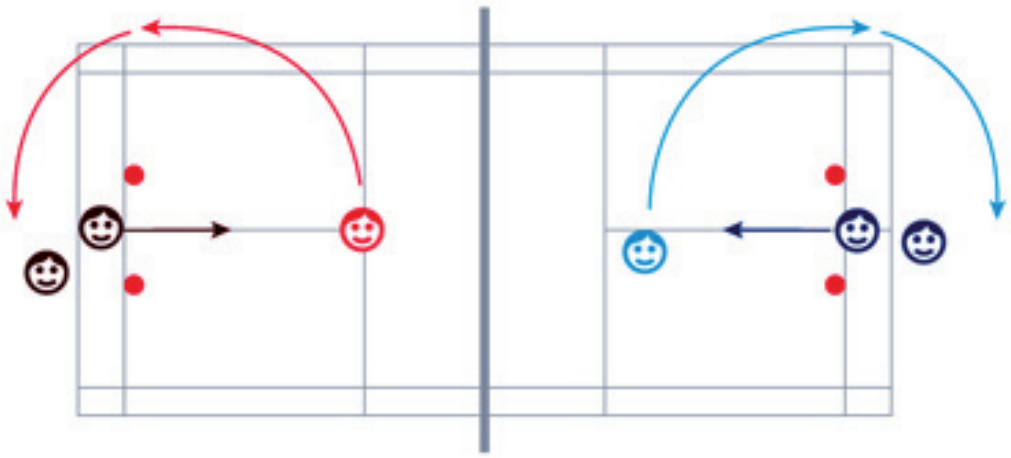
Veiller à

- 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

Remporter 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.

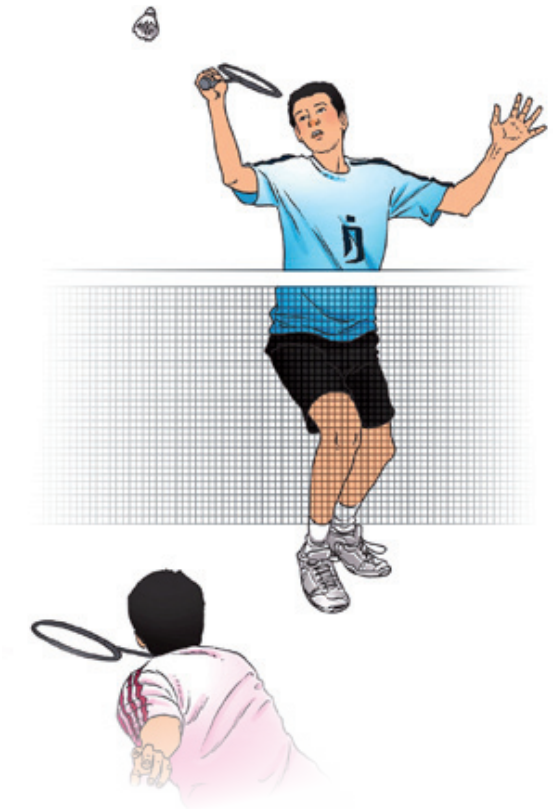
Veiller à

• 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.

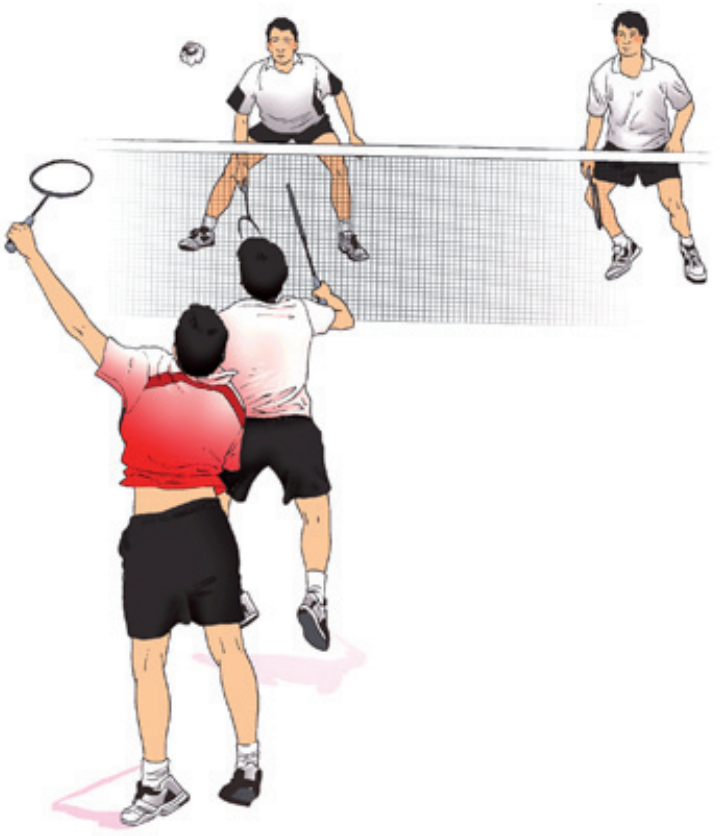
Les coups valorisés : Le joueur marque 3 points lorsqu'il conclut l'échange avec le coup défini à l'avance par l'enseignant ou par le joueur (celui-ci peut être différent pour les joueurs).
Les coups interdits : le jeu se déroule en interdisant un coup particulier.
Le double score : pour gagner, le joueur 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

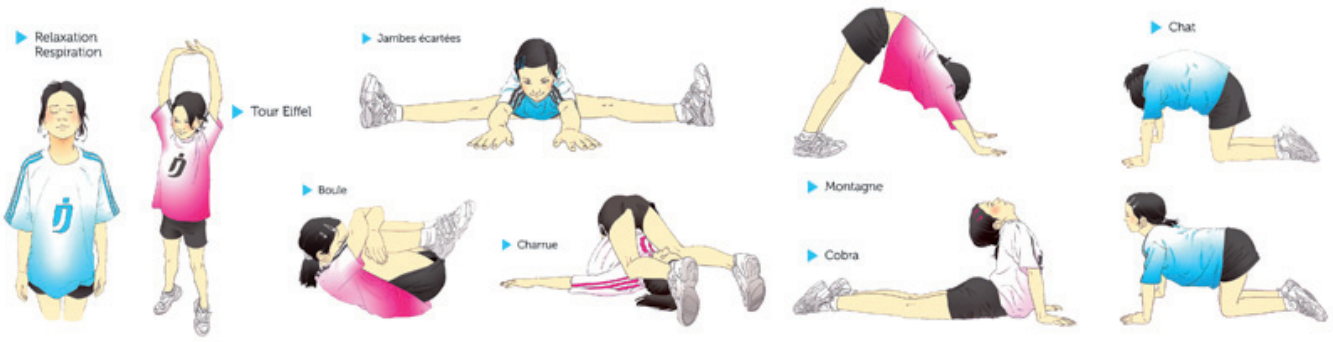
- Une équipe relève les volants et se place en défense (chacun défend son demi terrain). L'autre équipe attaque et cherche à gagner l'échange (placement des joueurs dans l'espace avant et arrière).
- Même situation en 1 contre 1.

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.

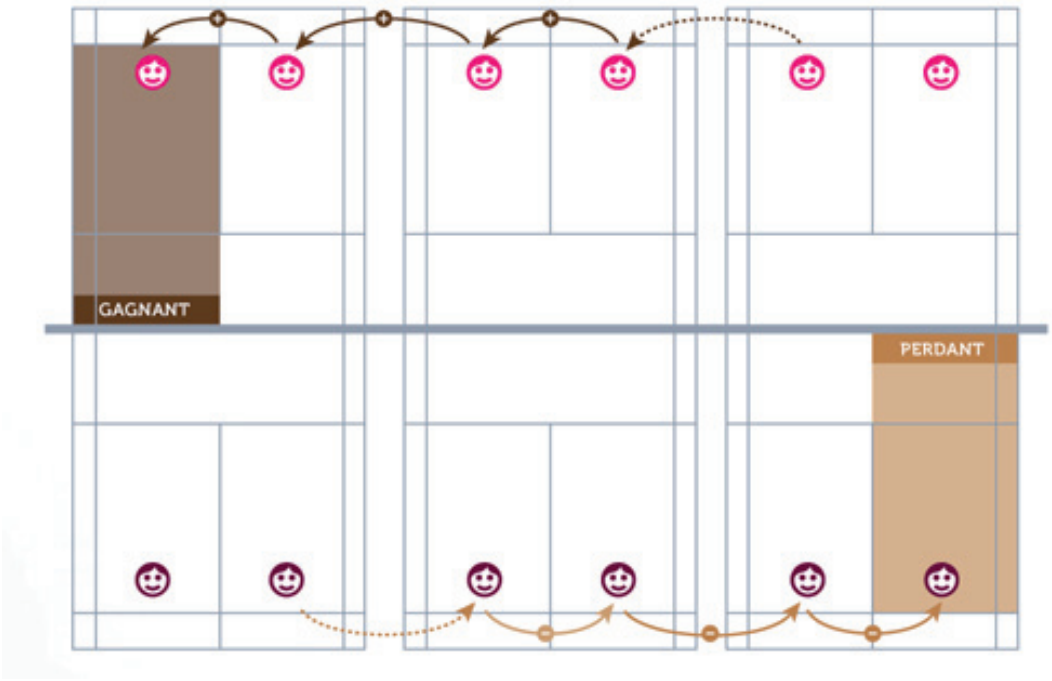
Consignes

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 mitraillette au filet
• Atelier 3 et 6 : jeu de la mitraillette 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.
LIMOUZIN, 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.