# Le BADMINTON à l'école
# cycle 3

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


Ont participé à ce dossier :

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

SOMMAIRE DU DOCUMENT [1]


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


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

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


Ce dossier a été conçu pour aider les enseignants à mettre en œuvre dans leur classe l'activité badminton et contribuer ainsi à l'acquisition de la compétence : coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement.
La volonté du groupe a été de présenter un document assez exhaustif. Des choix, dans les situations proposées seront à effectuer par l'enseignant en fonction du contexte de sa classe et de l'école.

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

**LE BADMINTON S'INSCRIT DANS LA COMPETENCE :**

**COOPERER ET/ OU S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT ET COLLECTIVEMENT**

**LES ENJEUX EDUCATIFS DE CETTE COMPETENCE :**

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

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

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

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

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

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

Les règles peuvent se décliner en plusieurs catégories[2] :

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

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

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

| | Programmes 2008 | | Compétences attendues dans les paliers du socle (fin cycle 3) | Progression BO n° 1 du 5 janvier 2012 |
|---|---|---|---|---|
| **Cycle 3** | Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement | Marquer des points dans un match à deux | - Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités.<br><br>-Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples.<br><br>-Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives.<br><br>- Comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application.<br><br>- Respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons. | **Reformulation de la compétence :** rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle, développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur, comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues), coopérer avec des partenaires, identifier et remplir des rôles, respecter les règles<br><br>***Des apprentissages sur le cycle :***<br><u>CE2 :</u> Réaliser des échanges avec et sans filet, utiliser plusieurs types de renvoi (coup droit, revers), utiliser un envoi simple (à la main, «en cuillère») pour commencer l'échange, se placer par rapport à l'engin envoyé (volant, balle) pour pouvoir le renvoyer à son tour.<br><br><u>CM1 :</u> Organiser le renvoi (position, coup droit ou revers, amorti…) pour mieux maîtriser la trajectoire du volant, faire une mise en jeu, codifiée ou non permettant le renvoi, compter les points lors d'un match (pour soi ou en situation d'arbitrage).<br><br><u>CM2 :</u> Choisir le renvoi le mieux adapté, viser dans les espaces libres pour tenter de marquer le point, utiliser la mise en jeu réglementaire, varier la vitesse d'exécution pour chercher à déstabiliser l'adversaire, compter les points du match en tant qu'arbitre.<br><br>**Attendus en fin de cycle en jeux de raquette** : Marquer des points dans un match à deux |

Par rapport aux préconisations des programmes 2008, aux attendus en fin de palier du socle commun et aux « repères pour organiser la progressivité des apprentissages » mentionnés dans le BO n° 1 du 5 janvier 2012**,** nous avons formulé une compétence attendue en fin de cycle 3 en badminton. Cette compétence demande d'avoir acquis des capacités, des connaissances et des attitudes[3] .
La notion de PROJET DE JEU est centrale tant pour l'acquisition de la compétence que pour l'élaboration d'une première stratégie de jeu, au cycle 3.

**COMPETENCE ATTENDUE EN BADMINTON A LA FIN DU CYCLE 3 :**

Dans un rapport de force équilibré et varié[4] , l'élève sera capable :

- D'annoncer son projet de jeu[5] : il choisit la zone où il va marquer un ou des points en utilisant son volant en or[6] ,
    - Le volant tombe directement au sol sur le tout le terrain c'est-à-dire qu'il est hors de portée de l'adversaire,
    - Le volant tombe directement au sol dans une zone avant ou arrière,
    - Le volant tombe directement au sol dans une zone latérale : couloirs de côté,
- De réussir à placer au moins une fois par match, son volant en or,
- De juger des règles simples : sortie du volant, service alterné, décompte des points,
- De noter les volants en or d'un camarade.

*Pour information, la compétence attendue en fin de cycle 2 est la suivante :*
*Sur un terrain de jeu délimité, l'élève sera capable :*

- *D'annoncer un projet de record d'échanges (plus de 5, plus de 10, plus de15…)*
- *De le réaliser*
- *De valider le projet d'un duo*
- *De faire respecter aux joueurs les limites du terrain.*

---

[3] La notion de projet au préalable renvoie nécessairement à certains éléments constitutifs de la compétence. Voir le tableau des contenus d'enseignement cycle 3, page 7
[4] Il est conseillé de varier les adversaires tout en respectant un rapport de force équilibré
[5] La notion de projet renvoie à la connaissance de soi et à la connaissance du résultat qui sont des conditions nécessaires pour acquérir la compétence.
[6] Le volant en or est un volant qui tombe directement au sol et obtient un bonus de 3 points. Voir situations de référence et de bilan pages 32 et 53

## APPRENDRE ET JOUER AU BADMINDON A L'ECOLE : MOBILISER DES RESSOURCES[7] DANS UN PROJET DE JEU

**Du cycle 2** **au** **cycle 3**

**DE JOUER SEUL** **ET / OU** **JOUER AVEC** ---------→ **A JOUER CONTRE**

**ECHANGER**

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

---------→

**JOUER AVEC UNE INTENTION**

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

**CYCLE 2**

**Connaissances**

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

**Attitudes**

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

**CYCLE 3**

**Connaissances**

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

**Attitudes**

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

[7] Voir en annexe pour plus de précisions

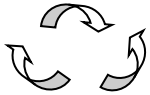
## LES CONTENUS D'ENSEIGNEMENT EN BADMINTON CYCLE 3

| CE QU'IL Y A A APPRENDRE EN TERMES DE : | | |
|---|---|---|
| CAPACITES | CONNAISSANCES | ATTITUDES |
| **L'élève est capable de :**<br>- Mettre en jeu le volant avec la raquette<br><br>- Utiliser les 2 côtés de sa raquette (revers, coup droit) au cours des échanges pour frapper le volant<br><br>- Frapper le volant au-dessus de la tête (frappe main haute), avec un déplacement limité<br><br>- Frapper le volant au dessous de la ligne des épaules (frappe main basse), avec un déplacement limité<br><br>- Se déplacer pour aller frapper le volant<br><br>- Varier ses trajectoires :<br>- montante ou descendante<br>- gauche droite<br>- lente ou rapide<br><br>- Jouer dans les espaces libres<br><br>- Utiliser ses points forts au cours d'un match<br><br>- Mobiliser ses ressources pour atteindre un projet plus difficile<br><br>- Assumer tous les rôles prévus par les tâches (notamment l'arbitrage) et résiste à la « pression » ou à la mauvaise foi de certains joueurs quand il arbitre | **L'élève connait :**<br>- Les règles de sécurité, de fonctionnement<br>- Les règles permettant le comptage des points en fonction des situations de jeu<br>- Les limites du terrain (différentes suivant les objectifs)<br>- Ses manières de faire et l'atteinte de ce qui est demandé pour progresser<br>- La relation entre ses manières de faire et la performance réalisée<br>- Ses points forts et ses points faibles<br>- D'autres manières de faire<br><br>**L'élève sait :**<br>- Utiliser les fiches d'observation pour mieux connaître ses résultats et adapter ses intentions à ses ressources pour progresser<br>- Qu'il faut des efforts continus pour pouvoir progresser<br>- Qu'il peur solliciter l'aide d'un camarade ou d'un adulte en cas d'incompréhension ou de difficulté<br>- Se situer par rapport aux joueurs avec qui il a l'habitude de jouer<br>- Qu'il peut renseigner l'élève qui le souhaite (ou qu'il observe) sur ses manières de faire | **L'élève respecte :**<br>- Les règles de sécurité et de fonctionnement (respect de tours de passage, de la zone de travail, etc.) et participe à faire respecter ces mêmes règles<br>- Les efforts d'autrui<br><br>**L'élève parvient à :**<br>- Se concentrer sur ses efforts et sur sa progression dans ce qui est attendu<br>- Ne pas se contenter de ce qu'il sait faire mais de chercher à progresser<br>- Gérer ses émotions<br>- Relativiser le résultat victoire ou défaite<br>- Proposer son aide à un camarade<br><br>**L'élève accepte :**<br>- Les différents rôles prévus<br>- Les efforts nécessaires pour progresser et pour résoudre les difficultés rencontrées<br>- La répétition tout en respectant ce qu'il y a à faire<br>- De travailler en autonomie dans le respect de la consigne<br>- D'être, pour un temps, en difficulté pour apprendre<br>- La critique qui n'est pas faite pour nuire mais pour aider à progresser<br>- L'aide proposée par un camarade<br>- De solliciter l'aide de l'adulte et d'un camarade qui semble plus à l'aise |

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

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

AGIR

COMMUNIQUER  COMPRENDRE [8]

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

**ORGANISER DES TEMPS D'APPRENTISSAGE :**

**AVANT LE MODULE**
Préparation du module en classe

**AVANT la séance :**
Préparation de la séance en classe

**APRES la séance :**
Bilan de la séance en classe

**Séance pratique**

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

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

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

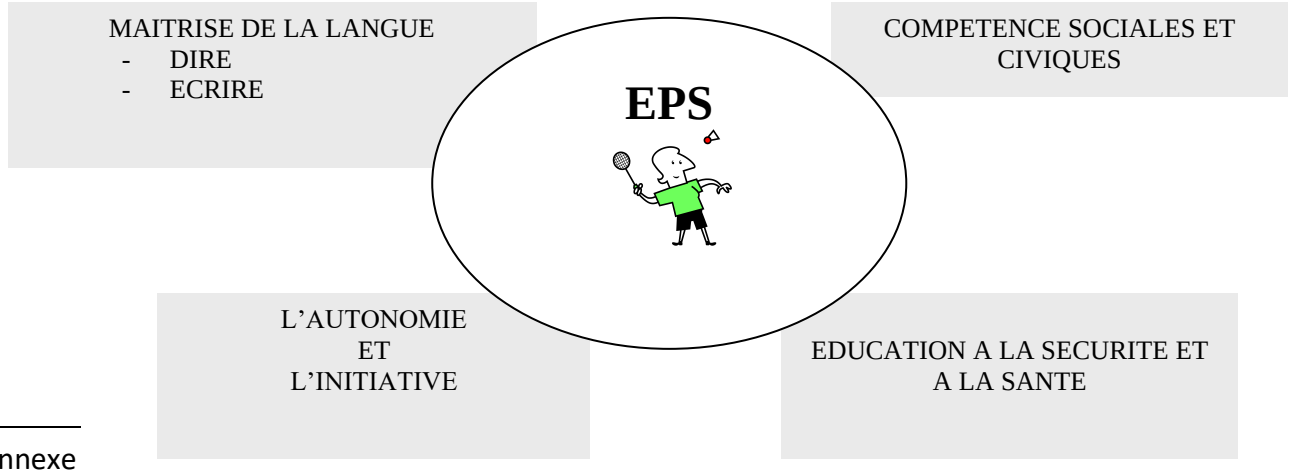
**Pendant la partie pratique de la séance badminton,** c'est permettre aux élèves de :

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

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

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

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




[9] Voir le document en annexe

## DEROULEMENT D'UN MODULE D'APPRENTISSAGE :

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

| PHASE DE DECOUVERTE | PHASE DE REFERENCE | PHASE DE STRUCTURATION | PHASE BILAN |
|---|---|---|---|
| 2 à 4 séances<br>**CONSTRUIRE DU SENS, INSTALLER LES REGLES** | 1 à 2 séances<br>**SE CONFRONTER A UN ENSEMBLE DE PROBLEMES** | 6 à 12 séances<br>**CONSTRUIRE DES SAVOIRS** | 1 à 2 séances<br>**EVALUER LES SAVOIRS ACQUIS** |
| Phase de mise en activité qui permette à tous de réussir.<br><br>L'élève mobilise ses ressources pour :<br>- entrer dans une activité<br>- apprendre et respecter les règles de sécurité et de fonctionnement<br>- utiliser les actions liées à l'activité<br>- jouer avec différentes intentions<br>- Mettre en place les différents rôles | Phase de repérage dans une situation posant l'un des problèmes inhérents à l'activité :<br><br>Dans une situation de jeu l'élève:<br>- respecte les règles de sécurité et de fonctionnement<br>- identifie ce qu'il sait faire<br>- identifie les axes de progrès possibles<br>- tient différents rôles | Phase qui vise à stabiliser, transformer, développer, enrichir les habiletés motrices de chacun. Enrichir ses connaissances et assurer ses attitudes.<br><br>L'élève apprend à :<br>- développer ses habiletés motrices<br>- connaître le résultat de ses actions<br>- mettre le résultat de ses actions en lien avec ses manières de faire<br>- mettre en œuvre un projet de jeu simple dans une situation d'opposition<br>- assurer les différents rôles prévus par les situations d'apprentissage<br>- arbitrer : l'élève arbitre se voit assigner la gestion d'une seule règle. *Le garant de la situation globale reste l'enseignant.*<br>- marquer : le secrétaire note les points marqués | Phase d'évaluation pour identifier les progrès réalisés dans une situation de jeu<br><br>L'élève participe à une situation pour<br>- mettre en œuvre un projet de jeu personnel appuyé sur ses propres ressources (gain de l'échange grâce à un coup précis ou à l'atteinte d'une zone annoncée au préalable)<br><br>- identifier ses nouveaux savoirs et mesurer les progrès réalisés dans des situations d'opposition, d'organisation du jeu et de respect de l'ensemble des règles apprises durant le module. |
| ***En référence au socle, le souci permanent sera de développer notamment les éléments suivants :*** | | | |
| **Construire et respecter des principes de vie collective**<br>Réactualiser les règles de sécurité et les règles liées à la recherche d'efficacité<br>Construire et utiliser les règles du jeu en simple | **Construire et respecter des principes de vie collective**<br><br>**Construire et s'impliquer un projet d'action** | **Construire et respecter des principes de vie collective.**<br>**Construire et s'impliquer un projet d'action**<br><br>Construire un projet d'action pour JOUER CONTRE.<br>Construire et utiliser les règles du jeu en double. | **Construire et respecter des principes de vie collective**<br><br>Mettre en œuvre le projet d'action pour JOUER CONTRE |

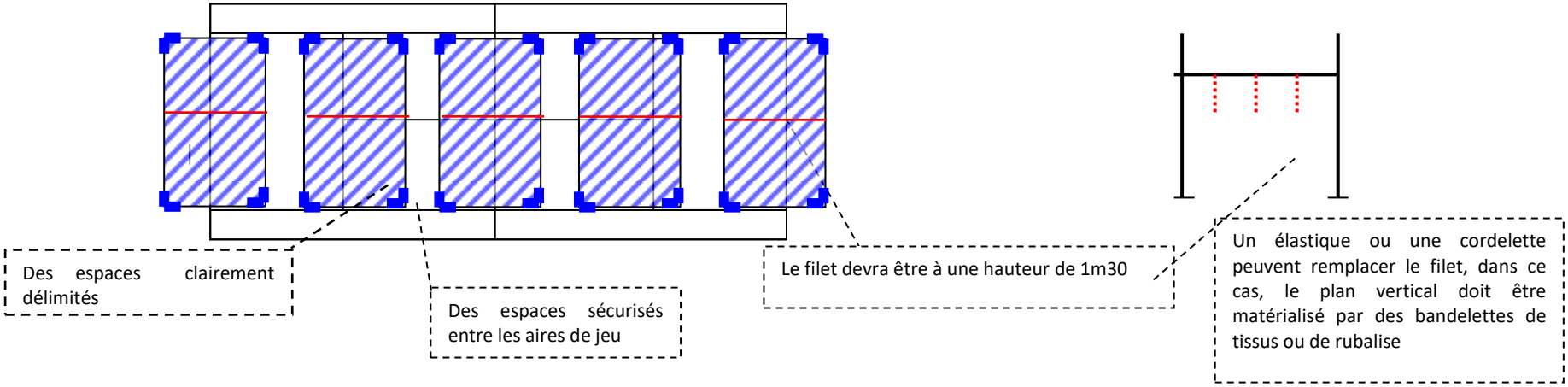
| PHASE DE RE DECOUVERTE | PHASE DE REFERENCE | PHASE DE STRUCTURATION | PHASE BILAN et REINVESTISSEMENT |
|---|---|---|---|
| **ECHANGER, JOUER AVEC UNE INTENTION**<br><br>**<u>3 Thèmes pour enter dans l'activité</u> :**<br>- Se repérer par rapport aux espaces (mon terrain et le terrain adverse) et à mon partenaire ou adversaire (EA1)<br>- Mettre en jeu (EA2)<br>- Frapper manier (EA3) | **SE SITUER DANS SA PRATIQUE**<br><br>**SE METTRE EN PROJET** | **JOUER CONTRE AVEC UNE INTENTION**<br>**<u>5 Thèmes de travail</u>**<br>1. Servir (TT1)<br>2. Frapper (main haute, main basse, long court, droite gauche) (TT2)<br>3. Se déplacer pour frapper (TT3)<br>4. Défendre mon terrain /attaquer le terrain adverse (TT4)<br>5. Mettre en place un projet de jeu : déplacer mon adversaire, jouer plus vite (TT5) | **S'EVALUER**<br><br>**POUVOIR REINVESTIR** |
| <u>Des situations d'appui</u><br>(adossées à un thème et à choisir parmi les situations proposées)<br><br>• Match sans raquette (EA1)<br>• Le relais (EA1)<br>• Défense de l'île (EA1)<br>• Serveur d'élite (EA2)<br>• A toi de servir (EA2)<br>• Le jongleur (EA3)<br>• Jeu de cible (zones à atteindre AV AR, D, G) (EA3)<br>• L'horloge (EA3)<br>• Les volants brûlants (EA3)<br>• Volley bad (EA3)<br>• Record d'échanges avec ou sans contrainte de frappe (EA3) | **<u>2 SITUATIONS DE REFERENCE</u>**<br><br>**<u>Pour un 1er niveau</u>** : situation de coopération avec une intention choisie entre :<br>- frapper le volant en main haute (au dessus de la tête) ou<br>- alternatif D G /centre<br>- faire fiche résultat<br><br>**MATCH RECORD DE POINT**<br>**Le maxi échanges**<br><br>**<u>Pour un 2e niveau</u>** : situation d'opposition avec une intention : mettre le volant hors de portée de l'adversaire<br><br>**MATCH 1 CONTRE 1**<br>**Le volant en or**<br><br>3 points quand le volant tombe directement au sol sans que mon adversaire ait pu le toucher<br>- faire une fiche avec les résultats | <u>Des situations d'appui</u><br>(adossées à un thème de travail et à choisir parmi les situations proposées)<br>• De plus en plus loin (TT1)<br>• Robin des bois (TT2)<br>• Visite guidée (TT2)<br>• Le distributeur main haute (TT2)<br>• La marelle (TT3)<br>• Le manège (TT3)<br>• Seul contre tous (TT4)<br>• Simple danois (TT2, TT4)<br>• Match au filet (TT4)<br>• Match à thème avec double scorage (TT4)<br>- La zone valorisée<br>- La zone interdite<br>• Double belge (TT4)<br>• Double danois(TT4)<br>• Double ping (TT4)<br>• Ronde à italienne(TT4) | **<u>SITUATION BILAN</u>**<br><br>**Match 1 CONTRE 1**<br>**Le volant en or ou la zone en or**<br><br>L'élève choisit l'endroit du terrain où il veut mettre ces 3 points<br>- volant hors de portée<br>- volant au sol dans les zones AV/AR ou D/G<br><br>- fiche projet /résultat<br><br>**VERS UN REINVESTISSEMENT**<br><br>○ **RENCONTRE USEP**<br>○ RENCONTRES inter classes dans une même école,<br>○ RENCONTRES de secteur entre CM2 / 6e. |

**EN CLASSE**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Expliciter : les enjeux, le règlement, le terrain<br>Rechercher des informations liées à l'activité<br>Préparer l'organisation de la situation de référence | Préparer une fiche de relevé d'informations<br>Identifier les problèmes rencontrés<br><br>Participer à l'élaboration du projet d'action : comment mieux jouer ? | Expliciter le sens des règles<br><br>Construire / consolider les notions liées à la pratique : espace, intention<br><br>Revenir sur les résultats des actions | Préparer les fiches bilan.<br><br>Faire un bilan des progrès réalisés.<br><br>Préparer la rencontre USEP. |

## LES CONDITIONS MATERIELLES

- Avoir suffisamment de raquettes (20 raquettes de tailles différentes : type baby, type junior) et de volants (30 volants au moins) pour favoriser un maximum de pratique.
- Avoir un espace, de préférence un gymnase[10] où le nombre d'espaces de jeu soit suffisant (5 espaces de jeu pour 24 élèves sont un minimum en dessous duquel il n'est pas envisageable de proposer cette activité).
- L'enseignant doit organiser l'espace :




**Attention :**
La FFBaD a fait évoluer son règlement technique et a édicté un règlement technique sur les poteaux et filets. Lesquels règlements ont reçu un avis positif du CNAPS respectivement les 9 juin 2004 et 25 juillet 2006. Cette mise en conformité prévoit l'interdiction des filets tendus de mur à mur.
Pour marquer des zones ou des espaces à atteindre ou des cibles, il faut utiliser des éléments non glissants, les cerceaux sont à proscrire sauf pour repérer un espace où l'élève est statique.

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

## LES CONDITIONS DE SECURITE

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

## LES REGLES DE SECURITE ET DE FONCTIONNEMENT A FAIRE RESPECTER

### REGLES D'OR :

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

### REGLES DE FONCTIONNEMENT

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

## Des situations, des jeux d'échauffement

*Il est important d'apprendre aux élèves à lancer à la main le volant afin de faciliter ensuite d'autres situations d'apprentissage. Le volant doit être tenu par le bouchon qui est lui-même orienté dans la direction du lancer, limitant ainsi les perturbations de trajectoire*.

<table>
<tr><td colspan="2">SITUATION D’ECHAUFFEMENT</td><td>LA LOCOMOTIVE</td></tr>
<tr><td colspan="3">Objectifs : mettre les enfants en activité tout en appréhendant les limites de l’espace de jeu</td></tr>
<tr><td colspan="2">Dispositif :<br>6 joueurs sur les lignes d’un ½ terrain.</td><td>Veiller à ce que le jeu ne dure pas plus de 1mn avec le même élève dans le rôle de conducteur du train.</td></tr>
<tr><td colspan="3">TÂCHE DE L’ELEVE</td></tr>
<tr><td>But<br><br>Ne pas se faire toucher par le conducteur du train.</td><td>Consignes<br>Les enfants ne peuvent se déplacer que sur les lignes du terrain de badminton.<br><br>L’un d’entre eux sera le conducteur du train qui doit rattraper les wagons détachés. Dès qu’il touche un enfant celui-ci doit s’immobiliser, bloquant ainsi la ligne de chemin de fer sur laquelle il est situé.<br><br>On ne peut changer de ligne qu’à une intersection. Pour toucher un élève, il faut être situé sur la même ligne que le wagon et non sur une ligne parallèle.<br><br>Une fois tous les wagons rattrapés on change de conducteur</td><td>Critères de réussite<br><br>« Rester wagon »</td></tr>
<tr><td colspan="3">Simplifications / complexifications :<br>Quand un joueur est touché, il prend le rôle de conducteur et doit toucher quelqu’un d’autre pour redevenir wagon - Imposer des déplacements en pas chassés.</td></tr>
</table>

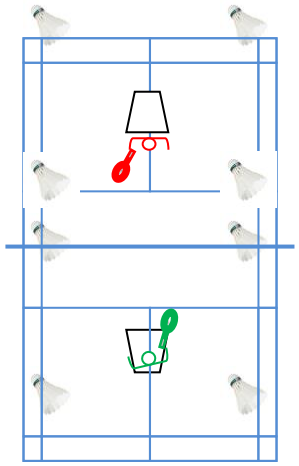
| SITUATION D'ECHAUFFEMENT | LA CUEILLETTE DES CHAMPIGNONS |
|---|---|

**Objectif :** Etre capable de se déplacer aux 4 coins du terrain en stabilisant la fin du déplacement

***Dispositif :***

1 joueur sur son ½ terrain
4 à 8 volants par demi-terrain
1 cône servant de panier

Au centre du ½ terrain un cône renversé permet de recueillir les champignons ramassés

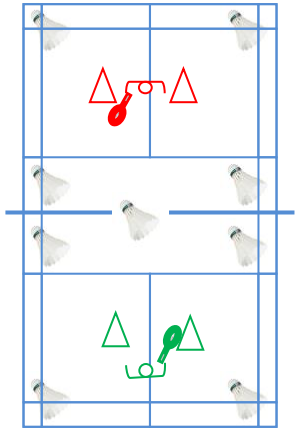


<u>Critère de réalisation :</u>
La fin du déplacement, avant la touche du volant, doit être équilibrée (fente avant : bras ou raquette qui ramasse du même côté que la jambe placé en avant)

**TÂCHE DE L'ELEVE**

| But | Consignes | Critères de réussite |
|---|---|---|
| Ramener le plus de volants dans son panier. | On place les 4 volants aux 4 coins du ½ terrain. Les enfants jouent par 2 et vont ramasser, à la main, des champignons 1 par 1 en les ramenant systématiquement dans le panier. | Ramasser plus de volants que l'adversaire en étant équilibré. |

Simplifications / complexifications :
On peut chronométrer la cueillette – Mettre plus de volants – Faire un relais avec plusieurs joueurs – Ramasser avec une raquette pour les élèves les plus à l'aise

| SITUATION D'ECHAUFFEMENT | LE TOUTAFON |
|---|---|
| **Objectifs :** Développer la vitesse de déplacement et les changements de direction | |
| ***Dispositif :***<br>1 joueur sur son ½ terrain<br>4 volants par demi-terrain + 1 sur le filet<br>2 plots<br>  | Veiller à ce que les joueurs passent bien entre les plots. |

**TÂCHE DE L'ELEVE**

| But | Consignes | Critères de réussite |
|---|---|---|
| Renverser ses volants le plus vite possible | Au signal de l'enseignant, chaque joueur doit aller renverser les volants aux 4 coins et venir renverser celui posé sur le filet en repassant par le centre (entre 2 plots) à chaque fois. | Etre le premier à renverser le volant sur le filet |

Simplifications / complexifications :
Mettre plus de volants – Faire un relais avec plusieurs joueurs – Avec ou sans raquette – Imposer un sens pour renverser les volants – Imposer un type de déplacement.

## Phase de découverte

La phase de découverte comporte 2 à 4 séances.

**Les enjeux de cette phase de découverte sont :**

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

Avant la séance :

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

Après la séance :

En classe entière, régulations possibles sur :

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

**AMENER LES ELEVES A ECHANGER, JOUER AVEC UNE INTENTION**

## PHASE DE DECOUVERTE : DES SITUATIONS

Thèmes pour entrer dans l'activité[11] :

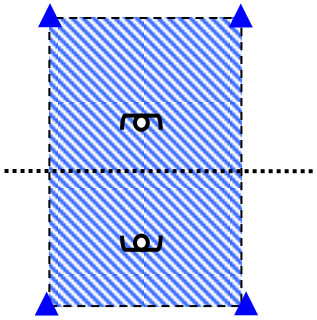
1. Se repérer par rapport aux espaces (mon terrain et le terrain adverse) et à mon partenaire ou adversaire (EA1)[12]
2. Mettre en jeu (EA2)
3. Frapper, manier (EA3)


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


*ATTENTION : NE PAS « EMPILIER » LES SITUATIONS DANS LA SEANCE ET D'UNE SEANCE SUR L'AUTRE, LAISSER DU TEMPS POUR APPRENDRE, PRIVILEGIER L'UTILISATION DES VARIABLES (TERRAIN, JOUEUR/ RAQUETTE, NOMBRE DE JOUEURS, MODE DE LANCER….) ET LES AXES DE SIMPLIFICATIONS, COMPLEXIFICATIONS. FAIRE DES CHOIX PARMI LES SITUATIONS PROPOSEES.*

[11] Se référer au tableau page 11

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

| PHASE DE DECOUVERTE | LE MATCH SANS RAQUETTE |
|---|---|
| **Objectifs :** Mettre en activité, installer le dispositif et les règles,<br>Se repérer par rapport aux espaces (mon terrain et le terrain adverse) et à mon partenaire ou adversaire | |
| ***Dispositif :***<br><br>1 terrain<br>2 joueurs<br>éventuellement un arbitre<br>  | Jouer en 5 points.<br><br>Tirage au sort pour le 1er service, <u>celui qui marque gagne le service</u> |

**TÂCHE DE L'ELEVE**

| But | Consignes | Critères de réussite |
|---|---|---|
| Envoyer et renvoyer le volant à la main pour marquer le point. | Envoyer le volant à la main, face au filet, dans le camp adverse et se saisir du volant dans son camp avant qu'il ne touche le sol | Marquer plus de points que son adversaire |

Simplifications / complexifications : on ne marque que sur son service

| PHASE DE DECOUVERTE | LES VOLANTS BRULANTS SANS RAQUETTE |
|---|---|

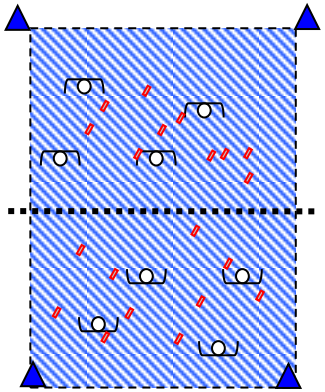
**Objectifs :** Mettre en activité, installer le dispositif et les règles, regarder, viser les espaces libres
Se repérer par rapport aux espaces (mon terrain et le terrain adverse) et à mon partenaire ou adversaire

***Dispositif :***

1 terrain

2 équipes de 4 joueurs

2 arbitres ramasseurs de volants



1 terrain (10 x3)

10 volants dans chaque terrain

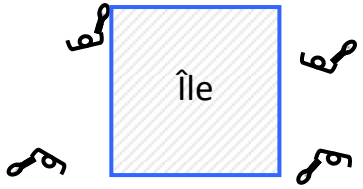
1 chronomètre

**TÂCHE DE L'ELEVE**

| But | Consignes | Critères de réussite |
|---|---|---|
| Avoir le moins de volants possible à terre dans son camp au signal de fin de jeu. | Au signal envoyer, renvoyer le plus vite possible les volants dans le camp adverse, en les lançant main haute.<br>Les volants qui tombent hors de l'aire de jeu sont rendus par l'arbitre à l'équipe fautive. | L'équipe gagnante est celle qui a le moins de volants dans son camp à la fin du temps réglementaire. |

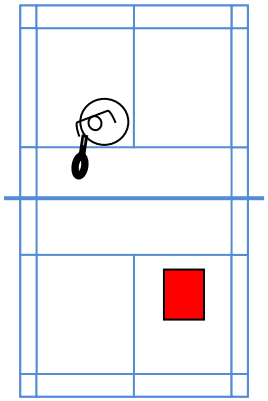
Simplifications/ complexifications : valoriser (points) des espaces cibles dans le terrain adverse

<table>
<tr><td colspan="2">PHASE DE DECOUVERTE</td><td>LE RELAIS</td></tr>
<tr><td colspan="3">Objectifs : Améliorer la motricité générale (coordination d’actions simples, équilibre, vitesse, endurance)<br>Appréhender la raquette et le contact du volant</td></tr>
<tr><td colspan="2">Dispositif :<br>- différents obstacles<br>- cônes<br>- 1 raquette chacun ou pour deux<br>- 1 volant chacun ou pour deux</td><td>Composition variée : seul, par deux, en équipe<br>Définir un rôle d’arbitre pour faciliter le travail en autonomie</td></tr>
<tr><td colspan="3">TÂCHE DE L’ELEVE</td></tr>
<tr><td>But<br><br>Maitriser l’exécution. Réaliser le parcours le plus vite possible</td><td>Consignes<br><br>L’enseignant compose un parcours varié qui va permettre aux enfants d’explorer :<br>- différents types de déplacements : marcher, courir, reculer, petits pas, grands pas, pas chassés, pas croisés…<br>- l’espace de jeu : en avant, en arrière, sur les côtés, zigzag…<br>- l’enfant doit parcourir et franchir les obstacles avec le volant posé sur son tamis<br>- en cas de relais, après son passage, il dépose le volant sur le tamis de son partenaire</td><td>Critères de réussite<br><br>Réaliser le parcours le vite possible en ayant respecté les différents déplacements demandés</td></tr>
<tr><td colspan="3">Simplifications / complexifications :<br>- course au temps (chronométrée) seul ou en équipe<br>- course duelle par deux<br>- course relais par équipe<br>- le parcours peut se faire en jonglant</td></tr>
</table>

| PHASE DE DECOUVERTE | LA DEFENSE DE L'ILE |
|---|---|
| **Objectifs :** Mettre en activité, installer le dispositif et les règles, se déplacer<br>Se repérer par rapport aux espaces (mon terrain et le terrain adverse) et à mon partenaire ou adversaire | |
| ***Dispositif :***<br>  <br> | 3 équipes de 4 joueurs<br>1 raquette par joueur<br>un grand nombre de volants<br>1 zone délimitée de non pénétration<br>1 tapis (l'île : 2 à 3m de côté)<br>1 chronomètre |

**TÂCHE DE L'ELEVE**

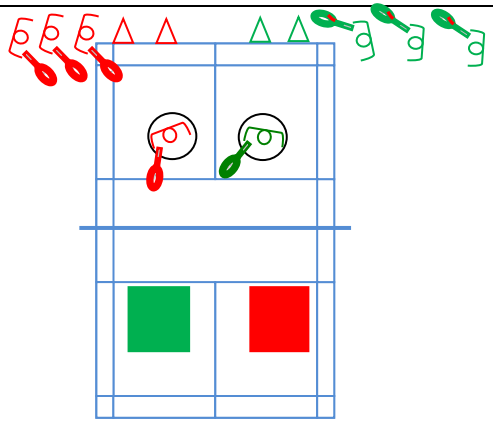
| But | Consignes | Critères de réussite |
|---|---|---|
| Empêcher les volants d'atteindre son île | L'équipe A est placée autour de son île (interdit d'être dessus).<br><br>Les attaquants de l'équipe B et C envoient à volonté des volants sur l'île.<br><br>Les défenseurs A essayent d'empêcher les volants de tomber sur l'île.<br><br>Inversion des rôles au bout du temps imparti | L'équipe qui comptabilise le moins de volants sur son île à la fin du temps de jeu a gagné. |

| PHASE DE DECOUVERTE | LE SERVEUR D'ELITE |
|---|---|
| **Objectif :** Etre capable d'envoyer le volant en servant dans différentes cibles | |
| ***Dispositif :***<br><br>- cibles au sol<br>- 5 volants pour 2<br>- 1 raquette pour 2  | Des cibles sont placées au sol. Les enfants doivent les viser avec les volants en servant. |

**TÂCHE DE L'ELEVE**

| But | Consignes | Critères de réussite |
|---|---|---|
| Servir dans les cibles et marquer un maximum de points | Par groupe de 2 : un serveur et un qui compte les points<br>On change de rôle après les 5 volants | Atteindre les zones au sol |

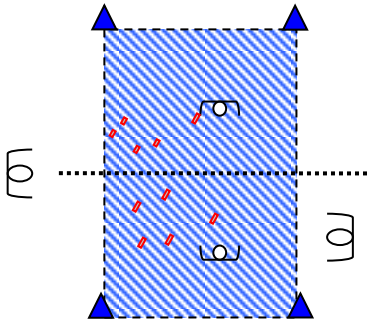
Simplifications / complexifications :
- Varier la grandeur des cibles, leur éloignement
- Avoir le filet ou non comme obstacle
- Viser des cibles verticales (panier de basket, cibles à la craie sur le mur…)

| PHASE DE DECOUVERTE | A TOI DE SERVIR |
|---|---|
| **Objectifs:** Initiation à la mise en jeu. Servir de façon ciblée | |
| ***Dispositif :***<br><br>- 2 plots<br>- 1 cerceau ou lattes<br>- cibles au sol (tapis) |  <br>2 plots en fond de court (porte d'entrée et zone d'attente)<br>1 poste de service délimité (cerceau, latte)<br>Cible au sol (tapis) de l'autre côté du filet<br>Disposition en quinconce sur le même terrain pour un match par équipe |

**TÂCHE DE L'ELEVE**

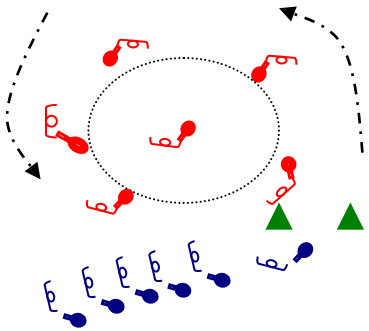
| But | Consignes | Critères de réussite |
|---|---|---|
| Mettre le volant dans la zone délimitée<br>Ajouter 1 point à son équipe | Les joueurs rentrent à tour de rôle sur le terrain pour effectuer un service dans la zone délimitée.<br>1 point pour son équipe par service réussi, première équipe à 10 a gagné<br>1 seul volant par équipe : le joueur court récupérer son volant après le service | Atteindre la zone |

Simplifications / complexifications :
- Agrandir ou déplacer la zone de service - Peut se faire en individuel

| PHASE DE DECOUVERTE | LES VOLANTS BRULANTS AVEC RAQUETTE |
|---|---|
| **Objectifs :** Mettre en activité, installer le dispositif et les règles, regarder, viser les espaces libres, frapper, manier | |
| ***Dispositif :***<br><br>1 terrain<br><br>2 joueurs<br><br>2 arbitres ramasseurs de volants<br><br>  | 1 contre 1<br><br>1 raquette par joueur<br><br>1 terrain (10 x3)<br><br>5 volants dans chaque terrain<br><br>1 chronomètre<br><br>Temps de jeu : de 1 mn à 1 mn 30 |

**TÂCHE DE L'ELEVE**

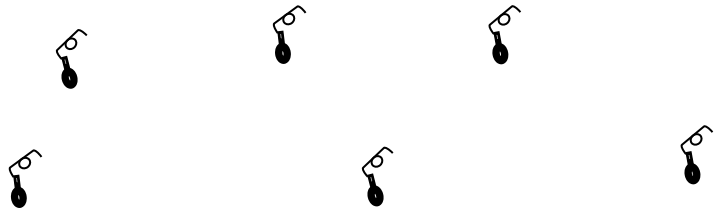
| But | Consignes | Critères de réussite |
|---|---|---|
| Avoir le moins de volants possible à terre dans son camp au signal de fin de jeu | Au signal envoyer, renvoyer le plus vite possible, en les frappant avec sa raquette, les volants dans le camp adverse.<br>Les volants qui tombent hors de l'aire de jeu sont rendus par l'arbitre au joueur fautif. | Le gagnant est celui qui a le moins de volants dans son camp à la fin du temps réglementaire. |
| Simplifications / complexifications : Valoriser les volants (points) présents en zone de fond au signal de fin de jeu. | | |

| PHASE DE DECOUVERTE | L'HORLOGE |
|---|---|
| **Objectifs:** mettre en activité, installer le dispositif et les règles, frapper, manier | |
| ***Dispositif :***  | 2 équipes de 6 joueurs<br>L'équipe A est en cercle avec un joueur au milieu du cercle. L'équipe B est relayeuse<br>1 volant et une raquette pour chaque joueur de l'équipe B<br>1 raquette par joueur de l'équipe A et 1 volant pour l'équipe A<br>1 zone matérialisant le point de départ et d'arrivée pour les joueurs de l'équipe B<br>1 réserve de volants au milieu |

**TÂCHE DE L'ELEVE**

| But | Consignes | Critères de réussite |
|---|---|---|
| Pour l'équipe A :<br>Faire le plus grand nombre d'échanges possibles dans le temps donné par l'équipe B<br><br>Pour l'équipe B : Réaliser un relais dans un minimum de temps | Le joueur du centre envoie le volant avec sa raquette successivement à tous ses partenaires qui lui renvoient de volée (le joueur central peut bloquer le volant à la main avant de l'envoyer à un autre partenaire).<br><br>Pendant ce temps, le premier joueur de l'équipe B effectue le tour de l'équipe A le plus rapidement possible en jonglant puis passe le volant au deuxième et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs de l'équipe B soient passés.<br><br>L'équipe A compte alors le nombre de tours complets effectués. Puis inverser les rôles. | L'équipe qui a réalisé le plus grand nombre de tours à la fin du match a gagné |

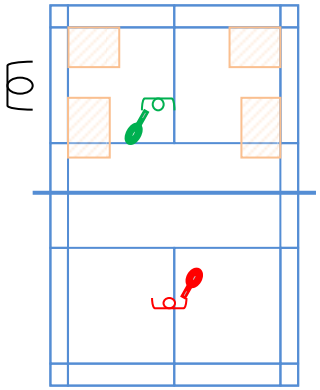
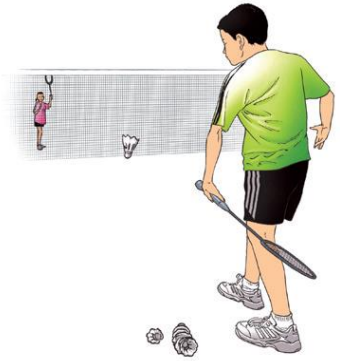
Simplifications / complexifications :
Sans raquette pour celui du milieu - Varier le diamètre du cercle - Volant posé ou volant jonglé pour les relayeurs

| PHASE DE DECOUVERTE | LE JONGLEUR |
|---|---|
| **Objectifs :** mettre en activité, installer le dispositif et les règles, regarder, frapper, manier | |
| ***Dispositif :***  | 1 raquette par enfant<br>1 volant par enfant<br>1 espace délimité<br>1 chronomètre |

**TÂCHE DE L'ELEVE**

| But | Consignes | Critères de réussite |
|---|---|---|
| Jongler avec le volant sur la raquette sans qu'il ne touche le sol | Jongler avec le volant sur la raquette sans qu'il ne touche le sol<br>- sur place, debout, à genoux, assis<br>- en marchant, en courant<br>- en changeant de direction au signal<br>en suivant un parcours | Maintenir son volant sur la raquette malgré les changements de directions, de rythme<br><br>Comptabiliser et établir son record dans chaque tâche |

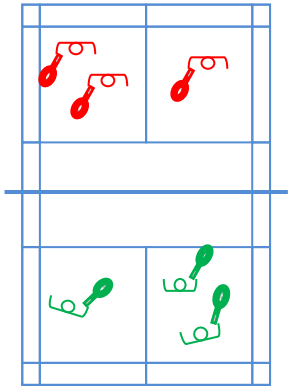
Simplifications/ complexifications :
Utiliser les deux faces du tamis - Frapper le volant sous la hanche - Frapper le volant au dessus des épaules - Faire le plus petit nombre de jonglages dans un temps donné sans perdre le volant

| PHASE DE DECOUVERTE | JEU DE CIBLES |
|---|---|
| **Objectifs :** Etre capable de se placer sous le volant et de frapper en visant des zones | |
| ***Dispositif :***<br>3 joueurs<br>10 volants<br>Des zones au sol<br>  |  |

**TÂCHE DE L'ELEVE**

| But | Consignes | Critères de réussite |
|---|---|---|
| Varier les frappes et viser les zones au sol | Un distributeur envoie 10 volants avec la raquette avec une trajectoire en cloche (type service long). Le receveur doit frapper en main haute (au-dessus de la tête) et mettre un maximum de volants dans les cibles.<br>Le 3ème joueur comptabilise les volants dans les zones | Nombre de cibles atteintes |

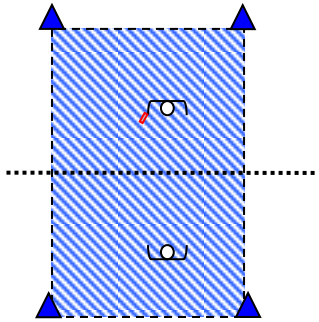
Simplifications / complexifications :
Varier le nombre, l'emplacement et la taille des cibles – Imposer un nombre de volants devant et derrière – Bonifier différemment les zones.

| PHASE DE DECOUVERTE | VOLLEYBAD |
|---|---|
| **Objectifs :** Développer la maniabilité et le contrôle. Développer la collaboration et la mise en place d'une stratégie d'équipe | |
| ***Dispositif :***<br><br>1 terrain<br>1 filet<br>1 raquette par joueur<br>1 volant par terrain<br>  | Par groupe de 3<br>Les groupes fonctionnent en autonomie<br>Il peut y avoir un arbitre |

**TÂCHE DE L'ELEVE**

| But | Consignes | Critères de réussite |
|---|---|---|
| Faire passer le volant de l'autre côté du filet après 3 touches par équipe | Les joueurs doivent faire obligatoirement 3 touches par équipe avant de renvoyer le volant de l'autre côté<br>Les smashs sont interdits | Gagner l'échange |

Simplifications / complexifications :
- augmenter ou diminuer l'espace de jeu
- modifier le nombre de joueurs
- autoriser le renvoi direct
- interdire ou autoriser plus ou moins de coups
- demander aux joueurs d'amortir le volant sur le tamis avant la passe

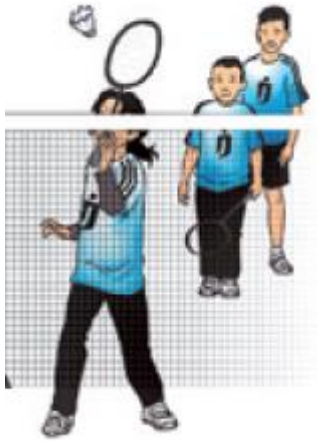
| PHASE DE DECOUVERTE | LE MAXI ECHANGE |
|---|---|
| **Objectifs :** mettre en activité, installer le dispositif et les règles, coopérer pour échanger | |
| ***Dispositif :***  | 1 contre 1<br>1 raquette par joueur<br>1 volant pour deux<br>1 terrain |

**TÂCHE DE L'ELEVE**

| But | Consignes | Critères de réussite |
|---|---|---|
| Faire le maximum d'échanges en coopérant | Faire le maximum d'échanges sur 5 essais. | Faire le plus grand nombre de renvois, |

Simplifications / complexifications : faire varier les doublettes en jouant sur hétérogénéité, additionner les points pour établir le record par équipe

## PHASE DE REFERENCE



La phase de découverte comporte 1 à 2 séances.

**L'enjeu de cette phase de référence** est de:

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

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

**DEUX SITUATIONS DE REFERENCE PEUVENT ETRE PROPOSEES**

**Match record de points : maxi échanges en collaboration**

**Matches volant en or**

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

Avant la séance :

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

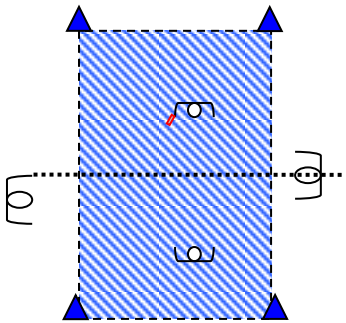
Après la séance

En classe entière, régulations possibles sur :

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

## PREMIERE SITUATION DE REFERENCE : JOUER AVEC

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

| **PHASE DE REFERENCE** | **RECORD DE POINT** |
|---|---|
| **Objectifs :** se situer dans l'activité, se mettre en projet, tenir des rôles | |
| ***Dispositif :***<br>1 contre 1<br>1 raquette par joueur<br>1 volant pour deux<br>1 terrain<br>Un chronomètre<br>  | <u>Situation de coopération avec 2 intentions possibles :</u><br>- frapper le volant en main haute (au dessus de la tête)<br>- alternatif D G, coup droit, revers<br>2 arbitres : un pour chaque joueur pour vérifier si l'intention est respectée, un des 2 compte à haute voix.<br>Le volant est perdu s'il est frappé 2 fois de suite par le même joueur, tombé au sol, envoyé dans le filet ou à l'extérieur du terrain de jeu, renvoyé avec une frappe non choisie<br>le décompte s'arrête, on tente un nouvel essai |

**TÂCHE DE L'ELEVE**

| **But** | **Consignes** | **Critères de réussite** |
|---|---|---|
| Faire le maximum d'échanges en coopérant | <u>Sur trois séquences de 2 minutes :</u><br>Faire le maximum d'échanges en respectant l'intention choisie. Chaque élève change de partenaire sur chaque séquence<br>Si l'intention n'est pas respectée ou l'échange est interrompu, le décompte repart de zéro | Faire le plus grand nombre de renvois, en respectant l'intention choisie |

## FICHE « RECORD DE VOLANTS ECHANGES »

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

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

Ou

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

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

***ATTENTION*** **:**
A chaque fois que le volant est perdu, le décompte s'arrête et l'observateur écrit le nombre de volants échangés dans la case prévue.
Il est important qu'un observateur compte le nombre de volants frappés à voix haute.

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

| | JOUEUR 1 | JOUEUR 2 | JOUEUR 3 | JOUEUR 4 |
|---|---|---|---|---|
| *JOUEUR 1* | | **1 °TEMPS** | **3 °TEMPS** | **5 °TEMPS** |
| *JOUEUR 2* | **1 °TEMPS** | | **6 °TEMPS** | **4 °TEMPS** |
| *JOUEUR 3* | **3 ° TEMPS** | **6 °TEMPS** | | **2 °TEMPS** |
| *JOUEUR 4* | **5 °TEMPS** | **4 °TEMPS** | **2 °TEMPS** | |

**POUR COMPTABILISER LE NOMBRE D'ECHANGES[13]**

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

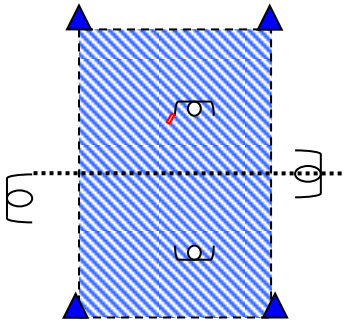
| Noms : | Main Haute | x | 1er tentative | 2e tentative | 3e tentative | 4e tentative | 5e tentative | 6e tentative | 7e tentative | 8e tentative | 9e tentative | 10e tentative |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Julie | D, G | | **12** | | | | | | | | | |
| Hector | Main haute | | 11e tentative | 12e tentative | 13e tentative | 14e tentative | 15e tentative | 16e tentative | 17e tentative | 18e tentative | 19e tentative | 20e tentative |
| | D, G | x | | | | | | | | | | |

Noms des observateurs, compteurs :

[13] Une fiche élève est présentée en annexe

## DEUXIEME SITUATION DE REFERENCE : JOUER CONTRE

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

| **PHASE DE REFERENCE** | **VOLANT EN OR** |
|---|---|
| **Objectifs :** se situer dans l'activité, se mettre en projet, tenir des rôles | |
| ***Dispositif :***<br>1 contre 1<br>1 raquette par joueur<br>1 volant pour deux<br>1 terrain<br>Un chrono<br>  | <u>Situation d'OPPOSITION avec l'intention :</u> mettre le volant hors de portée de l'adversaire, le volant tombe directement au sol<br><br>2 arbitres : un pour vérifier le volant en or, l'autre pour le score<br><br>Match au temps : 2mn avec services alternés (changement de serveur à chaque point)<br><br>Le volant est perdu s'il est frappé 2 fois de suite par le même joueur, tombé au sol, envoyé dans le filet ou à l'extérieur du terrain de jeu |

**TÂCHE DE L'ELEVE**

| **But** | **Consignes** | **Critères de réussite** |
|---|---|---|
| Gagner le match en essayant de mettre le volant hors de portée de l'adversaire (volant au sol directement) | Services alternés à chaque point.<br><br>Essayer de viser les espaces où l'adversaire n'est pas pour faire tomber directement tomber le volant au sol.<br><br>Chaque volant direct au sol = volant en or = 3 points | Gagner le match avec le plus possible de volants en or |

## FICHE « LE VOLANT EN OR »

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

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

Les arbitres notent les points marqués par chaque joueur.

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

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

| | JOUEUR 1 | JOUEUR 2 | JOUEUR 3 | JOUEUR 4 |
|---|---|---|---|---|
| *JOUEUR 1* | | **MATCH 1** | **MATCH 3** | **MATCH 5** |
| *JOUEUR 2* | **MATCH 1** | | **MATCH 6** | **MATCH 4** |
| *JOUEUR 3* | **MATCH 3** | **MATCH 6** | | **MATCH 2** |
| *JOUEUR 4* | **MATCH 5** | **MATCH 4** | **MATCH 2** | |

Exemple : 1er match[14]

| **Joueurs** | 1er échange | 2e | 3e | 4e | 5e | 6e | 7e | 8e | 9e | 10e | 11e | 12e | 13e | 14e | **Résultat** | **V OR** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Mickaël | 1 | | | | 1 | 1 | | | | 1 | | 1 | 3 | | **8** | **1** |
| Karima | | 1 | 3 | 1 | | | 1 | 1 | 3 | | 1 | | | 1 | **12** | **2** |

Noms des observateurs : Hector et Clarisse

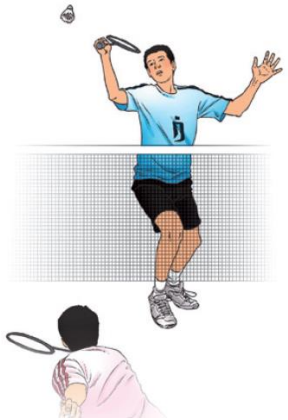
2e match

| **Joueurs** | 1er échange | 2e | 3e | 4e | 5e | 6e | 7e | 8e | 9e | 10e | 11e | 12e | 13e | 14e | **Résultat** | **V OR** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Clarisse | | 1 | 3 | 1 | | | 1 | 1 | 3 | | 1 | | | 1 | **12** | **2** |
| Hector | 1 | | | | 1 | 1 | | | | 1 | | 1 | 3 | | **8** | **1** |

Noms des observateurs : Mickaël et Karima

[14]Des fiches élèves en annexe

# PHASE DE STRUCTURATION



La phase de structuration comporte 6 à 12 séances.

**L'enjeu de cette phase de structuration** est de :

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

Avant la séance :

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

Après la séance :

En classe entière, régulations possibles sur :

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

**AMENER LES ELEVES A JOUER CONTRE AVEC UNE INTENTION**

## PHASE DE STRUCTURATION : DES SITUATIONS

Thèmes de travail

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

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

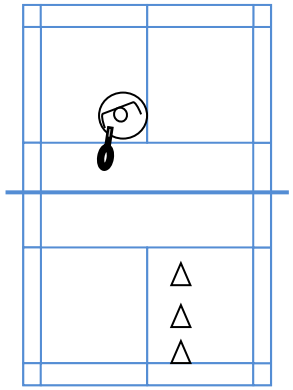
Des situations d'appui [15] en lien avec un thème de travail

L'enseignant fera un choix parmi ces situations :

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

*ATTENTION : NE PAS « EMPILIER » LES SITUATIONS DANS LA SEANCE ET D'UNE SEANCE SUR L'AUTRE, LAISSER DU TEMPS POUR APPRENDRE, PRIVILEGIER L'UTILISATION DES VARIABLES (TERRAIN, JOUEUR/ RAQUETTE, NOMBRE DE JOUEURS, MODE DE LANCER....) ET LES AXES DE SIMPLIFICATIONS, COMPLEXIFICATIONS. FAIRE DES CHOIX PARMI LES SITUATIONS PROPOSEES.*

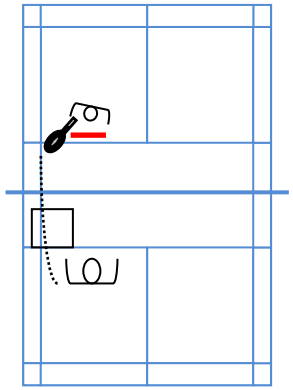
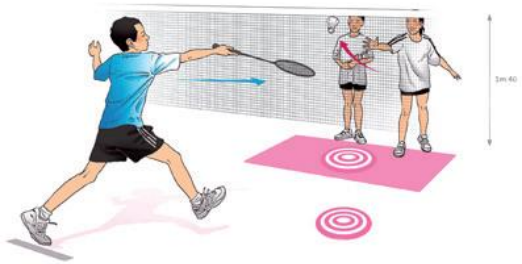
[15] TT1 : en référence au thème de travail n°1

| PHASE DE STRUCTURATION | DE PLUS EN PLUS LOIN |
|---|---|
| **Objectifs** : Assurer une mise en jeu correcte, volant frappé sous la taille | |
| ***Dispositif :***<br><br>1 raquette pour 4 joueurs<br>1 volant pour 4 joueurs<br>1 terrain<br>Des balises<br>  | Groupes de 4 à 6 joueurs<br>Différents rôles : serveur, juge, ramasseurs |

**TÂCHE DE L'ELEVE**

| But | Consignes | Critères de réussite |
|---|---|---|
| Faire passer le volant de l'autre côté du filet en servant | L'élève se place derrière un repère placé à environ 2 m du filet. Servir du bas vers le haut. Faire 5 essais sur la 1ère balise placée à 2m du filet. Si 4 réussites passer à la 2ème balise placée à 3m et ainsi de suite jusqu'à la dernière | Assurer une mise en jeu à 2m, 3m ou du fond du terrain |

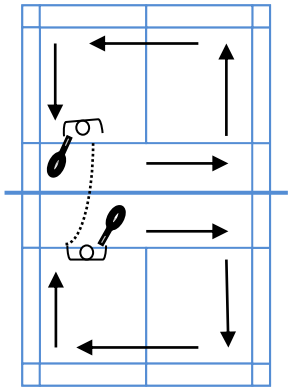
Simplifications / complexifications :
Varier le côté visé - Même jeu mais atteindre une cible placée à différents endroits sur le terrain

| PHASE DE STRUCTURATION | ROBIN DES BOIS |
|---|---|
| **Objectifs :** Construire des frappes variées dans l'espace proche du joueur | |
| ***Dispositif :***<br><br>1 terrain<br>2 raquettes par groupe<br>10 volants par groupe<br>1 cible au sol (1m²)<br>1 marque souple pour le départ<br>  | Par groupes de 3<br>Les groupes fonctionnent en autonomie : un relanceur, une aide et un joueur<br>  |

**TÂCHE DE L'ELEVE**

| But | Consignes | Critères de réussite |
|---|---|---|
| Frapper le volant avec une raquette pour viser une cible derrière le filet | 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.<br>L'aide passe les volants au relanceur au fur et à mesure.<br>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<br>Le groupe réalise des séries de 10 volants. A chaque série, les élèves ramassent les volants et changent de rôle | Atteindre les cibles au sol |

Simplifications / complexifications :
- 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
- varier la taille des cibles

| PHASE DE STRUCTURATION | VISITE GUIDEE |
|---|---|
| **Objectifs :** Etre capable de varier les trajectoires pour toujours jouer sur mon partenaire | |
| ***Dispositif :***<br><br>1 joueur par ½ terrain<br>1 volant par joueur<br>1 raquette par joueur<br>  | |

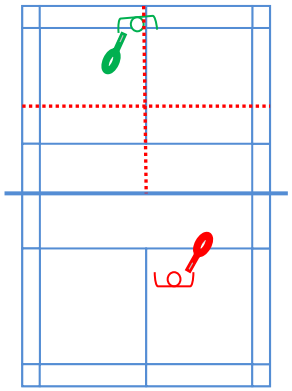
**TÂCHE DE L'ELEVE**

| But | Consignes | Critères de réussite |
|---|---|---|
| Faire un maximum de visite sans faire tomber le volant | Les élèves jouent à 2 sur un terrain complet. Le but est de faire faire le tour du terrain à mon partenaire tout en faisant de même. On commence par jouer tous les 2 au filet puis on se déplace latéralement, une fois arrivés au bout du filet on recule tous les 2 pour aller vers le fond du terrain jusqu'à revenir au point de départ. Le volant doit toujours être en jeu pendant la visite | Réussir un maximum de visites dans un temps donné |

Simplifications / complexifications :
- la distance reste toujours la même : un des enfants est d'emblée placé au filet et l'autre est au fond
- même jeu uniquement au filet en faisant des allers-retours

| PHASE DE STRUCTURATION | LE DISTRIBUTEUR MAIN HAUTE |
|---|---|
| **Objectifs :** Etre capable de varier les trajectoires en frappe main haute | |
| ***Dispositif :***<br><br>1 joueur par terrain<br>8 volants par joueur<br>1 raquette par joueur<br> | Groupes de 3 : un joueur, un relanceur et un arbitre |

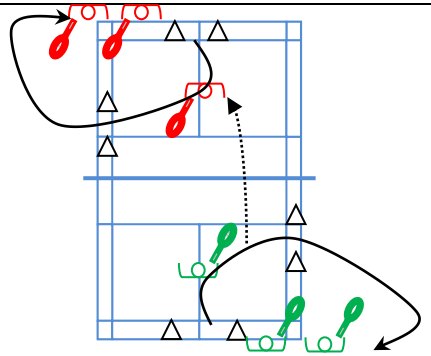
| TÂCHE DE L'ELEVE | | |
|---|---|---|
| **But** | **Consignes** | **Critères de réussite** |
| Mettre le volant dans les zones définies | Un élève muni d'une raquette doit renvoyer main haute les volants lancés par un joueur situé en face de lui et qui remplit le rôle de relanceur.<br>Le joueur doit viser une zone avant et une zone arrière. Un arbitre compte les volants dans les zones | Marquer le plus de points possible |
| Simplifications / complexifications :<br>- varier les zones au sol<br>- varier les trajectoires demandées | *Cette situation peut aussi se faire sans terrain tracé.* | |

| PHASE DE STRUCTURATION | LA MARELLE |
|---|---|
| **Objectifs :** Etre capable de se déplacer et frapper | |
| ***Dispositif :***<br><br>1 terrain<br>1 raquette par joueur<br>1 volant par groupe<br>Lattes pour les zones<br>  | Groupes de 4 à 6 joueurs<br>Matérialiser des zones sur le terrain<br><br>Un observateur valide le respect de la zone d'envoi annoncée |

**TÂCHE DE L'ELEVE**

| But | Consignes | Critères de réussite |
|---|---|---|
| Se déplacer le plus rapidement possible pour se retrouver sous le volant et le renvoyer | Le receveur est placé sur la ligne de fond. Le lanceur placé sur l'autre moitié de terrain annonce la zone visée et envoie le volant par-dessus le filet. Le receveur se déplace vers la zone annoncée, renvoie et va se replacer au fond du terrain. 10 essais | Renvoyer le plus grand nombre de volants sur 10 essais pour le receveur<br>Avoir atteint sa cible pour le lanceur |

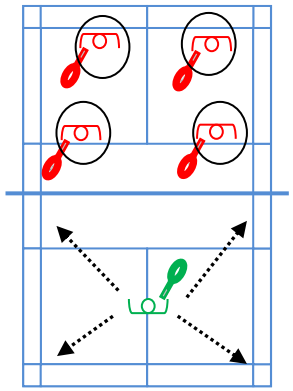
Simplifications / complexifications :
- changer la place du receveur (près du filet, sur le côté)
- plusieurs lanceurs qui « bombardent » successivement le relanceur

| PHASE DE STRUCTURATION | LE MANEGE |
|---|---|
| **Objectifs :** Se déplacer et frapper en mouvement | |
| ***Dispositif :***<br><br>- 1 terrain<br>- 1 volant par joueur<br>- 1 raquette par joueur<br>- 8 plots<br>  | 4 joueurs par ½ terrain |

**TÂCHE DE L'ELEVE**

| But | Consignes | Critères de réussite |
|---|---|---|
| Arriver à renvoyer le volant tout en se déplaçant | On dispose des cônes pour délimiter une porte d'entrée et une porte de sortie par ½ terrain.<br>1 seul joueur doit être sur le ½ terrain en même temps. Les joueurs font des échanges avec un volant sans attaquer.<br>Après avoir réalisé sa frappe, le joueur quitte le terrain par la porte de sortie et est remplacé par le suivant qui passe la porte d'entrée. Si le joueur ne peut pas rattraper et renvoyer le volant il perd 1 point. Lorsque l'un des joueurs arrive à 0, la séquence s'arrête. | A l'arrêt du jeu, avoir un total de points le plus proche possible du capital de départ |

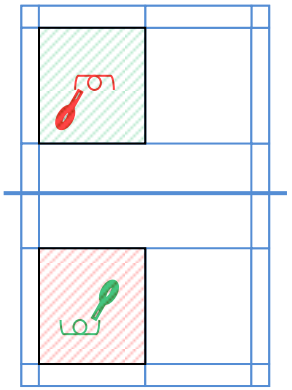
Simplifications / complexifications :
- varier les portes sur le terrain
- varier les frappes autorisées
- faire un match par équipe sans élimination

| PHASE DE STRUCTURATION | SEUL CONTRE TOUS |
|---|---|
| **Objectifs :** Savoir varier les trajectoires de frappe et se déplacer rapidement | |
| ***Dispositif :***<br><br>1 terrain<br>1 raquette par joueur<br>1 volant par terrain<br>Des cerceaux<br>  | Groupes de 4 à 6 joueurs<br>Matérialiser les zones « joueurs » par des cerceaux |

**TÂCHE DE L'ELEVE**

| But | Consignes | Critères de réussite |
|---|---|---|
| Marquer le point malgré l'opposition de plusieurs adversaires | En situation de jeu, un joueur libre de ses mouvements joue contre des adversaires qui sont fixes dans des cerceaux après avoir choisi leur emplacement. Match en 5 points | Gagner le match |

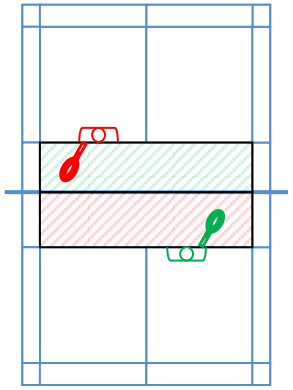
Simplifications / complexifications : Réduire le nombre de joueurs fixes - Agrandir la taille des zones occupées par les joueurs fixes (attention, ces zones ne doivent jamais se toucher pour des raisons de sécurité)

| PHASE DE STRUCTURATION | SIMPLE DANOIS |
|---|---|
| **Objectifs :** Développer le maniement et la vitesse de réaction en privilégiant les trajectoires à plat | |
| ***Dispositif :***<br><br>1 terrain<br>1 volant pour 2 joueurs<br>1 raquette par joueur<br>  | 2 joueurs par ½ terrain<br>1 arbitre<br>1 observateur |

**TÂCHE DE L'ELEVE**

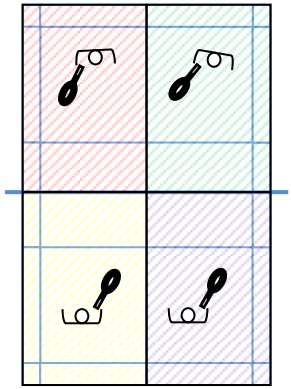
| But | Consignes | Critères de réussite |
|---|---|---|
| Gagner le match en veillant à choisir les bonnes trajectoires | Les joueurs font un match sur un ½ terrain de double. Les joueurs n'ont pas le droit de jouer dans la zone avant ni dans le couloir de fond. Ils ne peuvent jouer que dans la zone centrale. De fait, les trajectoires plates sont les plus appropriées | Gagner le match |

Simplifications / complexifications :
- jouer en 2 contre 2 sur ½ terrain avec les mêmes limites
- interdire des coups particuliers
- imposer un service de double (revers)

| PHASE DE STRUCTURATION | MATCH AU FILET |
|---|---|
| **Objectifs :** Développer la maniabilité et le contrôle à travers une nouvelle forme de rencontre | |
| ***Dispositif :***<br><br>1 raquette par joueur<br>1 terrain<br>1 volant pour 2<br>  | Peut se jouer sur ½ terrain<br>Auto -arbitrage |

| TÂCHE DE L'ELEVE | | |
|---|---|---|
| **But** | **Consignes** | **Critères de réussite** |
| Gagner le match en respectant les limites du terrain | Les joueurs font un match dans la zone de service. Le service se fait en croisé à l'intérieur de la zone de service. Le serveur et le receveur doivent avoir les pieds en dehors de la zone avant le début de l'échange | Gagner le match |
| Simplifications / complexifications :<br>- bonifier de 3 points les volants qui permettent de marquer le point en touchant la bande<br>- jouer en double | | |

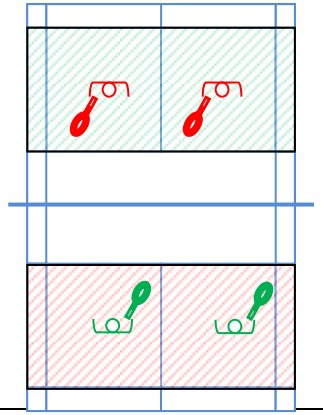
<table>
<tr><td colspan="2">PHASE DE STRUCTURATION</td><td>MATCH A THEME AVEC DOUBLE SCORAGE</td></tr>
<tr><td colspan="3">Objectifs : En situation de match prendre des informations sur les espaces du terrain adverse, marquer dans des zones valorisées ou dans des zones interdites</td></tr>
<tr><td colspan="2">Dispositif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

| PHASE DE STRUCTURATION | DOUBLE BELGE |
|---|---|
| **Objectifs :** Développer une autre forme de rencontre et de comptage | |
| ***Dispositif :***<br><br>1 terrain<br>1 raquette par joueur<br>1 volant pour 4<br>  | 4 joueurs se partagent le terrain<br>Celui qui perd le point engage sur le point suivant<br>L'engagement peut se faire droit<br>Chaque élève compte son propre score<br>Auto -arbitrage |

**TÂCHE DE L'ELEVE**

| But | Consignes | Critères de réussite |
|---|---|---|
| Défendre son camp et rester le dernier joueur en course | Chacun défend son ½ terrain.<br>Chacun part avec un total de 10 points<br>A chaque échange perdu par un joueur il perd un point. Lorsqu'un joueur arrive à 0, le jeu s'arrête. | A l'arrêt du jeu, avoir un capital de points le plus proche possible du capital de départ |

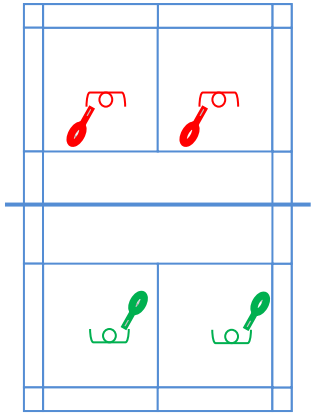
Simplifications / complexifications :
- modifier le nombre de points initial
- ne pas donner le même nombre de points en fonction du niveau des joueurs
- interdire des coups particuliers
- moduler l'espace de jeu

| PHASE DE STRUCTURATION | DOUBLE DANOIS |
|---|---|
| **Objectifs :** Favoriser les trajectoires plates**,** développer une autre forme de rencontre et d'organisation d'équipe | |
| ***Dispositif :***<br><br>1 terrain<br>1 volant par terrain<br>1 raquette par joueur<br>  | 4 joueurs par terrain<br>Possibilité d'avoir un arbitre ou auto -arbitrage |

**TÂCHE DE L'ELEVE**

| But | Consignes | Critères de réussite |
|---|---|---|
| Marquer le point en s'organisant avec son partenaire tout en veillant à choisir les bonnes trajectoires | Les paires évoluent sur un terrain de double. Elles font un match. Les joueurs n'ont pas le droit de jouer dans la zone avant ni dans le couloir du fond. Ils ne peuvent jouer que dans la zone centrale. De fait, les trajectoires plates sont plus appropriées. | Gagner le match |

Simplifications / complexifications :
- jouer en 1 contre 1 sur ½ terrain avec les mêmes limites
- interdire des coups particuliers

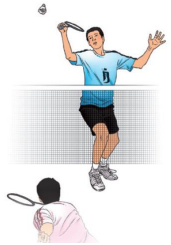
| PHASE DE STRUCTURATION | DOUBLE PING |
|---|---|
| Objectifs **:** Prendre des informations sur son partenaire, développer une autre forme de rencontre et d'organisation d'équipe | |
| ***Dispositif :***<br><br>1 terrain<br>1 volant pour 4<br>1 raquette par joueur<br>  | 4 joueurs se partagent le terrain de double<br>Possibilité d'avoir un arbitre ou auto -arbitrage |

| TÂCHE DE L'ELEVE | | |
|---|---|---|
| **But** | **Consignes** | **Critères de réussite** |
| Gagner le match en s'organisant avec son partenaire | Les paires évoluent sur un terrain de double<br>Elles font un match<br>Mais les joueurs doivent frapper à tour de rôle comme au tennis de table | Gagner le match |
| Simplifications / complexifications :<br>- Interdire des coups<br>- Moduler l'espace de jeu | | |

<table>
<tr><td colspan="2">PHASE DE STRUCTURATION</td><td>RONDE A L’ITALIENNE</td></tr>
<tr><td colspan="3">Objectifs : Développer une autre forme de rencontre, développer une stratégie d’équipe</td></tr>
<tr><td colspan="2">Dispositif :<br><br>Un match oppose 2 équipes de 3 joueurs. A l'intérieur de chaque équipe, les joueurs sont classés du n°1 au n°3 en fonction de leur niveau de badminton (décroissant).</td><td><u>Exemple de rencontre en Ronde italienne :</u><br><br>Matchs des n°1 : 9 pour l'équipe A à 6 pour l’équipe B, le total fait bien 15 !!!<br>Matchs des n°2 : 16 à 14 pour l'équipe A le total fait bien 30 donc les joueurs n°2 ont bien fait 15 points à leur tour.<br>Matchs des n°3 : 28 à 17 pour l'équipe A le total fait bien 45 donc les joueurs n°3 ont bien fait 15 points eux aussi.<br><br>Résultats de la rencontre : l'équipe A bat l'équipe B par 28 points à 17.</td></tr>
<tr><td colspan="3">TÂCHE DE L’ELEVE</td></tr>
<tr><td>But<br><br>Gagner le maximum de points pour son équipe.</td><td>Consignes<br><br>Une rencontre se déroule de la manière suivante :<br>- les deux n°1 s'affrontent et font 15 points au total (1er match)<br>- ensuite les deux n° 2 s'affrontent et font 15 points, <u>en repartant du score du 1er match</u><br>- enfin, les deux n° 3 s'affrontent et font 15 points, <u>en repartant du score du 2ème match</u></td><td>Critères de réussite<br><br>Le gain du match</td></tr>
<tr><td colspan="3">Simplifications / complexifications :<br>Moduler le nombre de joueurs - Moduler le score total qui indique le changement de joueurs (15, 12, 10 points…) – Varier la surface des terrains à défendre par chaque équipe</td></tr>
</table>

# SITUATION BILAN DE FIN DE CYCLE

**JOUER CONTRE AVEC UNE INTENTION**



**L'enjeu de cette phase** est de :

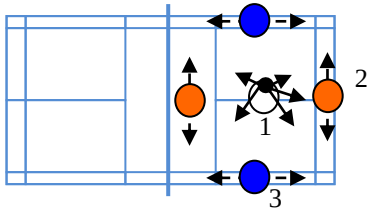
- Réutiliser ce que l'on a appris pour gagner le match
- Mettre en œuvre <u>un choix de stratégie :</u> marquer le maximum de volant en or
- Appliquer les règles et avoir une attitude positive quelque soit l'issue des matches
- Tenir les différents rôles
- Mesurer ses progrès

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

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

<u>3 Possibilités</u>

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




<u>Avant la séance :</u>

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

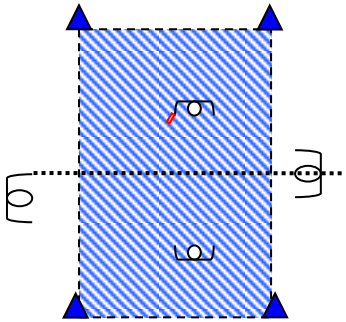
<u>Après la séance :</u>

En classe entière, échanges sur :

- Les différentes manières de réussir dans la classe
- Les progrès de chacun
- Les difficultés rencontrées

**VERS UN REINVESTISSEMENT**

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

| **SITUATION DE BILAN** | **CHOSIR MON PROJET DE JEU, MON VOLANT EN OR** |
|---|---|
| **Objectifs :** choisir une stratégie pour gagner le match, tenir des rôles**,** avoir une attitude positive quelque soit l'issue des matches | |
| ***Dispositif :***<br>1 contre 1<br>1 raquette par joueur<br>1 volant pour deux<br>1 terrain<br>Un chronomètre<br>  | <u>Situation d'OPPOSITION avec l'intention</u> de faire tomber le volant au sol directement dans une zone du terrain adverse choisie avant de commencer le match.<br>- soit n'importe où sur le terrain adverse<br>- soit dans une zone du terrain adverse AV-AR ou couloirs latéraux<br><br>2 arbitres : un pour vérifier le volant en or, l'autre pour le score<br><br>Match au temps (2 mn) avec services alternés à chaque point |

**TÂCHE DE L'ELEVE**

| **But** | **Consignes** | **Critères de réussite** |
|---|---|---|
| Gagner le match en essayant de placer des volants en or | Alterner le serveur à chaque point<br><br>Essayer de mettre en œuvre la stratégie choisie : volant en or<br><br>Chaque volant direct au sol = volant en or = 3 points | Gagner le match avec le plus possible de volants en or |

## FICHE « MON VOLANT OU MA ZONE EN OR »

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

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

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

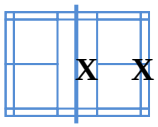
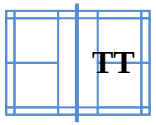
Votre adversaire ne doit pas réussir à le toucher
Vous devez choisir la zone que vous allez viser avant de commencer votre match.

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

| | JOUEUR 1 | JOUEUR 2 | JOUEUR 3 | JOUEUR 4 |
|---|---|---|---|---|
| *JOUEUR 1* | | **MATCH 1** | **MATCH 3** | **MATCH 5** |
| *JOUEUR 2* | **MATCH 1** | | **MATCH 6** | **MATCH 4** |
| *JOUEUR 3* | **MATCH 3** | **MATCH 6** | | **MATCH 2** |
| *JOUEUR 4* | **MATCH 5** | **MATCH 4** | **MATCH 2** | |

Exemple 1er match[1]

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

| Joueurs | Volant en or ou zone choisis | 1er échange | 2e | 3e | 4e | 5e | 6e | 7e | 8e | 9e | 10e | 11e | 12e | 13e | 14e | 15° | Résultats | Volants en or |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| JULES |   | 1 | | | | 1 | 1 | | | | 1 | | 1 | 3 | | 1 | **9** | **1** |
| ZOHRA |   | | 1 | 3 | 1 | | | 1 | 1 | 3 | | 1 | | | 1 | | **12** | **2** |

Noms des observateurs :

_____ **X**

[1] Fiches élèves en annexe

## ADAPTER LES SITUATIONS POUR INTEGRER DES ELEVES EN SITUATION DE HANDICAP

Ce travail est celui du groupe départemental EPS [1]. Il permet de nombreuses adaptations en jouant sur différents types de variables.
Il est à noter que ces adaptations peuvent être utiles pour des élèves en situation ordinaire notamment pour gérer la différenciation entre élèves.

### Adapter l'environnement

*Caractéristiques de l'espace* :

- ✓ **Taille du terrain** (Largeur, Longueur)
- ✓ **Taille du matériel fixe** (hauteur, largeur de filets,...)
- ✓ **Taille Cible** (cage, cible de tir, diamètre des paniers,...)
- ✓ **Mise à hauteur des supports / zones évolution** (pour ramasser par exemple des objets dans le jeu du béret pour les fauteuils électriques, zone de préhension).
- ✓ **Accessibilité des lieux de pratique** (gymnase, piscine,...) **et du dispositif matériel** (température de l'eau en piscine, balises en CO,...)

*Perception de l'environnement* :

- ✓ **Matérialisation de l'espace** (largeur des lignes, plots, ficelles, pans inclinés,....)
- ✓ **Couleur de ligne**
- ✓ **Sonore** (coup de sifflet, repérage par le son des différents espaces de jeu,...)

*Zone de déplacement* :

- ✓ **Choix du sol** (espace de déplacement mou : tatami de judo)
- ✓ **Espace adapté et non dangereux** (pans inclinés en escalade, ...)

### Adapter le matériel manipulé

*Objet à saisir ou à lancer* :

- ✓ **Taille**
- ✓ **Volume**
- ✓ **Le poids**
- ✓ **Matériaux** (ballon de baudruche, mousse, frite type piscine, ...)
- ✓ **Effets sonores** (cible, ballon,...)

*Objet médiateur de contact corporel* :

- ✓ **Taille ou longueur** (frite, ...)
- ✓ **Matière** (tissu, bloc de mousse,...)
- ✓ **Outils compensateurs** (caisse scotchée sur les genoux pour attraper le ballon,...)

*Objet de renvoi* :

- ✓ **Taille et poids** (de la raquette, batte,...)
- ✓ **Diamètre de la zone de contact** avec l'objet à renvoyer.

### Adapter l'installation de l'élève

- ✓ **Confort** (passage au fauteuil d'un élève qui a des problèmes d'équilibre et de fatigabilité, ...)
- ✓ **Sécurité**
- ✓ **Santé de l'élève**

### Variables pour adapter les situations d'EPS

### Adapter la durée de l'activité

- ✓ **Fatigabilité** de l'élève
- ✓ **Lenteur de l'élève** pour exécuter une tâche (prévoir une séance et ou une séquence suffisamment longue)

### Médiation « humaine »

Enseignant / AVS / EVS / Kiné / psychomotricien / parents /un camarade / ...

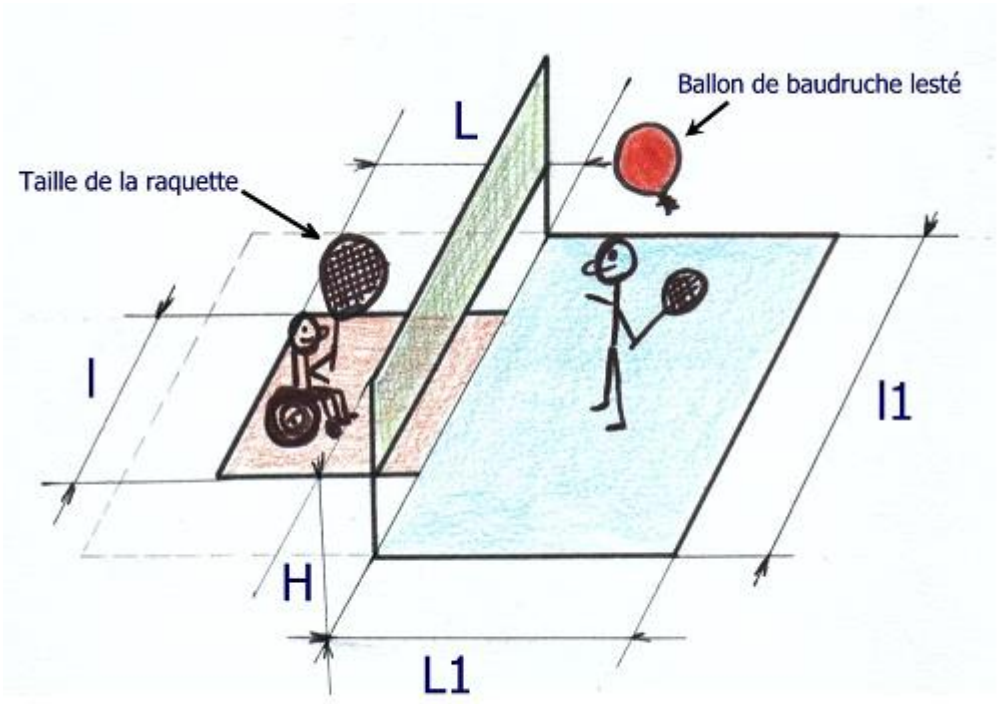
- ✓ **Accompagner l'élève individuellement**
- ✓ **Reformuler / verbaliser les consignes** (signaux sonores et visuels, langues des signes,...)
- ✓ **Ritualiser les différents temps de la séance**
- ✓ **Prendre des notes** (secrétaire de l'élève,...)
- ✓ **Réactivité de l'adulte** (modifier en direct les variables notamment en fonction du comportement de l'enfant)

### Adapter les rôles et les règles

- ✓ **Jouer sur les « capacités fonctionnelles et cognitives ».**
- ✓ **Donner un « Handicap » ou « une valeur ajoutée »** (ex : dans la passe à 10, une passe à un élève en fauteuil compte double ou triple,...)
- ✓ **Adapter les règles.**

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

**UN EXEMPLE EN BADMINTON[2]**




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

**APPRENDRE, S'EXERCER A ETRE ARBITRE ET OBSERVATEUR [3]**

| Ce qu'il faut savoir faire pour être arbitre et observateur | Les règles et les fautes |
|---|---|
| Je connais et sais énoncer avec un vocabulaire précis<br>▪ les règles du jeu et des jeux<br>▪ le dispositif nécessaire<br>▪ les critères de réussite<br>▪ les fautes en rapport avec le filet et les lignes<br><br>Je suis capable de juger, observer<br>▪ les manières de faire d'un joueur, les différentes frappes<br>▪ les fautes,<br>▪ les volants "in" ou "out" [4]<br>▪ les volants en or<br><br>Je suis capable<br>▪ de parler fort<br>▪ de faire des annonces claires<br>▪ de ne pas se laisser influencer ni distraire<br><br>Je sais me placer au meilleur endroit pour juger les points de chute du volant, pour observer les volants en or, compter le nombre d'échanges …..<br><br>Je sais utiliser une feuille d'observation et de score et la remplir correctement<br><br>J'arbitre dans l'esprit du jeu, je n'avantage personne | **LES FAUTES**<br>Si en jeu, **le volant** :<br>- Tombe en dehors des limites du terrain<br>- Passe à travers ou sous le filet<br>- Ne réussit pas à passer au-dessus du filet<br>- Touche le plafond ou les murs latéraux<br>- Touche le corps ou les vêtements d'un joueur<br>- Touche n'importe quel autre objet ou personne en dehors des limites du terrain<br>- Est attrapé et tenu sur la raquette puis lancé lors de l'exécution d'un coup<br>- Est frappé deux fois de suite par le même joueur<br><br>Si en jeu, **le joueur**<br>- Touche le filet ou ses supports avec sa raquette, son corps<br>- Passe par-dessus le filet et par-dessous le filet avec sa raquette<br><br>**LES REGLES**<br>En match :<br>Au début du match, le joueur qui gagne le tirage au sort[5] commence à servir<br>Services alternés à chaque point<br>Matches au temps, durée à définir<br>Règles spécifiques à chaque situation d'apprentissage |

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

[4] Gestes document UNSS page suivante

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

LES GESTES DU JUGE DE LIGNE[6]

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

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

# Annexes

**FICHES POUR LES ELEVES**

- FICHE ELEVE *(recto)* « RECORD DE VOLANTS » SITUATIONDE REFERENCE Page 62
- FICHE ELEVE *(verso)* « RECORD DE VOLANTS ECHANGES » SITUATIONDE REFERENCE Page 63
- FICHE ELEVE *(recto)* « LE VOLANT EN OR » SITUATION DE REFERENCE Page 64
- FICHE ELEVE *(verso)* « LE VOLANT EN OR » SITUATION DE REFERENCE Page65
- FICHE ELEVE *(recto)* « MON VOLANT OU MA ZONE EN OR » SITUATION BILAN Page 66
- FICHE ELEVE (*verso)* « MON VOLANT OU MA ZONE EN OR » SITUATION BILAN Page 67

**REINVESTIR DANS UNE RENCONTRE USEP**

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

**LIENS AVEC LES COMPETENCES ATTENDUES DU SOCLE FIN CYCLE 3** Pages70, 71

**LES RESSOURCES MOBILISEES ET TRAVAILLEES PAR L'ELEVE EN ACTIVITE BADMINTON** Page 72

- **FICHE ELEVE** *(recto)* **« RECORD DE VOLANTS » SITUATIONDE REFERENCE**

**DEROULEMENT DU JEU**

**Faire plusieurs tentatives pendant 2mn pour réaliser des records d'échanges en ayant choisi une manière de faire**

4 joueurs par terrain avec, à chaque match, 2 joueurs et 2 observateurs

Chaque joueur va échanger avec les 3 autres

Chaque doublette joue pendant 2 mn

2 observateurs : un pour chaque joueur qui valident et notent, à chaque tentative, le nombre de volants échangés
Un des 2 observateurs compte à haute voix.
1 fiche par terrain,

**ANNONCER SON PROJET AVANT DE JOUER:**

**CHOISIR UNE FAÇON DE RENVOYER LE VOLANT :**

- MAIN HAUTE (OBLIGATOIREMENT AU-DESSUS DE LA TETE)

OU

- RAQUETTE A DROITE PUIS LA FOIS SUIVANTE RAQUETTE A GAUCHE.

**LES TEMPS DE JEU, L'ORDRE DES JOUEURS**

| | JOUEUR 1 | JOUEUR 2 | JOUEUR 3 | JOUEUR 4 |
|---|---|---|---|---|
| *JOUEUR 1* | | **1 °TEMPS** | **3 °TEMPS** | **5 °TEMPS** |
| *JOUEUR 2* | **1 °TEMPS** | | **6 °TEMPS** | **4 °TEMPS** |
| *JOUEUR 3* | **3 ° TEMPS** | **6 °TEMPS** | | **2 °TEMPS** |
| *JOUEUR 4* | **5 °TEMPS** | **4 °TEMPS** | **2 °TEMPS** | |

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

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

**LES REGLES**

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

le décompte s'arrête, on tente un nouvel essai

**FICHE ELEVE** *(verso)* **« RECORD DE VOLANTS ECHANGES »EN 2 MN** *Entourez les records*

**TEMPS DE JEU n °….. :** Noms des observateurs :

| JOUEURS: | Main Haute ☐ | 1er tentative | 2e tentative | 3e tentative | 4e tentative | 5e tentative | 6e tentative | 7e tentative | 8e tentative | 9e tentative | 10e tentative |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | D, G ☐ | | | | | | | | | | |
| | Main haute ☐ | 11e tentative | 12e tentative | 13e tentative | 14e tentative | 15e tentative | 16e tentative | 17e tentative | 18e tentative | 19e tentative | 20e tentative |
| | D, G ☐ | | | | | | | | | | |

**TEMPS DE JEU n °….. :** Noms des observateurs :

| JOUEURS | Main Haute ☐ | 1er tentative | 2e tentative | 3e tentative | 4e tentative | 5e tentative | 6e tentative | 7e tentative | 8e tentative | 9e tentative | 10e tentative |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | D, G ☐ | | | | | | | | | | |
| | Main haute ☐ | 11e tentative | 12e tentative | 13e tentative | 14e tentative | 15e tentative | 16e tentative | 17e tentative | 18e tentative | 19e tentative | 20e tentative |
| | D, G ☐ | | | | | | | | | | |

**TEMPS DE JEU n °….. :** Noms des observateurs :

| JOUEURS | Main Haute ☐ | 1er tentative | 2e tentative | 3e tentative | 4e tentative | 5e tentative | 6e tentative | 7e tentative | 8e tentative | 9e tentative | 10e tentative |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | D, G ☐ | | | | | | | | | | |
| | Main haute ☐ | 11e tentative | 12e tentative | 13e tentative | 14e tentative | 15e tentative | 16e tentative | 17e tentative | 18e tentative | 19e tentative | 20e tentative |
| | D, G ☐ | | | | | | | | | | |

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

**DEROULEMENT DU JEU**

4 joueurs par terrain

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

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

Les arbitres notent les points marqués par chaque joueur.

**L'ORDRE DES MATCHES : 6 MATCHES PAR TERRAIN**

| | JOUEUR 1 | JOUEUR 2 | JOUEUR 3 | JOUEUR 4 |
|---|---|---|---|---|
| *JOUEUR 1* | | **MATCH 1** | **MATCH 3** | **MATCH 5** |
| *JOUEUR 2* | **MATCH 1** | | **MATCH 6** | **MATCH 4** |
| *JOUEUR 3* | **MATCH 3** | **MATCH 6** | | **MATCH 2** |
| *JOUEUR 4* | **MATCH 5** | **MATCH 4** | **MATCH 2** | |

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

**ATTENTION**

Chaque volant direct au sol = volant en or = 3 points
Le volant = un volant qui atteint directement le sol sans être touché par l'adversaire.

**LES REGLES**

Match au temps : 2mn

Services alternés à chaque point.

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

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

**MATCH N°……** Noms des observateurs :

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

**MATCH N°……** Noms des observateurs :

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

**MATCH N°……** Noms des observateurs :

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

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

**DEROULEMENT DU JEU**

4 joueurs par terrain

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

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

Les arbitres notent les points marqués par chaque joueur.

**L'ORDRE DES MATCHES : 6 MATCHES PAR TERRAIN**

| | JOUEUR 1 | JOUEUR 2 | JOUEUR 3 | JOUEUR 4 |
|---|---|---|---|---|
| *JOUEUR 1* | | **MATCH 1** | **MATCH 3** | **MATCH 5** |
| *JOUEUR 2* | **MATCH 1** | | **MATCH 6** | **MATCH 4** |
| *JOUEUR 3* | **MATCH 3** | **MATCH 6** | | **MATCH 2** |
| *JOUEUR 4* | **MATCH 5** | **MATCH 4** | **MATCH 2** | |

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

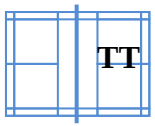
Pour marquer 3 points, **vous devez faire tomber le volant directement au sol:**

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

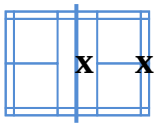
**ANNONCER SON PROJET AVANT DE JOUER**

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

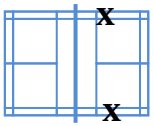
Volant direct au sol tout le terrain




AV AR




COULOIRS




**LES REGLES**

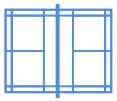
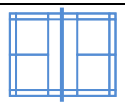
Match au temps : 2mn

Services alternés à chaque point.

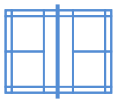
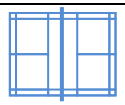
Le volant est perdu s'il est frappé 2 fois de suite par le même joueur, tombé au sol, envoyé dans le filet ou à l'extérieur du terrain de jeu

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

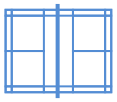
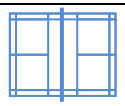
**MATCH N°……** Noms des observateurs :

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

**MATCH N°……** Noms des observateurs :

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

**MATCH N°……** Noms des observateurs :

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

# REINVESTISSEMENT DANS LES RENCONTRES USEP[7]

## RENCONTRES EN BADMINTON ENTRE 2 CLASSES[8]

| CONDITIONS MATERIELLES | ORGANISATION DE LA CLASSE |
|---|---|
| - Hauteur du filet : 1,30 m pour les CM, 1,20 pour les CE2.<br>- Dimensions du terrain : 10 m x 3 m et, pour les CM ayant déjà pratiqué, 10m x 5m (il faut 9 terrains pour jouer et 6 terrains minimum). Chaque classe fournit ses raquettes et ses volants | - Chaque classe constitue 9 groupes de 3 enfants répartis sur 3 niveaux :<br>A = Forts B = Moyens C = Faibles<br>Exemple :<br>A1, A2, A3 les plus forts avec les A1 meilleurs que les A3<br>B1, B2, B3 les plus forts avec les B1 meilleurs que les B3<br>C1, C2, C3 les plus forts avec les C1 meilleurs que les C3 |
| **REGLES**<br><br>**Conditions de marque**<br>- Marquer 1 point à chaque volant mis en jeu<br>**Conditions de jeu**<br>- Celui qui marque le point a le service<br>- Service : il se fait d'une distance minimum du filet (2 m) et le volant doit retomber au-delà de cette zone de 2 m dans le camp adverse.<br>**Gain du match**<br>- Le premier joueur qui a 20 points gagne le match. | **LES FAUTES**<br><br>- Au service, le volant doit être frappé par en dessous et au-delà de la zone interdite.<br>- Le volant ne peut être frappé qu'une fois.<br>- Le joueur ne doit pas toucher le volant avec son corps.<br>- Ni le joueur ni la raquette ne doivent toucher le filet.<br>- On ne peut frapper le volant au-delà du plan du filet. |

[7] SITE USEP Rhône : http://usep69.org

[8] Dossier départemental USEP Rhône SPECIAL RENCONTRES Temps scolaire cycle 3

**ROLES ET TACHES DES ORGANISATEURS**

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

**ORGANISATION DE LA RENCONTRE**

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

$$\frac{\textbf{Total des points marqués par les élèves de la classe}}{\textbf{Nombre de matchs joués}}$$

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

## LIENS AVEC LES COMPETENCES ATTENDUES DU SOCLE FIN CYCLE 3

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

**Maîtrise de la langue**

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

**Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique**

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

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

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

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

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

**Les compétences sociales et civiques**

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

**L'autonomie et l'initiative**

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

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

**Ressources motrices mises en jeu et développement :**

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

**Ressources énergétiques :**

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

**Ressources bio-informationnelles :**

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

**Ressources cognitives :**

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

**Ressources affectives et sociales :**

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

**MATERIEL PEDAGOGIQUE**
**DE BADMINTON**

Voici un exemple de ce que l'on peut trouver sur le site de décapro™ :

http://www.decapro.com/badminton.html

- Raquettes petite taille BR 700J easygrip — 9,50€ les 12 raquettes
- Raquettes moyenne taille BR 730J easygrip — 10,20€ les 12 raquettes
- Tube de 6 volants Artengo BSC 700 blanc — 4,95€
  *6 tubes de 6 volants semblent être le minimum.*
- 12 fluffballs (pompons) — 5,60€
- 12 balles gonflables — 10,70€
- Easysetartengo (filet démontable) — 39,95€
  http://www.decathlon.fr/artengo-easy-set-id_8271302.html

D'autres sites sont bien évidemment accessibles sur le net.