

25/01/2016



## L'activité Badminton ...

... pour construire la compétence 3  
au cycle 3

F. DELAY-GOYET CPC EPS MEYZIEU/P. SAMUEL/V. GENIN CPC EPS  
Avec les travaux de l'équipe départementale EPS/USEP du Rhône

# « Coopérer ou s'opposer individuellement ou collectivement » : quels enjeux?

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.

Apprendre à jouer ensemble en respectant des règles

Plusieurs catégories de règles :

- les règles du jeu
- les règles de vie
- les règles de sécurité
- les règles liées à la recherche d'efficacité, les règles d'action
- Jouer en **coopération** ou en **opposition** avec l'autre

Gérer le jeu et ses résultats

Tenir **plusieurs rôles** :  
**joueur, arbitre, organisateur, marqueur**

S'organiser pour progresser

- S'entraîner pour progresser dans **ses gestes, ses déplacements**
- Connaître et prendre en compte ses propres **ressources** (points forts/points faibles) et celles de l'adversaire
- Avoir **des intentions** dans le jeu

# Alors que faut il leur apprendre ?

## Construire des **connaissances** :

- ✓ Partager un espace
- ✓ Connaître des règles qui font sens
- ✓ Se connaître individuellement, et connaître les autres

## Développer des **attitudes** :

- ✓ Accepter de perdre et de gagner
- ✓ Construire son projet
- ✓ Respecter des règles qui font sens

## Développer des **capacités** :

- ✓ Enrichir le répertoire moteur du joueur  
(courir, envoyer, renvoyer, viser, servir...)

# Compétence attendue en badminton en fin de cycle 3

IO 2008

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

# Contenus d'enseignement en badminton

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

# Conditions matérielles



20 raquettes de tailles différentes



30 volants au moins



Des balles en mousse

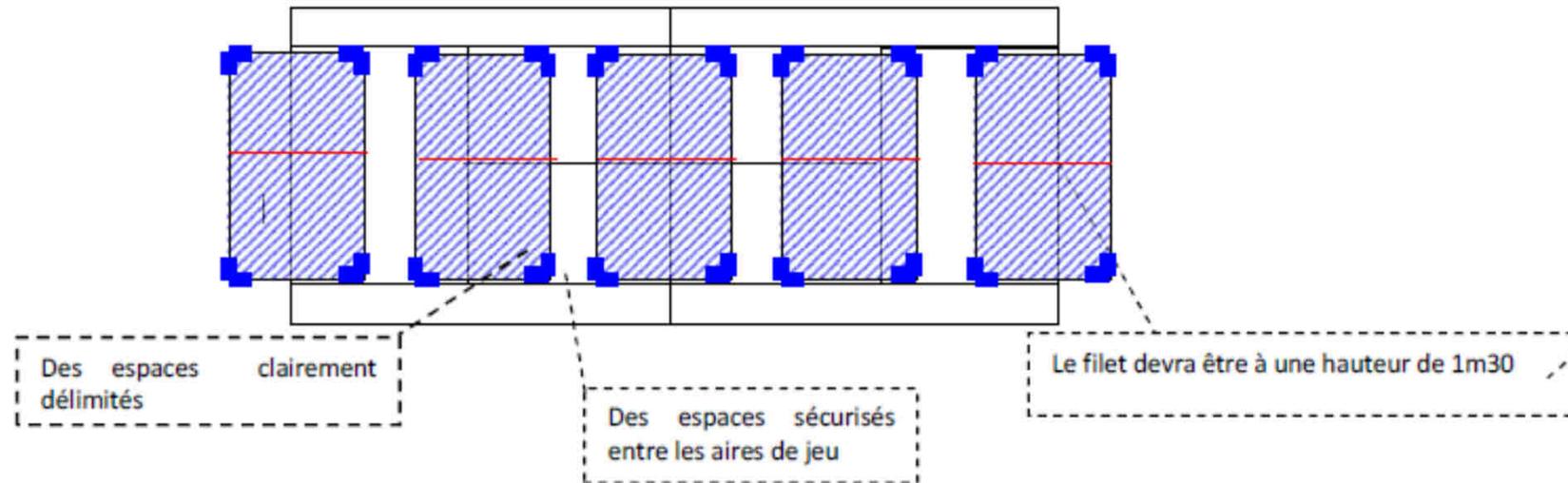


Des cônes plats

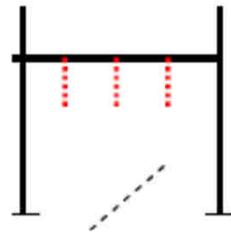


Des bandes en plastique souple

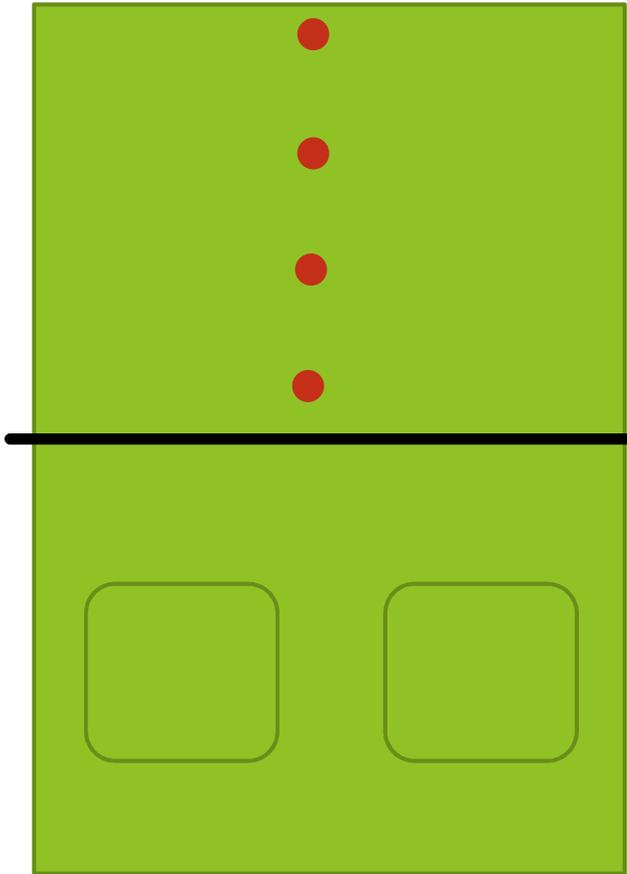
# L'espace de jeu



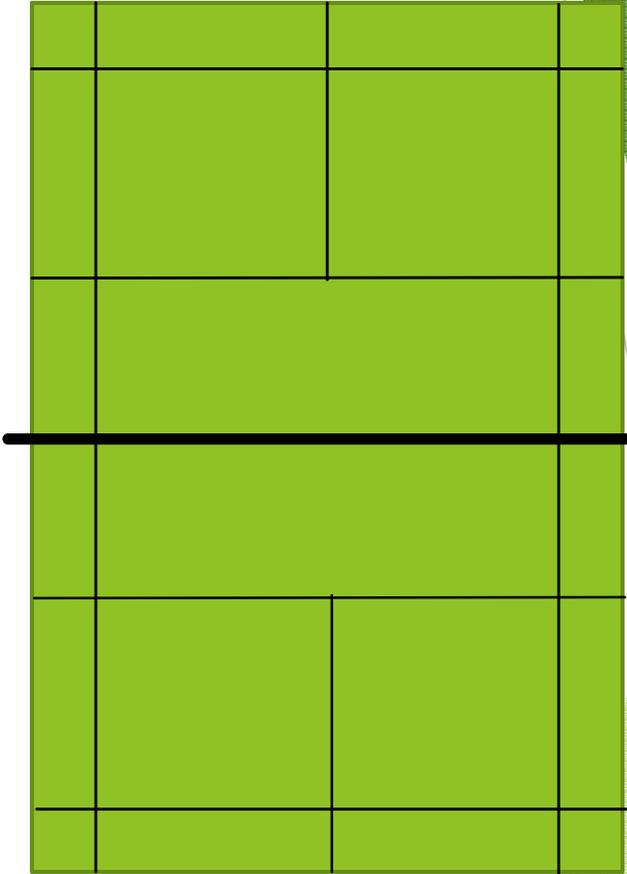
- 5-6 terrains au minimum. Idéalement, 1 terrain pour 4.
- Le filet peut être remplacé par un fil tendu à 1,30 m de hauteur.



# Terrain et règles



ou



Le terrain mesure environ 10 m X 5 m, le filet est à environ 1.30 m de hauteur. Les lignes font partie du terrain.

# Les rôles

- Tenir tous les rôles fait partie des **objectifs d'apprentissage**
- Donner différents rôles aux élèves permet de **gérer ceux qui ne jouent pas**
- Il faut un rôle **simple et explicite**, avec **des outils**: chrono, drapeaux de couleur, fiches de résultats, tablettes, crayons...
- La **répétition** permet l'apprentissage...

## 6 par terrain

4 Joueurs  
1 arbitre  
1 organisateur ou marqueur ou ramasseur

## 4 par terrain

2 joueurs  
1 arbitre  
1 organisateur ou marqueur ou ramasseur

# Arbitrer, ça se prépare en classe...

Ce qu'il faut savoir faire pour être arbitre et observateur	Les règles et les fautes
<p>Je connais et sais énoncer avec un vocabulaire précis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>les règles du jeu et des jeux</li> <li>le dispositif nécessaire</li> <li>les critères de réussite</li> <li>les fautes en rapport avec le filet et les lignes</li> </ul>	<p><b>LES FAUTES</b> Si en jeu, le volant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tombe en dehors des limites du terrain</li> <li>- Passe à travers ou sous le filet</li> <li>- Ne réussit pas à passer au-dessus du filet</li> <li>- Touche le plafond</li> <li>- Touche le filet</li> </ul>
<p>Je suis capable de juger, observer</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>les manières de faire d'un joueur, les différentes frappes</li> <li>les fautes,</li> <li>les volants "in" ou "out"<sup>4</sup></li> <li>les volants en or</li> </ul>	<p>Je n'ai rien vu, je mets mes deux mains devant les yeux</p>
<p>Je suis capable</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Je signale que le volant est à l'intérieur en pointant ma main vers la ligne.</li> </ul>	<p>Je signale que le volant est dehors en annonçant clairement « OUT »</p>
<p>Je sa... volant d'écha...</p> 	
<p>Je sais... correcter... J'arbitre da... au jeu, je n'avantage personne</p>	<p>rs des d'un</p> <p>Je signale que le volant est dehors en touchant mon corps et le filet avec sa raquette</p> <p>Au début du match, le joueur qui gagne le tirage au sort<sup>5</sup> commence à servir</p> <p>Services alternés à chaque point</p> <p>Matches au temps, durée à définir</p> <p>Règles spécifiques à chaque situation d'apprentissage</p>

## Au cycle 3

De jouer seul...

à

- Faire le plus  
d'échanges possible

...jouer avec...

*puis*

...jouer contre

- Battre son adversaire

- Jongler (statique, en  
se déplaçant)  
- Renvoyer avec un  
distributeur de volant

# Découverte (3-4 séances)

Phase de mise en activité pour permettre à tous de réussir.

L'élève mobilise ses ressources pour :

- découvrir une activité en réussissant
- apprendre et respecter les règles de sécurité et de fonctionnement
- accumuler une grande quantité de pratique
- mettre en place les différents rôles

3 Thèmes possibles pour entrer dans l'activité :

- Se repérer par rapport aux espaces (mon terrain et le terrain adverse) et à mon partenaire ou adversaire
- Mettre en jeu (servir)
- Frapper

*Priorité: être actif, en réussite, dans le respect des règles*

# Les règles

## Règles d'or (respect et sécurité) :

- Je respecte mes camarades : pas d'insultes, pas de coup avec la raquette
- Je respecte le matériel : ne pas frapper le sol avec la raquette
- Je ne rentre jamais sur le terrain quand il y a un échange
- Quand je suis lanceur je me décale sur le côté du frappeur

## Règles de fonctionnement:

- Je respecte la rotation des rôles prévus: jouer, arbitre, lanceur, ramasseur...
- Je respecte le temps de jeu
- Je range le matériel à l'endroit prévu

➔ A donner aux élèves dès le départ, puis à faire respecter, répéter dans les 4-5 premières séances... et après!

# Référence (1 ou 2 séances)

Phase de repérage dans une situation posant l'un des problèmes inhérents à l'activité.

Dans une situation de jeu l'élève:

- **respecte** les règles de sécurité et de fonctionnement
- identifie ce qu'il **sait faire**
- identifie **les axes de progrès** possibles
- tient **différents rôles**

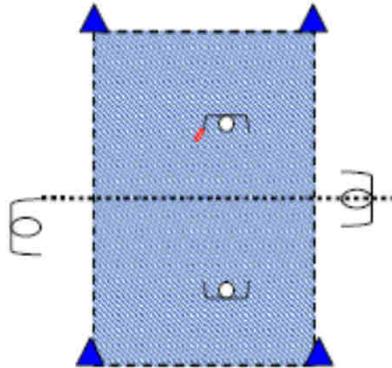
**1<sup>er</sup> niveau** : situation de **coopération** avec une intention choisie entre :  
- frapper le volant en main haute (au dessus de la tête) ou alternatif D G  
/centre : « **MATCH RECORD DE POINT** »

**2<sup>e</sup> niveau** : situation **d'opposition** avec une intention : mettre le volant hors de portée de l'adversaire : « **VOLANT EN OR** »

*Selon l'âge des élèves et leur niveau*

# Une fiche de résultats

## Situation n°1: « MATCH RECORD DE POINT »



- \*Situation de coopération avec 2 intentions possibles :
  - frapper le volant en main haute (au dessus de la tête)
  - alternatif coup droit/revers

\*2 arbitres : un pour chaque joueur, pour vérifier si l'intention est respectée, un des 2 compte à haute voix.

\*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. Alors le décompte s'arrête, on tente un nouvel essai

\*Durée: 2'

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

Noms des observateurs, compteurs :

# Structuration (5-6 séances)

Phase qui vise à stabiliser, transformer, développer, enrichir les habiletés motrices, les connaissances et assurer ses attitudes.

L'élève apprend à :

- développer ses **habiletés motrices**
- mettre le résultat de ses actions **en lien** avec ses manières de faire
- mettre en œuvre **un projet de jeu simple** dans une situation d'opposition
- assurer **les différents rôles** prévus par les situations d'apprentissage (arbitrer, marquer, organiser)

## 5 Thèmes de travail possibles :

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

*En choisir 2-3 maxi !*

# Bilan (1 ou 2 séances)

Phase d'évaluation pour identifier les progrès réalisés dans une situation de jeu.

L'élève participe à une situation pour :

- mettre en œuvre **un projet de jeu personnel** appuyé sur ses propres ressources
- identifier ses nouveaux savoirs et **mesurer les progrès** réalisés.

- « **Match 1 CONTRE 1** »

**Le volant en or ou le match record de point**

- **Réinvestissement**

**Rencontre USEP** : rencontre inter classes dans une même école, ou rencontre de secteur entre CM2 et 6<sup>ème</sup>

*Reprendre la même situation qu'en référence pour mesurer les progrès*

# Apprendre à travers des tâches

## \* Qu'est-ce qu'il y a à faire ?

Avoir le moins possible de volants à terre dans son camp au signal de fin de jeu

## BUT

## \* Qu'est-ce que j'ai à ma disposition?

Des espaces repérés et du matériel

## DISPOSITIF

## \* Quand est-ce que j'ai réussi ?

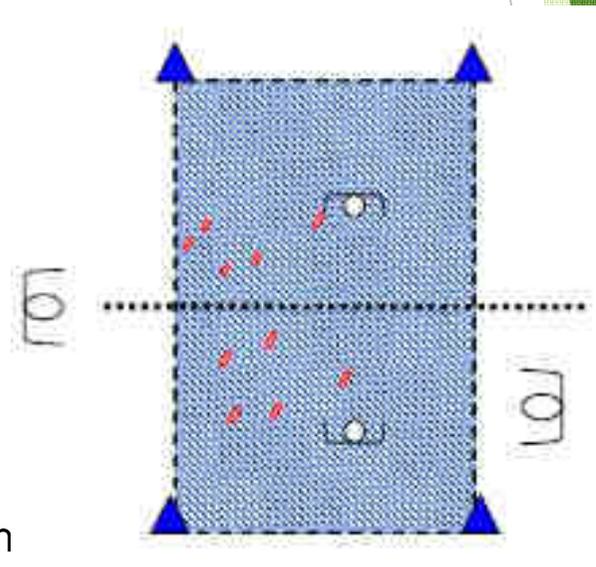
Le gagnant est celui qui a le moins de volants dans son camp à la fin du temps réglementaire

## CRITERE DE REUSSITE

## \* Comment je dois faire pour réussir ?

En prenant le trajet le plus court pour ramasser, en prenant des informations visuelles, en courant, en frappant les volants à distance de mon adversaire...

## CRITERES DE REALISATION



# Du temps pour la tâche

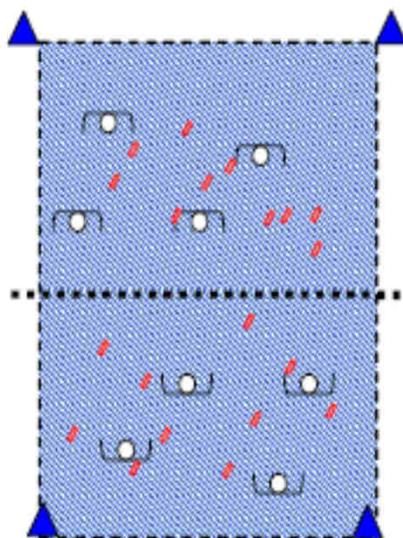
« Apprendre d'abord la tâche avant d'apprendre à travers la tâche »

- **Faire et refaire** (par ex. dupliquer chaque séance à l'identique)
- Faire **évoluer** une tâche plutôt que d'en changer
- ATTENTION : il y a 30 tâches dans le projet... Il faut **faire des choix** (pas plus de 10 situations différentes dans un module)

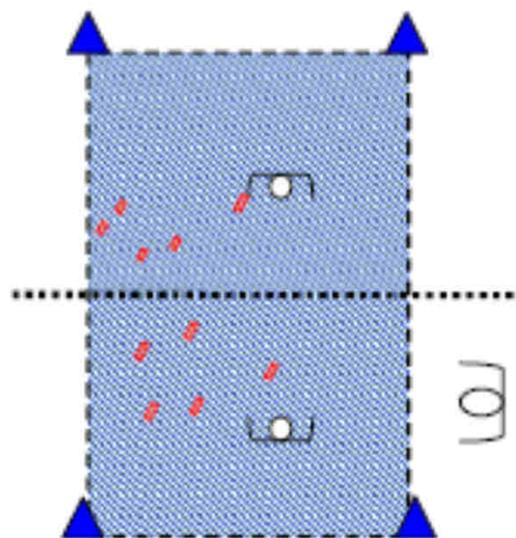
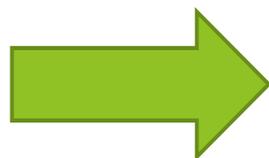


**SEANCE TYPE : 10' échauffement puis 2 situations de 15-20' chacune**

# Faire évoluer une tâche: un exemple



- Volants brûlants sans raquette
- 4 contre 4



- Volants brûlants avec raquette
- 1 contre 1

# Les variables pour faire évoluer une tâche

- **Le terrain** : taille, présence de zones ou non
- **Le nombre de joueurs**
- **Avec/sans raquette**
- Le nombre de volants en jeu
- Le **type de volants** utilisés
- Le but : **coopération** (faire le + d'échanges par ex.)/**opposition** (gagner le point)
- **Le score**: donner des bonus pour telle ou telle action en fonction de ce qu'on vise (« volant en or » par ex)

# Evaluer...

- ▶ **Des progrès dans le jeu** : situation de référence (traces notées par les observateurs)
- ▶ **Des connaissances** : règles du jeu, règles d'or : par écrit
- ▶ **Des attitudes** : observation du maître

*COMBINER les formes d'évaluation*

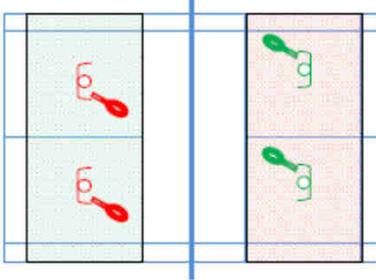
# Des traces, des écrits

- ▶ Pour informer les élèves de ce qu'il y a à faire
- ▶ Pour organiser le travail
- ▶ Pour mesurer les progrès
- ▶ Pour mesurer ce qui reste à apprendre

« Fiches  
atelier »

« Fiches de  
résultat »

« Fiches de  
règles »

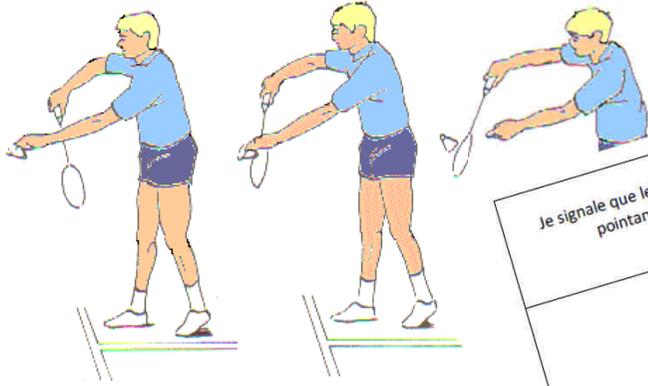
PHASE DE STRUCTURATION		DOUBLE DANOIS	
<b>Objectifs :</b> Favoriser les trajectoires plates, développer une autre forme de rencontre et d'organisation d'équipe			
<b>Dispositif :</b> 1 terrain 1 volant par terrain 1 raquette par joueur		 <p>4 joueurs par terrain Possibilité d'avoir un arbitre ou auto -arbitrage</p>	
TÂCHE DE L'ELEVE			
<b>But</b> Marquer le point en s'organisant avec son partenaire tout en veillant à choisir les bonnes trajectoires		<b>Consignes</b> 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.	
<b>Simplifications / complexifications :</b> - jouer en 1 contre 1 sur 1/2 terrain avec les mêmes limites - interdire des coups particuliers		<b>Critères de réussite</b> Gagner le match	

AUTO EVALUATION PENDANT LES ATELIERS						
Frapper	★Je sais jongler :    Immobile <input type="checkbox"/> en marchant <input type="checkbox"/> Coup droit/revers <input type="checkbox"/>					
	Essai 1 :	Essai 2 :	Essai 3 :	Essai 4 :	Essai 5 :	Moyenne :
Echanger	★Je tiens l'échange en coopérant avec mon partenaire :					
	Essai 1 :	Essai 2 :	Essai 3 :	Essai 4 :	Essai 5 :	Moyenne :
Marquer	★Je sais atteindre des zones au service :					
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(Note X quand la zone est atteinte, 0 quand la zone est ratée)						

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

Noms des observateurs, compteurs :

## Règles d'action



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
		

## Règles d'or

- Je respecte mes camarades : pas d'insultes, pas de coup avec la raquette
- Je respecte le matériel : ne pas frapper le sol avec la raquette
- Je ne rentre jamais sur le terrain quand il y a un échange
- Quand je suis lanceur je me décale sur le côté du frappeur

## Règles de fonctionnement

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 <sup>er</sup> TEMPS	3 <sup>er</sup> TEMPS	5 <sup>er</sup> TEMPS
JOUEUR 2	1 <sup>er</sup> TEMPS		6 <sup>er</sup> TEMPS	4 <sup>er</sup> TEMPS
JOUEUR 3	3 <sup>er</sup> TEMPS	6 <sup>er</sup> TEMPS		2 <sup>er</sup> TEMPS
JOUEUR 4	5 <sup>er</sup> TEMPS	4 <sup>er</sup> TEMPS	2 <sup>er</sup> TEMPS	