

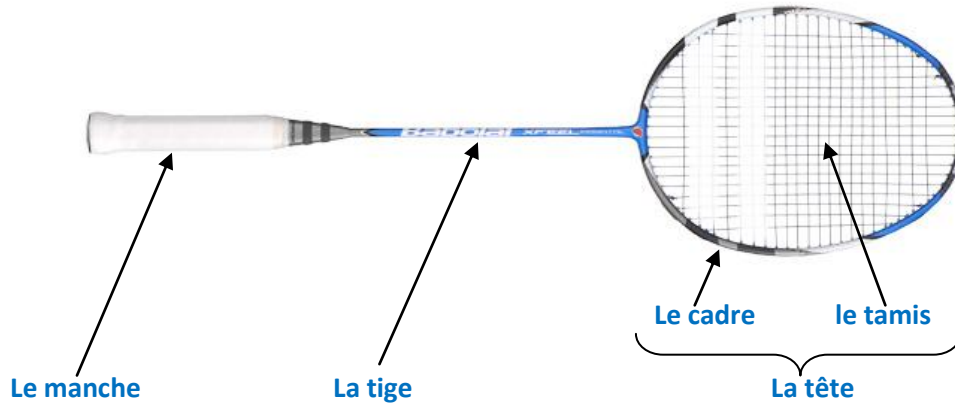
# Activité Badminton au Cycle 3



# Activité badminton

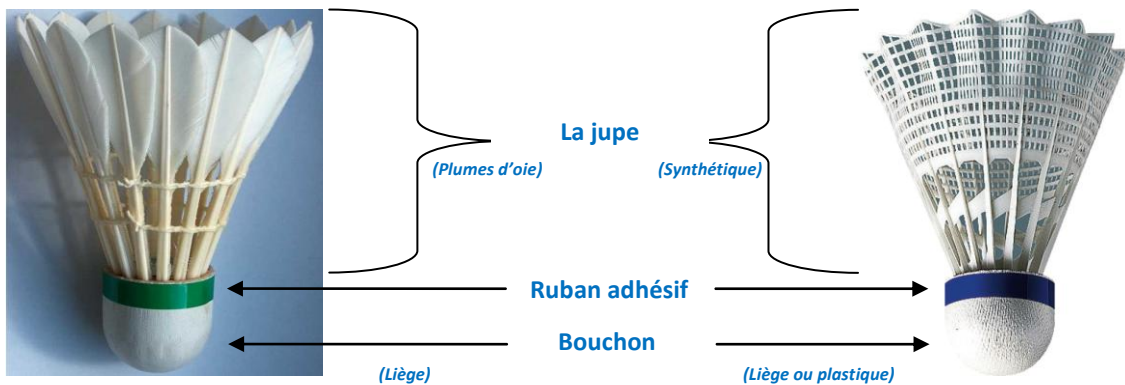
## 1. LE MATERIEL

### LA RAQUETTE

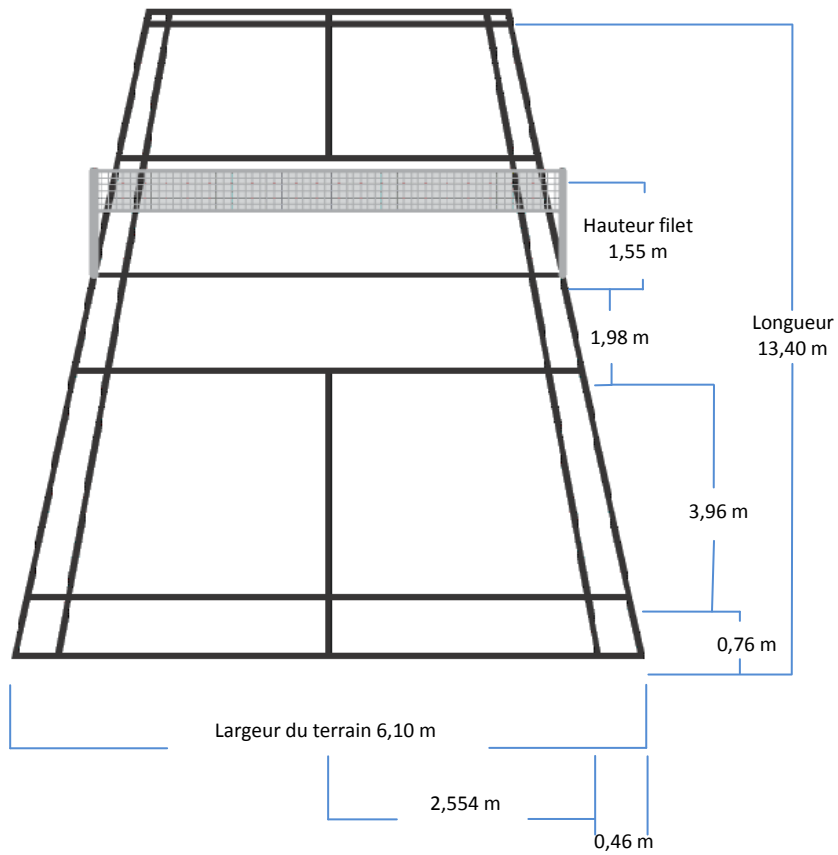


### LE VOLANT

Il pèse entre 4,74g et 5,5g. Il peut être confectionné en matériaux naturels ou synthétiques. Quel que soit le matériau utilisé, les caractéristiques de vol doivent, d'une façon générale, être identiques à celles obtenues avec un volant à plumes naturelles et avec une base en liège recouverte d'une fine peau de cuir.

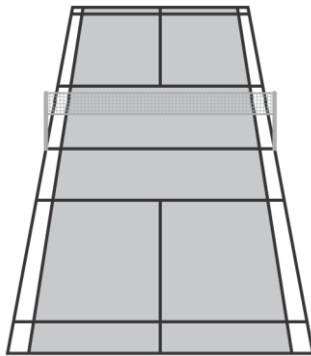


## 2. LE TERRAIN

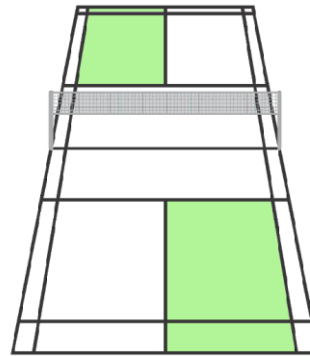


### Jeu de simple

#### *Aire de jeu*

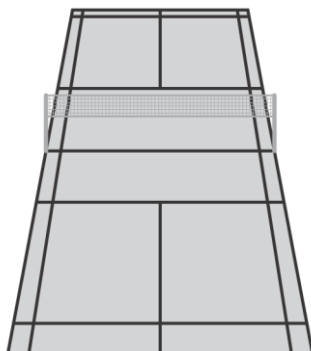


#### *Service*

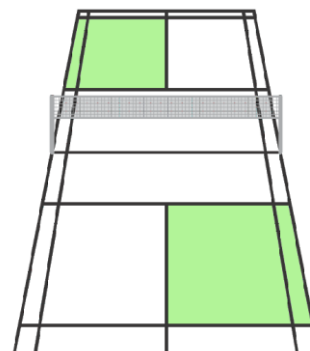


### Jeu de double

#### *Aire de jeu*



#### *Service*



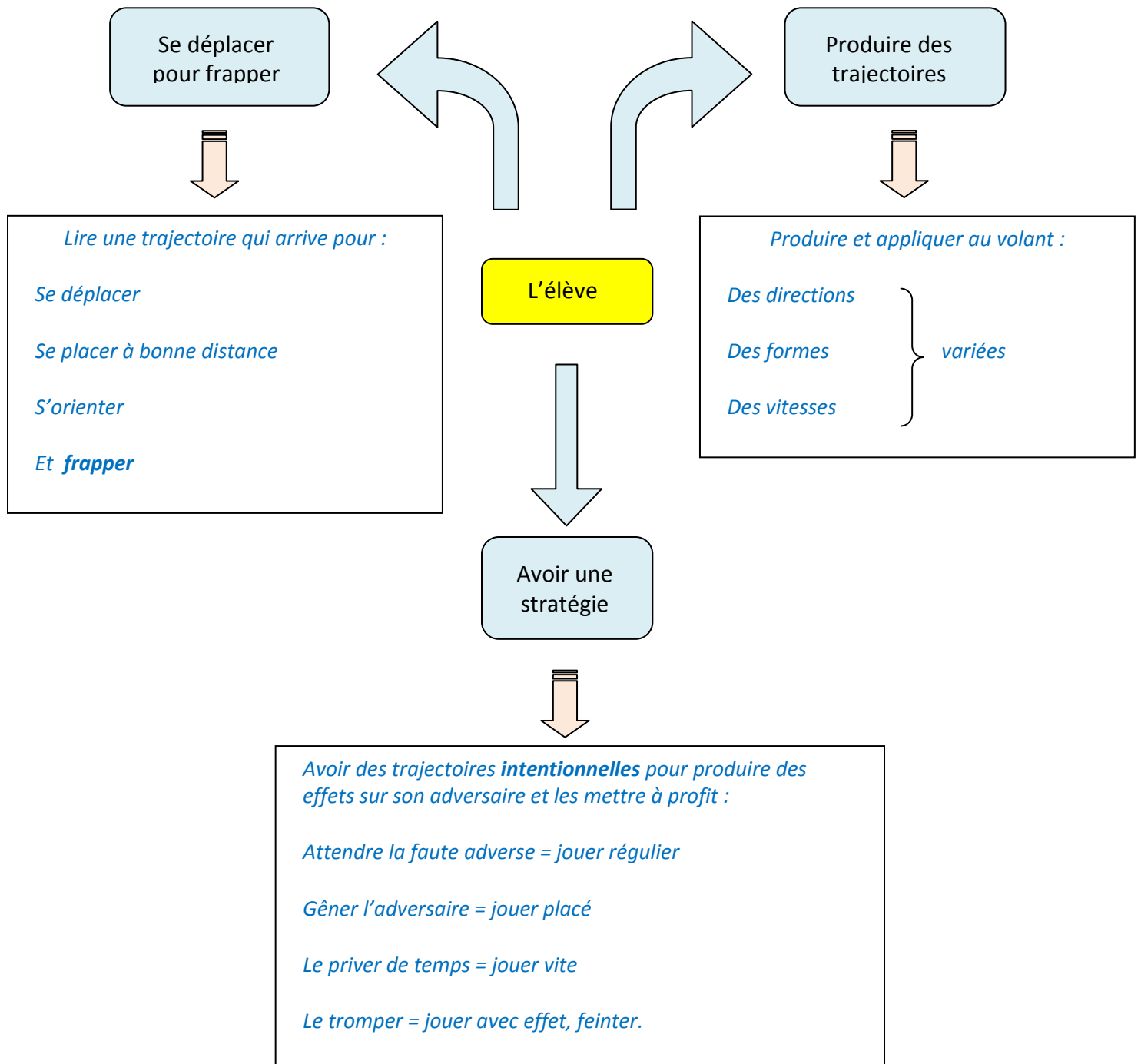
### 3. SPÉCIFICITÉ ET SENS DE L'ACTIVITÉ BADMINTON

Activité **duelle** où l'affrontement :

- est médié par **un volant** frappé par **une raquette**
- se situe dans **2 espaces séparés par un filet** que le volant doit franchir
- consiste à **provoquer le non-renvoi** par l'adversaire du volant dans son camp
- est objectivé par **un score**
- le rebond des volants est interdit.

### 4. PROBLÈMES FONDAMENTAUX POSES PAR L'ACTIVITÉ

L'élève engagé dans cette activité doit constamment faire face aux problèmes suivants :



## 5. PROGRAMME EPS

### RAPPEL : LES OBJECTIFS DE L'E.P.S.

**DÉVELOPPER LES CAPACITES ORGANIQUES ET FONCIÈRES  
FAVORISER L'ACCES A LA CULTURE  
PERMETTRE LA GESTION DE SA VIE PHYSIQUE FUTURE**

### Quelles compétences des programmes d'Éducation physique visées?

AU CYCLE 3	-	+
<p><u>COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Développer des capacités de manipulation d'objets avec des engins divers (jongler, lancer, rattraper, échanger...).</li> <li>• Prendre des informations sur les trajectoires du volant et se déplacer pour toucher, renvoyer de façon aléatoire ou échanger (utiliser des raquettes à manches courts).</li> <li>• Comprendre et appliquer des consignes de jeu simple.</li> <li>• Jouer des rôles divers : lanceur, renvoyeur, ramasseur.</li> <li>• Connaître ses capacités.</li> <li>• Mettre en relation les résultats et les manières d'agir.</li> <li>• Décrire des principes d'action.</li> <li>• Mémoriser quelques consignes d'organisation de jeu simple (auto-arbitrage).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maîtriser ses actions avec précisions :               <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Varier l'intensité de la frappe</li> <li>▪ Varier les trajectoires</li> <li>▪ Coordonner des gestes plus spécifiques (coups droits, revers, service, smash).</li> </ul> </li> <li>• Décentrer le corps de la trajectoire pour renvoyer avec précision.</li> <li>• Maîtriser des déplacements variés sur des appuis dynamiques (enchaînement frappe, remplacement).</li> <li>• Comprendre et appliquer des consignes de jeu plus complexes.</li> <li>• Gérer l'alternative défenseur/attaquant.</li> <li>• Connaître ses capacités pour lancer des défis.</li> <li>• Développer des stratégies.</li> <li>• Identifier des indices de l'efficacité et les communiquer.</li> <li>• Ajuster ses actions en fonction des actions de l'adversaire.</li> <li>• Mémoriser des consignes d'organisation plus complexes (espace de jeu-mise en jeu-décompte des points-règles).</li> <li>• Participer à l'organisation de tournois en assurant différentes tâches (arbitrage, juges).</li> </ul>

## 6. LES FORMES DE TRAVAIL (sources : ia62)

Ce sont des organisations pédagogiques:

SIMPLES : déterminant de façon originale les rapports entre joueurs temps et espaces.

ÉVOLUTIVES : une fois connues et intégrées par les élèves, on les fera évoluer en fonction des transformations attendues (elles se mettent en place rapidement, elles s'aménagent facilement).

Ainsi, pour une unité d'apprentissage, il serait préférable de **n'en choisir que 4 à 6 différentes.**

### a) Organisations sans opposition

Exemples :

- Jonglages :

- B Faire rebondir le volant sur la raquette sans le faire tomber
- O L'élève, une raquette, un volant
- ☺ Le plus de rebonds possibles en suivant
- V Manières de frapper, déplacements...

- Frappes sur cibles :

- B Envoyer le volant dans les cibles
- O Nombre d'essais restreint, des cibles matérialisées
- R Des points attribués quant la cible est atteinte
- V Cibles horizontales (au sol), verticales (mur, obstacle...), nombre, taille des cibles, points attribués, zones de départ du joueur...

#### CODES

- B = but du jeu pour l'élève
- O = organisation, aménagement du milieu
- R = règles de fonctionnement, du jeu
- ☺ = critère de réussite, j'ai réussi quand...
- V = variables, possibilités d'évolution

### b) Organisations de type jeux collectifs

Exemples :

- Les volants brûlants : 2 équipes s'opposent (2 camps) pendant 5 minutes : le but est d'avoir dans son camp, au bout des 5 minutes, moins de volants que l'adversaire;

V le nombre de volants en jeu / de joueurs.

- Le volant nomme / le bérêt : un meneur appelle un joueur par son numéro et lance le volant : celui-ci doit toucher le volant avec sa raquette avant qu'il ne tombe au sol ;

V la disposition des joueurs / le nombre de joueurs / le renvoi du volant vers.../ le système de points.

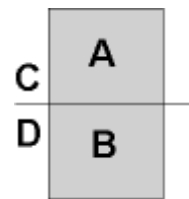
- Le gagne-terrain : les joueurs, par équipes ou seuls, frappent ou lancent un volant au sol le plus loin possible: l'adversaire en fait de même à partir de l'endroit où est tombé le volant : le but, c'est de faire reculer l'adversaire le plus possible (par exemple jusqu'à une ligne ou jusqu'au mur);

V sans adversaire, faire le moins de frappes possible pour traverser la salle, ou une distance donnée.

### c) Jeux en coopération

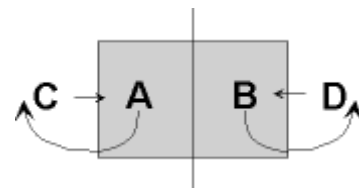
#### - Volant vole :

- O A et B sont face à face et se font des échanges, C et D sur le côté comptent le nombre de frappes réussies.
- B Faire le plus grand nombre de frappes en suivant.
- R On recommence à 0 quand le volant tombe. 2 essais, puis c'est à C et D.
- ☺ Battre un record / réussir le nombre imposé.



#### - Tournante sur un camp :

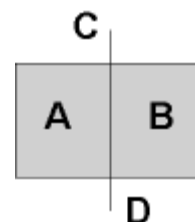
- O 4 à 6 joueurs répartis de chaque côté du filet.
- R Le joueur, après avoir frappé, se replace dans son camp derrière les autres.
- B Faire le plus grand nombre de frappes en suivant.
- ☺ Battre un record / atteindre un nombre fixé / faire un nombre de tours.



### d) Jeux en opposition

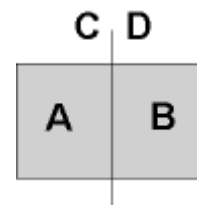
#### - Match 1 contre 1 :

- O A joue contre B / C arbitre / D organise.
- R Le premier à 11 points ou le plus haut score après 3 minutes  
Deux services chacun  
Déroulement des matchs: A/B C/D A/C B/D B/C A/D



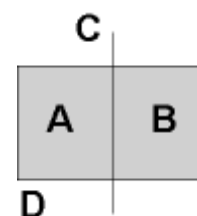
#### - Qui perd sort :

- O (Au moins 2 volants); A contre B puis C rentre, puis D rentre...
- R Le perdant de l'échange sort du terrain  
Celui qui rentre engage ; on ne marque 1 point que lorsque qu'on reste 2 fois de suite sur le terrain
- B Gagner le plus de points possible en 7 minutes.



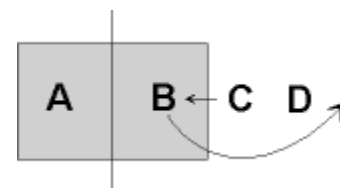
#### - Un seul joueur marque :

- O A contre B pendant 3 minutes.
- R C'est A qui engage (D lui fournit les volants).  
Seul B peut marquer des points (C compte).  
A l'en empêche.  
Déroulement des rencontres : A/B C/D B/C D/A



#### - Seul contre tous :

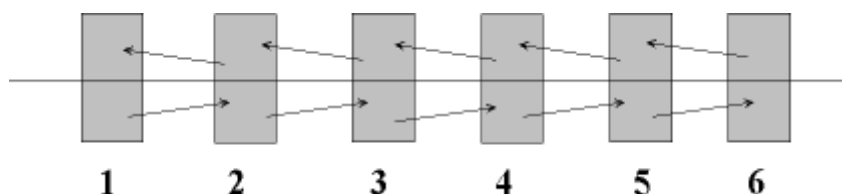
- O C'est A qui engage (durée 4 min).  
B, C et D se succèdent (tournante)
- R Seul A peut marquer des points ; B, C et D l'en empêchent.



## 7. DES TECHNIQUES DE GESTION DE GROUPES

### COMMENT SE SERVIR DES CLASSEMENTS POUR ORGANISER LA CLASSE

LES TERRAINS SONT NUMÉROTÉS DE 1 A 5, 6 OU 7



**LE PREMIER DE CHAQUE TERRAIN MONTE SUR LE TERRAIN SUPÉRIEUR**  
(sauf le premier du 6 qui y reste)

**LE DERNIER DE CHAQUE TERRAIN DESCEND SUR LE TERRAIN INFÉRIEUR**  
(sauf le dernier du 1 qui y reste)

**LES JOUEURS CLASSES ENTRE LE PREMIER ET LE DERNIER (2ème et 3ème)**  
**RESTENT SUR LEUR TERRAIN**

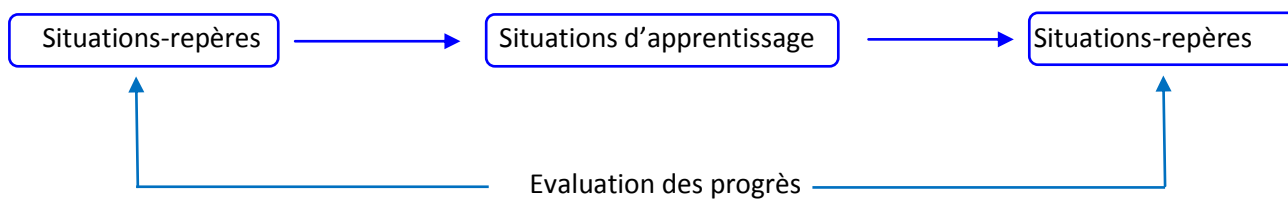
Cela suppose une gestion sur tableau ou poster de séance en séance.

## 8. IDENTIFICATION POSSIBLE DES NIVEAUX D'HABILETE.

Observables	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
	<i>Ne renvoie pas souvent dans le camp adverse</i>	<i>Conserve l'échange sur trajectoires hautes</i>	<i>Manifeste une intention de rupture dans ses actions de jeu</i>
<b>Frappes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Service aléatoire (sous la hanche)</li> <li>• Franchir le filet</li> <li>• Coup d'opposition dans l'axe et peu de vitesses</li> <li>• Trajectoires aléatoires.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Service maîtrisé = mise en jeu simple (pas d'intention tactique)</li> <li>• Renvoi intentionnel (recherche de l'espace libre).</li> <li>• Utilisation surtout du dégagement, tentatives d'amorti</li> <li>• Trajectoires en cloches</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Service tactique (long, court)</li> <li>• Utilisation de plusieurs frappes en main basse et main haute (dégagé, amorti...)</li> <li>• Trajectoires variées</li> </ul>
<b>Déplacements</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peu ou pas et en urgence (=retard), provoqué par la vision dans son camp</li> <li>• Déséquilibre arrière</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se déplace, frappe, observe le résultat du coup produit avant le remplacement/tardif (vision du volant dans le camp adverse)</li> <li>• En avant, des difficultés en arrière</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Déplacement /remplacement dans toutes les directions en restant équilibré</li> </ul>
<b>Lecture des trajectoires</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• N'apprécie pas les trajectoires</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maîtrise les trajectoires hautes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maîtrise les trajectoires croisées et basses</li> </ul>
<b>Adversaire</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pas de prise en compte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconnu</li> <li>• Cherche à le déplacer pour le mettre en difficulté (les points sont souvent marqués à la suite de la faute de l'adversaire)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconnaissance des points forts et faibles</li> <li>• Recherche de l'avantage</li> </ul>

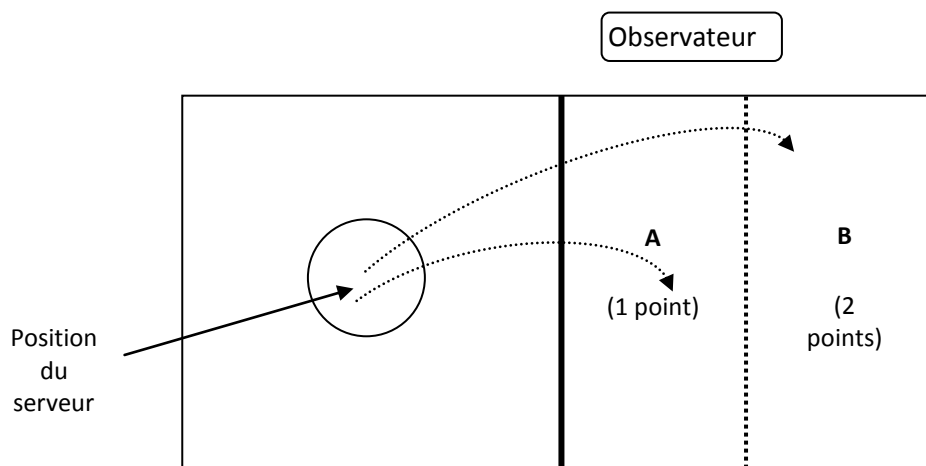


## 9. STRATEGIE DE MISE EN ŒUVRE



### 1. LES SITUATIONS REPERES

- S.R n°1 : évaluer les capacités d'envoi (mise en jeu)



- **Objectif** : 10 volants par serveur : envoyer les volants par-dessus le filet, dans la zone de jeu adverse. Privilégier la zone bonifiée.
- **Un observateur** par terrain comptabilise les points et les reporte sur la fiche.
- **Fiche d'observation** :

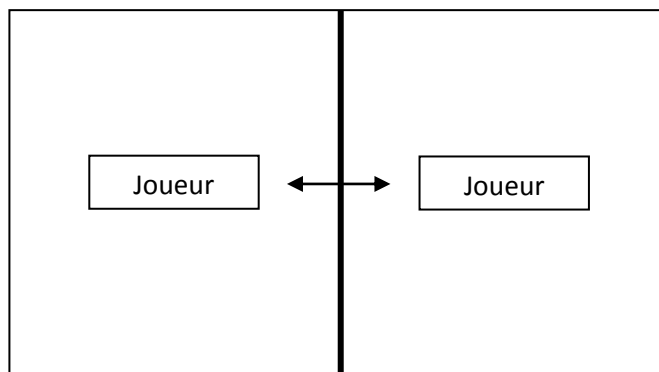
Prénom	Envoi	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10	TOTAL
	Points											

Prénom	Envoi	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10	TOTAL
	Points											

Prénom	Envoi	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10	TOTAL
	Points											

Prénom	Envoi	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10	TOTAL
	Points											

- S.R n°2 : évaluer les capacités de renvoi en situation de partenariat.



Observateur

- **Objectif** : faire le maximum d'échanges avec son partenaire. Chaque joueur sert 5 fois, à tour de rôle.
- Chaque joueur effectue 2 séries (avec chacun des deux partenaires composant le trinôme).
- Un **observateur** comptabilise le nombre de frappes et les reporte sur la fiche.

Première série		Deuxième série	
A contre B		A contre B	
Engagement	Nombre de frappes	Engagement	Nombre de frappes
N°1 (A)		N°1 (A)	
N°2 (A)		N°2 (A)	
N°3 (A)		N°3 (A)	
N°4 (A)		N°4 (A)	
N°5 (A)		N°5 (A)	
N°6 (B)		N°6 (B)	
N°7 (B)		N°7 (B)	
N°8 (B)		N°8 (B)	
N°9 (B)		N°9 (B)	
N°10 (B)		N°10 (B)	
<b>TOTAL</b>		<b>TOTAL</b>	

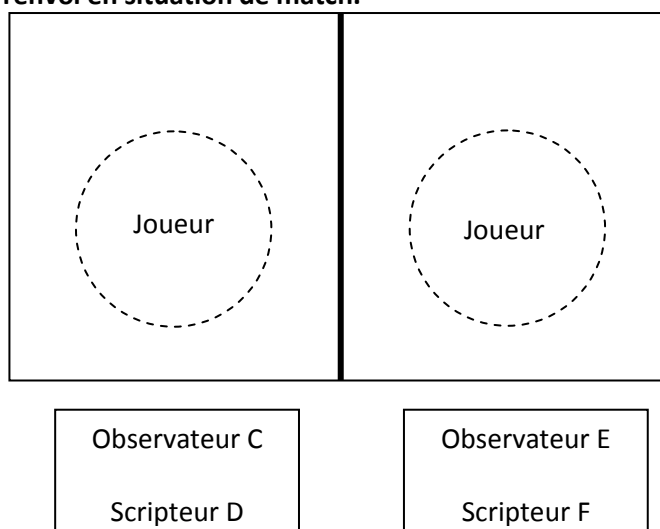
Première série		Deuxième série	
B contre C		B contre C	
Engagement	Nombre de frappes	Engagement	Nombre de frappes
N°1 (B)		N°1 (B)	
N°2 (B)		N°2 (B)	
N°3 (B)		N°3 (B)	
N°4 (B)		N°4 (B)	
N°5 (B)		N°5 (B)	
N°6 (C)		N°6 (C)	
N°7 (C)		N°7 (C)	
N°8 (C)		N°8 (C)	
N°9 (C)		N°9 (C)	
N°10 (C)		N°10 (C)	
<b>TOTAL</b>		<b>TOTAL</b>	

Première série	
A contre C	
Engagement	Nombre de frappes
N°1 (A)	
N°2 (A)	
N°3 (A)	
N°4 (A)	
N°5 (A)	
N°6 (C)	
N°7 (C)	
N°8 (C)	
N°9 (C)	
N°10 (C)	
<b>TOTAL</b>	

Deuxième série	
A contre C	
Engagement	Nombre de frappes
N°1 (A)	
N°2 (A)	
N°3 (A)	
N°4 (A)	
N°5 (A)	
N°6 (C)	
N°7 (C)	
N°8 (C)	
N°9 (C)	
N°10 (C)	
<b>TOTAL</b>	

Tableau récapitulatif	
	Score total
<b>Joueur A</b>	
<b>Joueur B</b>	
<b>Joueur C</b>	

- S.R n°3 : évaluer les capacités de renvoi en situation de match.



- **Objectif** : gagner un maximum d'échanges. Chaque joueur sert 5 fois, à tour de rôle.
- **L'observateur C** caractérise les frappes du joueur B
  - en dehors de la zone de jeu,
  - dans la cible marquée au sol ou en dehors de cette cible : gagnantes ou non
 Il note sur la fiche les impacts.
- Le **scripteur** associé reporte au fur et à mesure ces informations sur le tableau récapitulatif.

Fiche : Nom du joueur.....

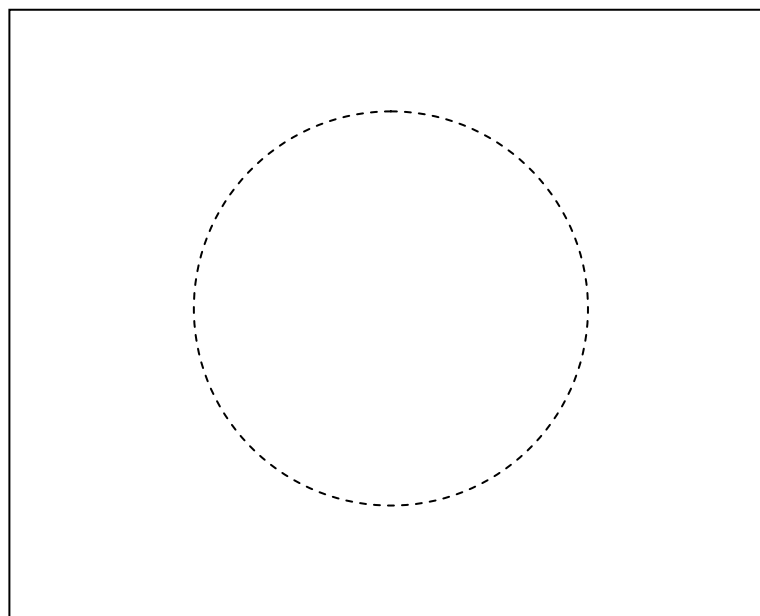


Tableau récapitulatif	
<i>Volants en dehors de la zone de jeu</i>	

<i>Volants en dehors de la zone de jeu</i>		
Dans la cible	Gagnants	
	Non gagnants	
	Sous-total	
En dehors de la cible	Gagnants	
	Non gagnants	
	Sous-total	
	Total	

## 10. LIENS SITES BADMINTON

<http://www4.ac-lille.fr/~iapdc/siteia62/eps/raquettes/badminton1/badmin.html>

<http://www.ac-bordeaux.fr/ia40/fileadmin/pedagogie/pdf/BAD.pdf>

<http://www.extpdf.com/progression-pedagogique-badminton-pdf.html#a10>