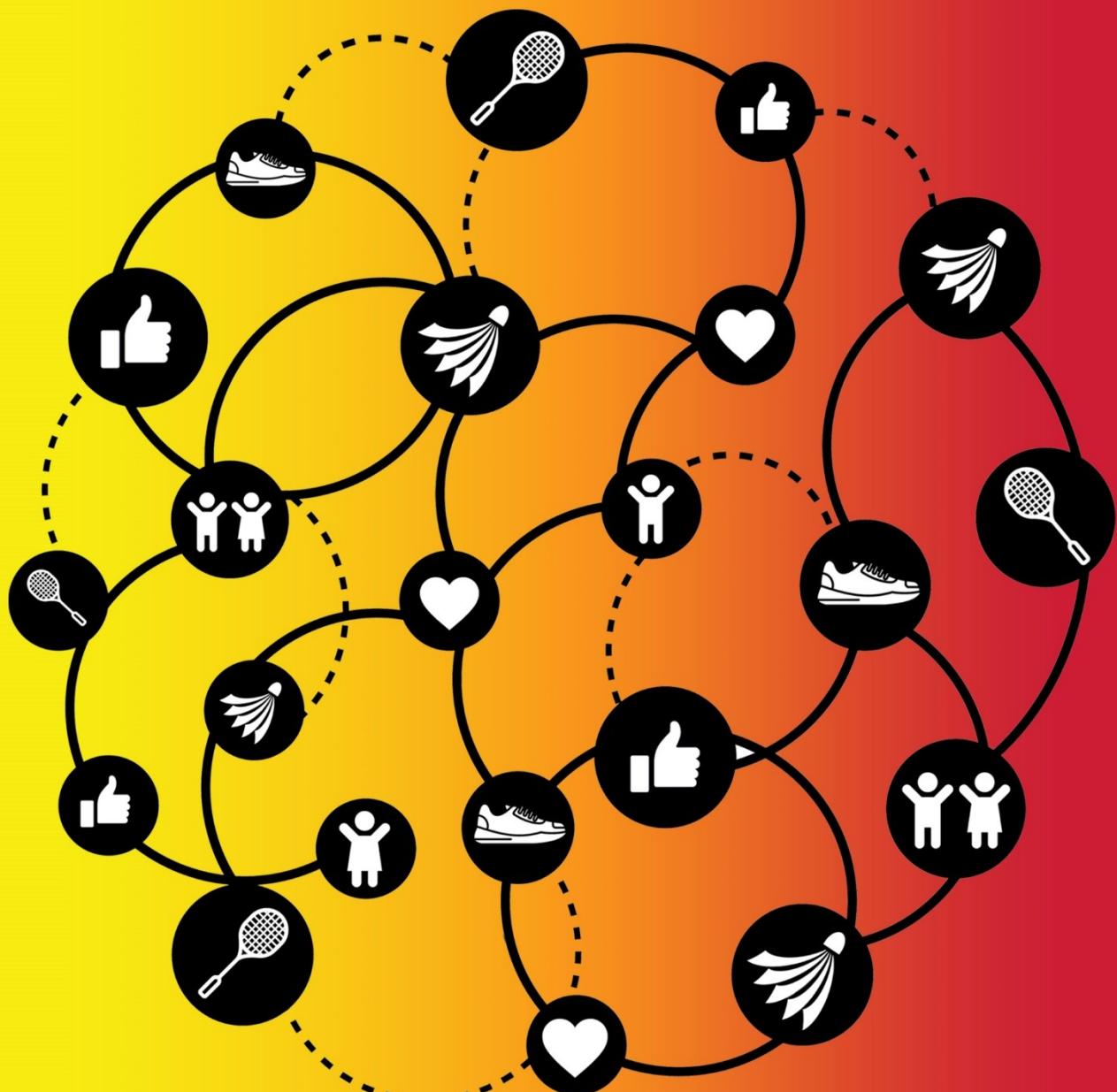


Le BADMINTON à l'école, un vecteur de lien social



IGUE
NORMANDIE
BADMINTON

Le Badminton à l'école, un vecteur de lien social

Ce projet a pour ambition de participer à la socialisation des élèves, en s'appuyant sur des situations adaptées, ludiques, nombreuses et variées, dans lesquelles les rôles, axés en grande partie sur la **coopération**, au sein de chaque groupe **mixte** pourront être multiples. Il se veut aussi être un outil **accessible** à tous les professeur(e)s, souhaitant mettre en œuvre, accompagné(e)s ou en autonomie, un **cycle de badminton**, au sein de leurs établissements.



SOMMAIRE

Présentation du badminton Page 3

Points techniques Page 4-6

CP-CE1 – L'apprentissage des premiers fondamentaux

Les thèmes et les objectifs du cycle Page 7

Le matériel nécessaire Page 8

Les situations types du cycle Page 9

Le cycle Page 10-15

La fiche de relevé des scores Page 16

La rencontre interclasses ou inter-écoles de fin de cycle Page 17

La fiche équipe Page 18

CE2-CM1-CM2 – L'apprentissage ou la consolidation des premiers fondamentaux et l'engagement sur le court en situation de match

Les thèmes et les objectifs du cycle Page 19

Le matériel nécessaire Page 20

Les situations types du cycle Page 21

Le cycle Page 22-27

La fiche de relevé des scores Page 28

La rencontre interclasses ou inter-écoles de fin de cycle Page 29

La feuille de score Page 30

Annexes Page 31-36

Documents de référence Page 37

Contacts et remerciements Page 38



Présentation du badminton

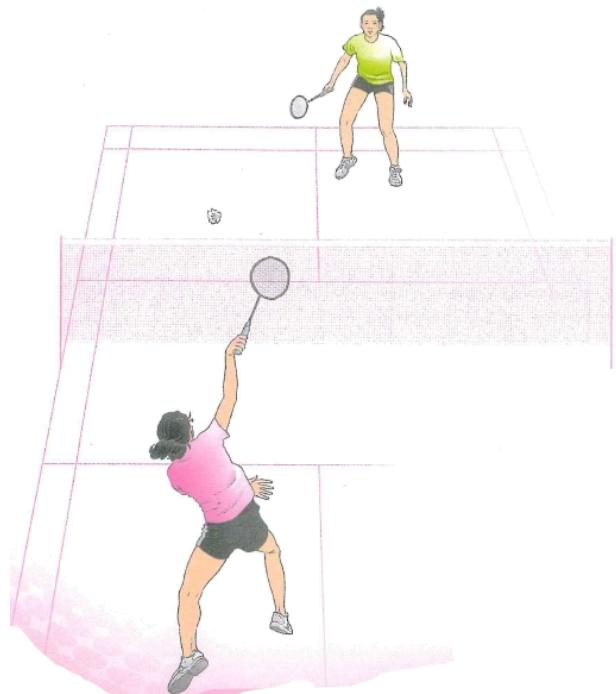
Le badminton, tel qu'il se pratique aujourd'hui, est un sport de raquette, qui se joue avec un volant, en salle sur un court de 6,10 m x 13,40 m, séparé en deux par un filet, situé à une hauteur d'environ 1,55 m.

Il oppose deux à quatre joueurs et/ou joueuses qui cherchent à faire tomber le volant dans le camp adverse.

Il fait partie des sports olympiques depuis les Jeux de Barcelone en 1992. Pendant de nombreuses olympiades, il a été le seul sport à faire concourir une femme et un homme pour un même titre, via une de ses disciplines, le double mixte.

C'est un sport facile d'accès, simple à comprendre et très ludique, qui participe au développement de nombreuses qualités, notamment mentales et physiques, telles que la concentration et la vivacité.

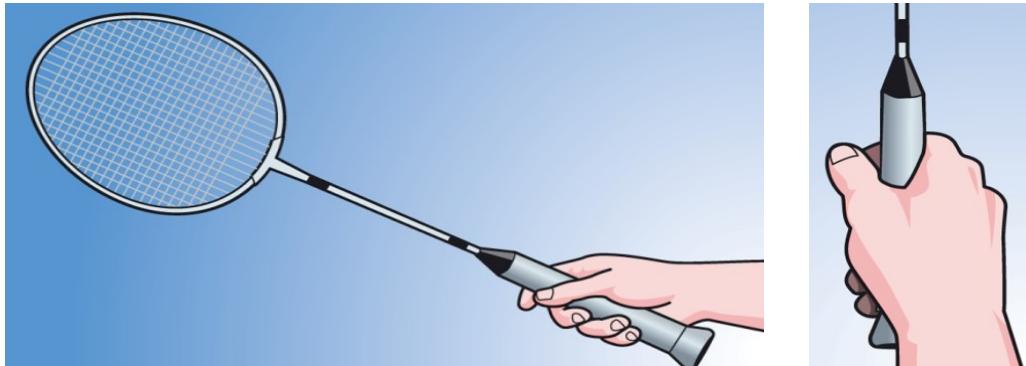
A noter qu'il peut aussi se pratiquer en extérieur, sur herbe, sable, ..., grâce à un volant adapté. Cette pratique, qui se développe, notamment lors de la période estivale, est nommée le « Air Badminton ».



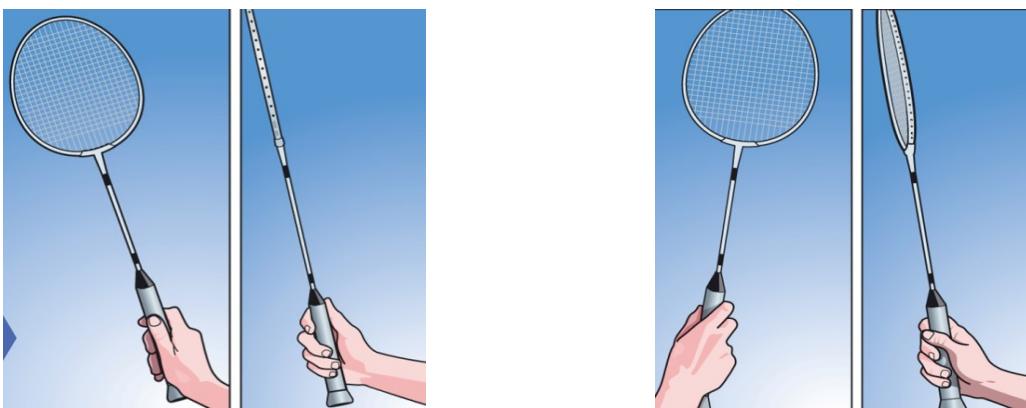
Points techniques

Les prises de raquette

Il existe trois principales prises de raquette, la prise « v », la prise revers et la prise coup droit.



La prise « v » - Le pouce et l'index de la main créent une forme de « v » au niveau du grip de la raquette. Elle est notamment utilisée pour exécuter les principales frappes de fond de court, côté coup droit (= côté de la main raquette) et côté revers (= côté de la main non raquette).



La prise revers - Le pouce est placé à l'arrière du grip de la raquette, en laissant un léger écart entre la main et le grip. Elle est utilisée pour les frappes en revers, exécutées devant soi, notamment au filet.

La prise coup droit - Le pouce et l'index de la main sont placés de chaque côté du grip de la raquette, positionnée face au filet. Elle est notamment utilisée pour les frappes d'attaque au filet, côté coup droit.

Les frappes main basse (= au moment de la frappe, main « raquette » placée à hauteur ou sous la ligne des épaules)



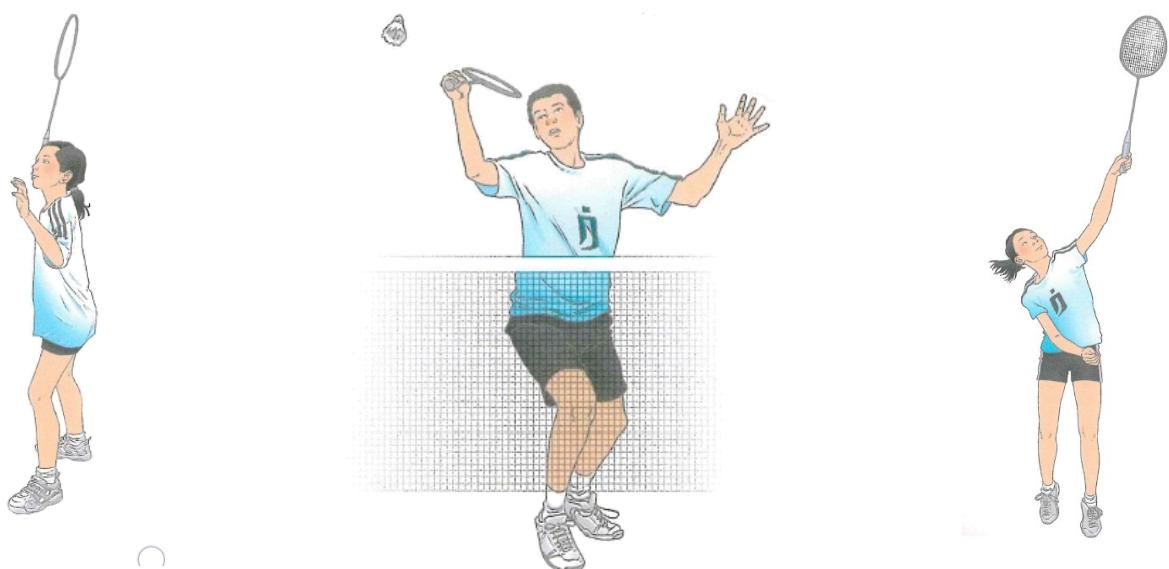
En préparation de frappe

Le coude est placé devant le corps (excepté au service en coup droit où le coude est placé derrière le corps), la prise de raquette est relâchée, la main est étirée vers l'arrière et le bras est fléchi.

Au déclenchement de la frappe

La main s'active, le bras s'allonge vers le volant et les doigts se resserrent.

Les frappes main haute (= au moment de la frappe, main « raquette » placée au-dessus de la ligne des épaules)



En préparation de frappe

Le coude est placé haut, derrière le corps pour les frappes de fond de court, sur le côté et/ou devant pour les frappes d'attaque à mi-court et au filet, la prise de raquette est relâchée et le bras est fléchi.

Au déclenchement de la frappe

La main et l'avant-bras s'activent, le bras s'allonge vers le volant et les doigts se resserrent.

Les principaux coups techniques

A partir du filet

- ❖ **Le CONTRE-AMORTI** : coup frappé depuis la zone avant du court envoyant le volant dans la zone avant adverse ; sa trajectoire est tout d'abord montante puis descendante.
- ❖ **Le KILL** : coup frappé au-dessus du filet en zone avant cherchant à envoyer le volant au sol chez l'adversaire ; la trajectoire est tendue et le volant rapide.
- ❖ **Le LOB** : coup frappé depuis la zone avant, envoyant le volant dans le fond de court adverse ; sa trajectoire est montante.

A partir du mi-court

- ❖ **Le BLOCK** : coup frappé à mi-court en réponse à un coup rapide enlevant quasiment toute vitesse au volant pour retomber dans la zone avant adverse.
- ❖ **Le DRIVE** : coup frappé à mi-court à mi-hauteur renvoyant le volant à plat dans le mi-court adverse ; la vitesse du volant est conservée ; sa trajectoire est tendue.
- ❖ **Le STICK/DEMI-SMASH** : coup frappé à mi-court au-dessus de la ligne d'épaules, en interception ; la trajectoire est descendante et tendue.
- ❖ **La DEFENSE** : coup frappé en réponse à un smash adverse ; sa trajectoire est montante car il est frappé sous la ligne du bassin ; elle peut être courte, longue ou tendue.

A partir du fond de court

- ❖ **L'AMORTI** : coup frappé depuis le fond de court envoyant le volant dans la zone avant adverse ; sa trajectoire est descendante.
- ❖ **Le DEGAGEMENT** : coup frappé depuis le fond de court envoyant le volant dans le fond de court adverse ; sa trajectoire est montante.
- ❖ **Le SMASH** : frappe très puissante, cherchant à envoyer le volant au sol chez l'adversaire ; la trajectoire est descendante et tendue.

Les services et retours de services

- ❖ **Le SERVICE** : coup engageant l'échange et envoyant le volant dans la zone de réception adverse ; sa trajectoire est montante ; il peut être court, long ou tendu (« flick »).
- ❖ **Le RETOUR DE SERVICE** : coup en réponse à un service ; il peut être court, long ou tendu et tomber dans n'importe quelle zone du terrain adverse ; pour effectuer ce coup le joueur utilise tous les coups techniques à sa disposition.

Les thèmes et les objectifs du cycle

Les thèmes du cycle

- 羽毛球 Découverte de la raquette et du volant



- 羽毛球 Les frappes main basse et main haute



Les principaux objectifs du cycle

- 羽毛球 Jouer
- 羽毛球 Se dépenser
- 羽毛球 Réussir seul et à plusieurs
- 羽毛球 Se familiariser avec la raquette et le volant
- 羽毛球 Frapper le volant avec la raquette main basse et main haute
- 羽毛球 Respecter les partenaires, les consignes et le matériel

Le matériel nécessaire pour 24 élèves

- 羽毛球 Une aire favorable à la pratique, sans obstacles, avec un sol plat, pouvant accueillir 4 aires de jeu rectangulaires de 10 m de long et 5 m de large (gymnase, salle des fêtes, cour, préau, ...).
- 羽毛球 64 coupelles / plots, 16 « pastilles » et 8 lattes souples (1).
- 羽毛球 24 raquettes, une raquette par élève, adaptées au niveau de la taille et du grip, facilitant la pratique (2).
- 羽毛球 48 volants plastiques, avec bouchon en liège, voire le « Airshuttle » pour la pratique en extérieur (3).

(1) Coupelles, lattes et pastilles



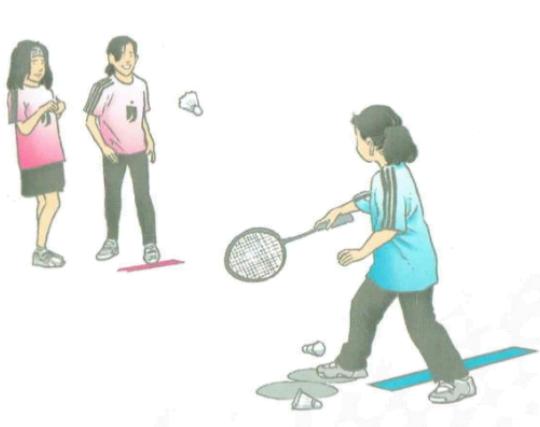
(2) Raquettes



(3) Volants



Les situations types du cycle

<p>La toupie -> 1 raquette par élève ; être capable de faire tourner sa raquette entre ses doigts au niveau du grip (= manche) sans la faire tomber</p>	
<p>L'araignée -> 1 raquette par élève ; être capable de monter et descendre avec ses doigts le long du grip (= manche) sans faire tomber sa raquette</p>	
<p>Le tour de raquette -> 1 raquette par élève ; être capable de faire le tour complet du cadre de la raquette en la tenant avec les doigts d'une seule main et sans la faire tomber</p>	
<p>Le plateau magique -> 1 raquette et 1 volant par élève ; être capable de se déplacer (pas marché, pas courus, pas chassés, ...) sa raquette en main au niveau du grip, avec le volant couché sur son tamis</p>	
<p>Les jonglages en coup droit et en revers -> 1 raquette et 1 volant par élève ; être capable de jongler en coup droit et en revers</p>	
<p>Les multi-volants -> 1 raquette, 8 volants, 2 cibles et 2 lattes par groupe ; être capable de frapper main basse (= sous les épaules, raquette orientée vers le sol) et main haute (= au-dessus des épaules, raquette orientée vers le plafond ou le ciel), une majorité de volants distribués à la main par un ou une partenaire</p>	
<p>Le lance-frappe-attrape volant -> 1 raquette, 1 volant et 2 lattes par groupe ; être capable de frapper le volant main basse ou main haute avec du contrôle (= le distributeur / la distributrice doit être en mesure d'attraper le volant pour le redistribuer)</p>	

Le cycle : 6 séances d'1 heure avec la mise en place, l'accueil, les présentations, la mise en œuvre, le bilan et le rangement

Séance 1 – Découverte de la raquette et du volant, des frappes main basse et main haute, et relevé des premiers scores (se référer au tableau de relevé des scores page 16) pour évaluer par la suite l'évolution des enfants

Séance 1 / Séquence n° 1 – Echauffement (le volant)			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
Les élèves sont répartis par groupe mixte (si possible autant de filles que de garçons) dans chaque aire de jeu (10 m x 5 m)	4 coupelles et un volant par aire de jeu	Se passer le volant en se déplaçant (pas courus en avançant, en reculant, pas chassés...) + jeu de « la passe-volant à dix »	10'

Pour chaque situation, se référer aux indications des pages 9 et 21 et à l'annexe 1

Séance 1 / Séquence n° 2 – La raquette et le volant + les frappes main basse et main haute (évaluation de début)			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
Les élèves sont répartis par groupe mixte de 3	2 cibles, 2 lattes, une raquette et 1 volant pour 3 groupes	Les jongles Le lance-frappe-attrafe volant	20'

Pour la situation, se référer aux indications des pages 9 et 21

Séance 1 / Séquence n° 3 – Retour au calme (la raquette)			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
Les élèves sont disposés en arc de cercle face à l'enseignant, suffisamment espacés, en alternant filles et garçons	Une raquette par élève	La toupie	2'
		L'araignée	2'
		Le tour de raquette	2'

Se référer aux situations types correspondantes page 9

Séance 2 – La raquette, le volant et les frappes main basse

Séance 2 / Séquence n° 1 – Echauffement (le volant)			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
Les élèves sont répartis par groupe mixte (si possible autant de filles que de garçons) dans chaque aire de jeu	4 coupelles et un volant par aire de jeu	Se passer le volant en se déplaçant (pas courus (en avançant, en reculant), pas chassés, ...) + jeu de « la passe-volant à dix »	10'
Pour le jeu, se référer à l'annexe 1			

Séance 2 / Séquence n° 2 – La raquette et le volant + les frappes main basse			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
Les élèves sont répartis par groupe mixte (si possible autant de filles que de garçons) dans chaque aire de jeu	4 coupelles par aire de jeu, une raquette et un volant par élève * 2 cibles, 2 lattes, une raquette et 8 volants pour 3 élèves	Le plateau magique + le jeu « 1, 2, 3 volant ! » Les jongles Le multi-volants main basse	10' 5' 25'
Pour chaque situation se référer aux indications de la page 9 ; pour le jeu, se référer à l'annexe 1			

Séance 2 / Séquence n° 3 – Retour au calme (la raquette)			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
Les élèves sont disposés en arc de cercle face à l'enseignant, suffisamment espacés, en alternant filles et garçons	Une raquette par élève	La toupie L'araignée Le tour de raquette	5'
Se référer aux situations types correspondantes page 9			

Séance 3 – La raquette, le volant et les frappes main basse et main haute

Séance 3 / Séquence n° 1 – Echauffement (le volant)			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
Les élèves sont répartis par groupe mixte (si possible autant de filles que de garçons) dans chaque aire de jeu	4 coupelles par aire de jeu, une raquette et un volant par élève	Le plateau magique	10'
Pour la situation type correspondante se référer à la page 9			

Séance 3 / Séquence n° 2 – La raquette et le volant + les frappes main basse et main haute			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
Les élèves sont répartis par groupe mixte (si possible autant de filles que de garçons) par relais ou atelier, excepté pour le jeu « 1, 2, 3 volant ! » et les jongles	4 coupelles par aire de jeu, une raquette et un volant par élève *2 cibles, 2 lattes, une raquette et de 1 à 8 volants pour 3 élèves par groupe	Les jeux « 1, 2, 3 volant ! » et « Relais-volant » Les jongles *Le lance-frappe-atrache volant main basse et le multi-volants main haute	10' 5' 10' + 15'
Pour les jeux, se référer à l'annexe 1 ; pour les autres situations, se référer à la page 9			

Séance 3 / Séquence n° 3 – Retour au calme (la raquette)			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
Les élèves sont disposés en arc de cercle face à l'enseignant, suffisamment espacés, en alternant filles et garçons	Une raquette par élève	La toupie L'araignée Le tour de raquette	5'
Se référer aux situations types correspondantes page 9			

Séance 4 – La raquette, le volant et les frappes main basse et main haute

Séance 4 / Séquence n° 1 – Echauffement (le volant)			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
Les élèves sont répartis par groupe mixte (si possible autant de filles que de garçons)	4 coupelles et un volant par aire de jeu	Se passer le volant en se déplaçant à allure modérée (pas courus (en avançant, en reculant), pas chassés, ...) + jeu de « l'ultimate-volant »	10'
Pour le jeu, se référer à l'annexe 1			

Séance 4 / Séquence n° 2 – La raquette et le volant + les frappes main basse et main haute			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
Les élèves sont répartis par groupe mixte (si possible autant de filles que de garçons) par relais ou atelier, excepté pour le jeu « 1, 2, 3 volant ! » et les jongles	4 coupelles par aire de jeu, une raquette et un volant par élève *2 cibles, 2 lattes, une raquette et 1 à 8 volants pour 3 groupes	Les jeux « 1, 2, 3 volant ! » et « Relais-volant » Les jongles *Le multi-volants et le lance-frappe-attraque volant main haute + jeu du « gardien de but »	10' 5' 10' + 10' + 5'
Pour les jeux, se référer à l'annexe 1 ; pour les autres situations, se référer à la page 9			

Séance 4 / Séquence n° 3 – Retour au calme (la raquette)			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
Les élèves sont disposés en arc de cercle face à l'enseignant, suffisamment espacés, en alternant filles et garçons	Une raquette par élève	La toupie L'araignée Le tour de raquette	5'
Se référer aux situations types correspondantes page 9			

Séance 5 – La raquette, le volant et les frappes main basse et main haute



Séance 5 / Séquence n° 1 – Echauffement (le volant)

Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
Les élèves sont répartis par groupe mixte (si possible autant de filles que de garçons) dans chaque aire de jeu	4 coupelles et un volant par aire de jeu	Se passer le volant en se déplaçant à allure modérée (pas courus (en avançant, en reculant), pas chassés, ...) + jeu de « l'ultimate-volant »	10'

Pour le jeu, se référer à l'annexe 1

Séance 5 / Séquence n° 2 – La raquette et le volant + les frappes main basse et main haute

Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
Les élèves sont répartis par groupe mixte (si possible autant de filles que de garçons) par relais ou atelier, excepté pour le jeu du « Chamboule-volant » et les jongles	4 coupelles par aire de jeu, une raquette et un volant par élève *4 coupelles, 2 cibles, 2 lattes, une raquette et 8 volants pour 3 groupes	Les jeux du « Chamboule-volant ! » et du « Relais-volant » Les jongles *Le multi-volants mains basse et haute + jeu du gardien de but	10' 5' 10' + 15'

Pour les jeux, se référer à l'annexe 1 ; pour les autres situations, se référer à la page 9

Séance 5 / Séquence n° 3 – Retour au calme (la raquette)

Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
Les élèves sont disposés en arc de cercle face à l'enseignant, suffisamment espacés, en alternant filles et garçons	Une raquette par élève	La toupie L'araignée Le tour de raquette	5'

Se référer aux situations types correspondantes page 9

Séance 6 – Evaluation finale

Séance 6 / Séquence n° 1 – Echauffement (la raquette et le volant)			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
Les élèves se répartissent librement dans l'aire de jeu centrale	4 coupelles, une raquette et un volant par élève	Jeux du plateau	15'
Pour le jeu, se référer à l'annexe 1			

Séance 6 / Séquence n° 2 – Evaluation finale			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
Les élèves sont répartis par groupe de 4, mixte (si possible autant de filles que de garçons) dans chaque atelier ; pendant qu'un ou deux pratiquent, le ou les autres comptabilisent	4 coupelles par atelier pour les délimiter + se référer au matériel	Les jongles Le lance-frappe-attrape volant	45'
Pour chaque situation, se référer aux indications des pages 9 et 21			

Séance 6 / Séquence n° 3 – Retour au calme			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
Les élèves sont disposés assis face à l'enseignant	Diplômes (se référer à l'annexe « Diplômes »)	Bilan, remise des diplômes et goûter	30'



La fiche de relevé des scores

TOTAL										
			J6		J1		J6			
Lance-frappe attrape volant main haute (2)										
Lance-frappe attrape volant main basse (2)										
Jongles (1)										
	J1	J6	J1	J6	J1	J6	J1	J6	J1	J6
Elèves	Prénom	Classe								
	Nom									

- (1) Nombre de jongles réalisés en 1'
- (2) Nombre de récupérations réussies (= volants attrapés par le lanceur, après l'avoir distribué et qu'il ait été frappé par le ou la partenaire) en 30''

Pour chaque situation, les élèves sont répartis en groupe mixte de 3 ou 4 ; pendant que l'une ou l'un tente de réaliser le plus grand nombre possible de jongles ou de récupérations, les autres comptabilisent et à la fin transmettent le score à l'enseignant qui a la gestion du temps.



La rencontre interclasses ou inter-écoles de fin de cycle CP-CE1

Déroulement type :

- 14h -> présentation
- 14h30 -> démarrage des épreuves
- 15h30 -> goûter et remise des goodies
- 16 -> fin

Les élèves sont répartis par équipe mixte ; 8 équipes ; chaque équipe effectue un circuit avec différentes épreuves d'une durée de 5 minutes, alternées avec un temps de repos ; un/une enseignante par épreuve qui relève les scores et les notent sur la fiche équipe.

Les épreuves :

- **La cible**

Sous la forme d'un relais ; les élèves frappent main basse (engagement/mise en jeu) chacun leur tour en direction de la cible horizontale (aire délimitée par des plots ou des cerceaux) ou verticale (but, bâche) ; 3 essais par élève ; **nombre de points marqués**.

- **Lance-frappe-attrape**

Sous la forme d'un relais avec changement toutes les 30 secondes ; démarrage à deux, avec un lanceur-attrapeur (J1) et un frappeur (J2), les autres enfants (J3, J4, ...) étant en attente ; au bout de 30 secondes, J1 passe frappeur, J2 est au repos, J3 rentre comme lanceur-attrapeur ; au bout de 1 minute, J3 passe frappeur, J1 est au repos, J4 rentre comme frappeur, ... ; **nombre de volants attrapés**.

- **Parcours**

Sous la forme d'un relais, avec volant couché sur le tamis ; **nombre de relais**.

- **Jonglage**

Sous la forme d'un relais, J1 jongle, les autres élèves étant en attente ; au bout de 30 secondes, J2 prend la place de J1 ; au bout de 1 minute, J3 prend la place de J2, ... ; **nombre de jongles**.

La fiche équipe CP-CE1

Nom de l'équipe :	
Cible	Points marqués :
Lance-frappe-attrape	Volants attrapés :
Parcours	Nombre de relais :
Jonglage	Nombre de jongles :

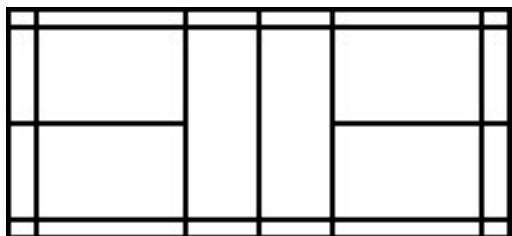
Les équipes proposées

--	--	--	--	--	--	--	--

Les thèmes et les objectifs du cycle

Les thèmes du cycle

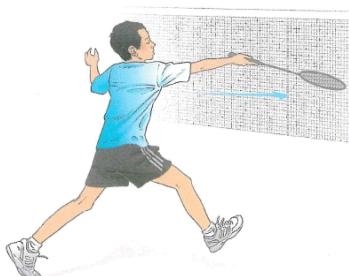
- 羽毛球 (Re)découverte de la raquette, du volant et découverte du terrain



- 羽毛球 La mise en jeu



- 羽毛球 Les frappes au filet et de fond de court

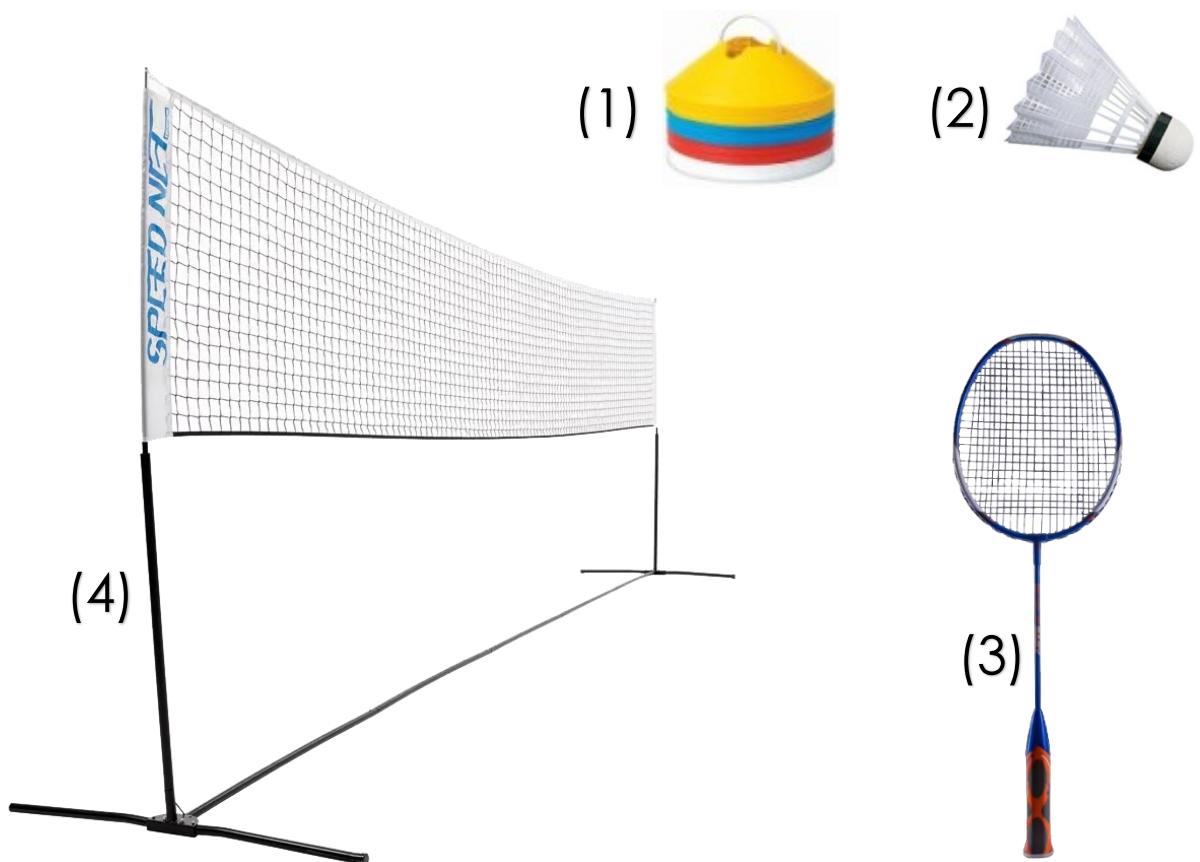


Les principaux objectifs du cycle

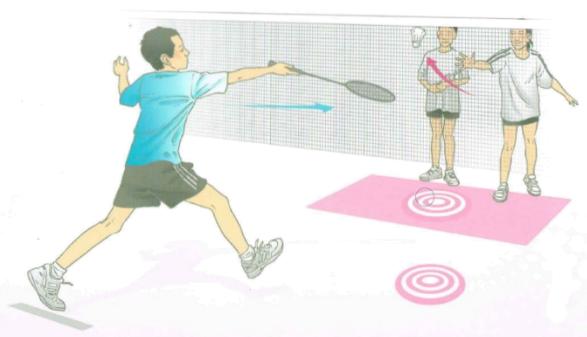
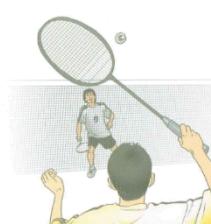
- 羽毛球 Jouer
- 羽毛球 Se dépenser
- 羽毛球 Réussir seul et à plusieurs
- 羽毛球 Arbitrer, échanger et matcher
- 羽毛球 Respecter les partenaires, les adversaires, les consignes et le matériel

Le matériel nécessaire

- 羽毛球 Une aire favorable à la pratique, sans obstacles, avec un sol plat (gymnase, salle des fêtes, cour, préau, ...).
- 羽毛球 48 coupelles, pour délimiter des aires de jeu.
- 羽毛球 24 raquettes, une raquette (2) par élève, à l'image du modèle **DECATHLON – JUNIOR BR160 EASY GRIP**, adaptées au niveau de la taille et du grip, facilitant la pratique.
- 羽毛球 48 volants plastiques (3), avec bouchon en liège.
- 羽毛球 4 terrains transportables (4), avec filet et poteaux, à l'image du modèle **DECATHLON – POTEAU FILET DE BADMINTON SPEEDNET 500**.



Les situations types du cycle

<p>Le plateau magique -> 1 raquette et 1 volant par élève ; être capable de se déplacer (pas marché, pas courus, pas chassés, ...) sa raquette en main au niveau du grip, avec le volant couché sur son tamis</p>	
<p>Les jonglages en coup droit et en revers -> 1 raquette et 1 volant par élève ; être capable de jongler en coup droit et en revers</p>	
<p>Les multi-volants -> 1 raquette, 8 volants, 2 cibles et/ou lattes par groupe ; à partir du « filet », être capable de jouer court (= contre-amortir) et long (= lober) une majorité de volants distribués à la main par un ou une partenaire ; à partir du « fond de court », être capable de jouer court (= amortir) et long (= dégager) une majorité de volants distribués à la main par un ou une partenaire</p>	
<p>La mise en jeu -> être capable de mettre en jeu, en coup droit et en revers, sans décoller les pieds du sol et en ayant un mouvement de la raquette continu vers l'avant et du sol vers le plafond ou le ciel</p>	
<p>Les échanges -> être capable d'échanger avec filet, main basse (= sous les épaules, raquette orientée vers le sol) et main haute (= au-dessus des épaules, raquette orientée vers le plafond ou le ciel)</p>	
<p>Le match en simple et en double -> être capable de s'approprier le but du jeu (faire en sorte que le volant touche le sol du camp adverse ou qu'il ne soit pas renvoyé par l'adversaire ou la paire adverse) ; être capable d'arbitrer en simple et en double</p>	

Le cycle : 6 séances d'1 heure avec la mise en place, l'accueil, les présentations, la mise en œuvre, le bilan et le rangement

Séance 1 – (Re)découverte de la raquette, du volant et du terrain, et relevé des premiers scores (se référer au tableau de relevé des scores page 28) pour évaluer par la suite l'évolution des élèves

Séance 1 / Séquence n° 1 – La raquette et le volant			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
(1) Les élèves se répartissent librement dans l'aire de jeu (2) Formation de 6 équipes mixtes	(1) 4 coupelles, une raquette et un volant par élève (2) 24 à 48 coupelles, une raquette par enfant et 1 volant par équipe	Le plateau magique (1) + jeu « relais-volant » (2)	10'
(1) Se référer à la situation type correspondante page 21 (2) Se référer au jeu correspondant à l'annexe 1			

Séance 1 / Séquence n° 2 – La raquette, le volant et le terrain			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
Les élèves sont répartis sur chaque demi-terrain par groupe mixte de 3 à 4	Une raquette et un volant par groupe	Les jongles Echanges Matchs	10' 10' 20'
Pour chaque situation, se référer aux indications de la page 21			

Séance 2 – La mise en jeu et le jeu au filet court

Séance 2 / Séquence n° 1 – Echauffement			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
(1) Les élèves se répartissent librement dans l'aire de jeu (2) Formation de 6 équipes mixtes	(1) 4 coupelles pour l'aire de jeu, une raquette et un volant par élève (2) 24 à 48 coupelles, une raquette par élève et 1 volant par équipe	Le plateau magique seul (1) + jeu « relais-volant » (2) + jongles (1)	15'
(1) Se référer aux situations types correspondantes page 21 (2) Se référer au jeu correspondant à l'annexe 1			

Séance 2 / Séquence n° 2 – Mise en jeu et jeu au filet court			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
(3) Les élèves sont alignés côté à côté dans l'aire de jeu et au-delà si nécessaire	(3) Un plot, une raquette et un volant par élève	Mise en jeu (3)	5'
(4) Les élèves sont répartis sur chaque demi-terrain par groupe mixte de 3 à 4	(4) Une raquette par élève, 8 volants et 2 cibles ou lattes maximum par groupe	Lance-frappe-atrappé volant (4) et matchs au filet (5)	30'
(3) Chaque élève pose le plot au sol à ses pieds, recule de 3 grands pas et cherche à envoyer le volant au-delà du plot en respectant la gestuelle de la mise en jeu ; au bout de 3 réussites, il recule de 6 grands pas ; ... ; le but : finir le plus éloigné possible du plot (4) Idem situation type du cycle CP-CE1, mais avec filet (5) Première approche du comptage des points			

Séance 3 – La mise en jeu, le jeu au filet et la frappe de fond de court

Séance 3 / Séquence n° 1 – Echauffement			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
(1) Formation de 4 équipes mixtes (2) Les élèves sont répartis sur chaque demi-terrain par groupe mixte de 3 à 4	(1) 4 plots et 1 volants par aire de jeu (2) une raquette et un volant par élève	Jeu « la passe-volant à 10 » (1) + jongles (2)	15'
(1) Se référer au jeu correspondant à l'annexe 1 (2) Se référer à la situation type correspondante page 21			

Séance 3 / Séquence n° 2 – Mise en jeu, le jeu au filet et la frappe de fond de court			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
Les élèves sont répartis sur chaque demi-terrain par groupe mixte de 3 à 4	Une raquette par élève, 8 volants et 2 cibles ou lattes maximum par groupe	Mise en jeu (3) Multi-volants au filet (4) et en fond de court (4) Echanges (5)	5' 25' 10'
(3) Un joueur, un receveur ; le joueur cherche à envoyer le volant sur le receveur, situé à un pas derrière la ligne de service court ; il a 8 essais, dès 3 réussites, changement des rôles ; au tour suivant, si réussite, le receveur se place à 3 pas de la ligne de service court, ... ; le but : faire reculer le receveur proche de la ligne de fond de court (4) Se référer à la situation type correspondante page 21 ; changement de rôle tous les 8 volants distribués ; but du joueur = pour le 1 ^{er} multi-volants, renvoyer les volants dans les zones filet et fond de court du distributeur = la zone entre le distributeur et le filet et celle entre le distributeur et la ligne de fond de court, pour le 2 ^{ème} multi-volants, renvoyer les volants de l'autre côté du filet (5) Se référer à la situation type page 21			

Séance 4 – La couverture de terrain

Séance 4 / Séquence n° 1 – Echauffement			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
(1) formation de 4 équipes mixtes (2) Les élèves sont répartis sur chaque demi-terrain par groupe mixte de 3 à 4	(1) 4 plots et 1 volants par aire de jeu (2) Une raquette et un volant par élève	Jeu « l'ultimate-volant » (1) + jongles (2)	15'
(1) Se référer au jeu correspondant à l'annexe 1 (2) Se référer à la situation type correspondante page 21			

Séance 4 / Séquence n° 2 – La couverture de terrain			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
Les élèves sont répartis sur chaque demi-terrain par groupe mixte de 3 à 4	Une raquette par élève, 8 volants et 2 cibles ou lattes maximum par groupe	Echanges (3) Multi-volants (4) Matchs (5)	5' 10' 20'
(3) Se référer à la situation type page 21 (4) Un distributeur, un joueur ; le joueur cherche à renvoyer les volants, mis en jeu par le distributeur ; le but : pour le distributeur, faire bouger le joueur ; pour le joueur, renvoyer tous les volants dans le camp du distributeur et loin de ce dernier ; changement des rôles tous les 8 volants distribués (5) Se référer à la situation type page 21 et à la page 29 pour l'organisation			

Séance 5 – Matchs

Séance 5 / Séquence n° 1 – Echauffement			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
(1) Les élèves se répartissent librement dans l'aire de jeu (2) Formation de 6 équipes mixtes	(1) 4 coupelles pour l'aire de jeu, une raquette et un volant par élève (2) 24 à 48 coupelles, une raquette par élève et 1 volant par équipe	Le plateau magique seul (1) + jeu « relais-volant » (2) + jongles (1)	15'
(1) Se référer aux situations types correspondantes page 21 (2) Se référer au jeu correspondant à l'annexe 1			

Séance 5 / Séquence n° 2 – Echanges et matchs			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
Les élèves sont répartis sur chaque demi-terrain par groupe mixte de 3 à 4	Une raquette par élève, 1 volant par demi-terrain	Echanges (3) Matchs de simple	5' 25'
(3) Se référer à la situation type page 21			

Séance 6 – Evaluation finale

Séance 6 / Séquence n° 1 – Echauffement			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
Les élèves se répartissent librement dans l'aire de jeu	4 coupelles, une raquette et un volant par élève	Le plateau magique + jeu du « chamboulevolant »	5'
(1) Se référer à la situation type page 21			
(2) Se référer au jeu à l'annexe 1			



Séance 6 / Séquence n° 2 – Evaluation			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
Les élèves sont répartis sur chaque demi-terrain par groupe mixte de 3 à 4	Une raquette et un volant par groupe	Les jongles Echanges Matchs	10' 10' 20'
Pour chaque situation, se référer aux indications de la page 21			

Séance 6 / Séquence n° 3 – Retour au calme			
Disposition conseillée	Matériel	Situations	Temps
Les élèves sont disposés assis face à l'enseignant	Diplômes (se référer à l'annexe « Diplômes »)	Bilan, remise des diplômes et goûter	30'
Les élèves sont disposés assis face à l'enseignant			



La fiche de relevé des scores

TOTAL	J6								
	J1								
Matchs (3)	J6								
	J1								
Echanges (2)	J6								
	J1								
Jongles (1)	J6								
	J1								
Elèves	Classe								
	Prénom								
	Nom								

Pour les situations 1 et 2, les enfants sont répartis en groupe mixte de 4 ; pendant que l'une et/ou l'un tente de réaliser le plus grand nombre possible de jongles ou d'échanges, le ou les deux autres comptabilisent et à la fin transmettent le score à l'enseignant qui a la gestion du temps.

Pour la situation 3, organisation d'un challenge avec des matchs sur demi-terrain au temps (1') ; à la fin de chaque match, les vainqueurs restent, les perdants sortent et sont remplacés par les joueurs en attente ; les joueurs à 3 et 4 victoires démarrent avec un handicap de 1 point, les joueurs à 5 et 6 victoires avec un handicap de 2 points, les joueurs à 7 et 8 victoires avec un handicap de 3 points, ... ; en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, le joueur qui a été rejoint au score perd le match/sort ; si 2 joueurs ayant un handicap différent se rencontrent, le handicap de l'un fait office de score de départ de l'autre (exemple : Pauline (6 victoires) est opposée à Corentin (3 victoires), le score de départ est de 1 pour Pauline et de 2 pour Corentin).

- (1) Nombre de jongles en alternant les prises en 1'
- (2) Nombre d'échanges réalisés en 1'
- (3) Nombre de matchs gagnés

La rencontre interclasses ou inter-écoles de fin de cycle CE2-CM1-CM2

Déroulement type :

- 09h15 -> présentation
- 09h30 -> démarrage des matchs
- 11h -> collation et remise des goodies
- 11h30 -> fin

Les élèves sont répartis par équipe mixte ; 8 équipes par école ; la matinée est organisée sous la forme d'une ronde suisse aménagée sur 4 terrains ; les rencontres par équipe se jouent en ronde italienne ; 1 match par demi-terrain ; la 1^{ère} équipe à 40 points ou celle qui a le plus de points au bout de 15 minutes remporte le match.

La ronde suisse aménagée

Equipes	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4			
A	A vs B :	Les matchs sont fonction du classement suite au tour 1 (1 ^{ère} vs 2 ^{ème} , 3 ^{ème} vs 4 ^{ème} , ...)	Les matchs sont fonction du classement suite au tour 2 (...)	Les matchs sont fonction du classement suite au tour 3 (...)			
B							
C	C vs D :						
D							
E	E vs F :						
F							
G	G vs H :						
H							

La ronde italienne

Chaque rencontre est composée de 6 matchs de simple joués dans l'ordre suivant : les joueurs 1 de chaque équipe se jouent, arbitrés par les joueurs 2 ; dès que le meilleur score atteint 5, les joueurs 2 de chaque équipe prennent le relais, arbitrés par les joueurs 3 ; arrivé à 10, les joueurs 3 prennent le relais, arbitrés par les joueurs 4, ... (à noter que pour les équipes à moins de 6 joueurs, un à plusieurs joueurs joueront deux fois).

Pour le relevé des scores, se référer à l'annexe 2.

La feuille de score CE2-CM1-CM2

Equipe :	Equipe :
Scores	
J1 :	J1 :
J2 :	J2 :
J3 :	J3 :
J4 :	J4 :
J5 :	J5 :
J6 :	J6 :
Total :	Total :

ANNEXE 1

Jeux

La passe-volant à 10 (la passe à 10)

- 6 à 12 joueurs par aire de jeu.
- 1 volant par aire de jeu.
- Match entre 2 équipes en nombre égal réparties librement sur l'aire de jeu ; l'engagement se fait sur un « toss » ; l'équipe qui gagne le « toss » récupère le volant et essaye de faire 10 passes consécutives sans qu'il touche le sol et sans sortir des limites ; le porteur du volant doit faire 2 pas au maximum ; les joueurs doivent être au moins à 1 mètre du porteur du volant ; l'autre équipe essaye de récupérer le volant et de faire à son tour 10 passes ; l'équipe qui parvient à réaliser 10 passes marque 1 point ; la partie est gagnée par l'équipe qui arrive première à 3 points ; si match au temps, l'équipe, qui a le plus de points, gagne ; en cas d'égalité, l'équipe, qui est revenu au score, gagne ; si aucune équipe n'a marqué de points, l'équipe qui a réussi le plus grand nombre de passe, gagne ; possibilité d'un match à l'autre, de répartir différemment les joueurs d'un camp à l'autre, voire d'un terrain à l'autre sous la forme d'une « montante-descendante », les équipes gagnantes montant vers l'aire la plus haute (aire n° 1) et les équipes perdantes descendant vers l'aire la plus basse (aire n°4).

L'ultimate-volant

- 6 à 12 joueurs par aire de jeu.
- 1 volant par aire de jeu.
- Match entre 2 équipes en nombre égal réparties librement sur l'aire de jeu ; chaque équipe désigne un capitaine ; l'engagement se fait sur un « toss » (...) ; l'équipe, qui gagne le « toss » récupère le volant et doit, en se faisant des passes, faire parvenir le volant à son capitaine qui occupe la zone du fond derrière le camp adverse ; le porteur du volant doit faire 2 pas au maximum ; les joueurs doivent être au moins à 1 mètre du porteur du volant ; l'équipe qui parvient à faire parvenir le volant à son capitaine marque un point ; la partie est gagnée par l'équipe qui arrive première à 5 points ; si match au temps, l'équipe, qui a le plus de points, gagne ; en cas d'égalité, l'équipe, qui est revenu au score, gagne ; si aucune équipe n'a marqué de points, le départage des équipes se fait sur un « toss » ; possibilité d'un match à l'autre, de répartir différemment les joueurs d'un camp à l'autre, voire d'un terrain à l'autre sous la forme d'une « montante-descendante », les équipes gagnantes montant vers l'aire la plus haute (aire n° 1) et les équipes perdantes descendant vers l'aire la plus basse (aire n°4).
- Variante : pas de capitaine, tous les joueurs peuvent attraper le volant dans la zone du fond derrière le camp adverse.

Le jeu du gardien de but

- 2 joueurs.
- 8 volants, 1 raquette, 1 latte et 4 coupelles.
- Match, le gardien de but défend son camp délimité par les plots (carré de 9m²) ; le tireur, positionné face au gardien de but, derrière la latte, à 3 m du carré, lance les volants à la main et tente de marquer des buts (1 but = 1 volant tombant dans le carré) ; à chaque série, les enfants ramassent les volants et changent de rôle ; deux passages chacun ; le joueur, qui a marqué le plus de but, remporte le match ; possibilité de réaliser une montante-descendante avec les joueurs gagnants montant vers le camp le plus haut (camp n° 1) et les joueurs perdants descendant vers le camp le plus bas (camp n°4).

Les jeux du plateau

1, 2, 3 volant !

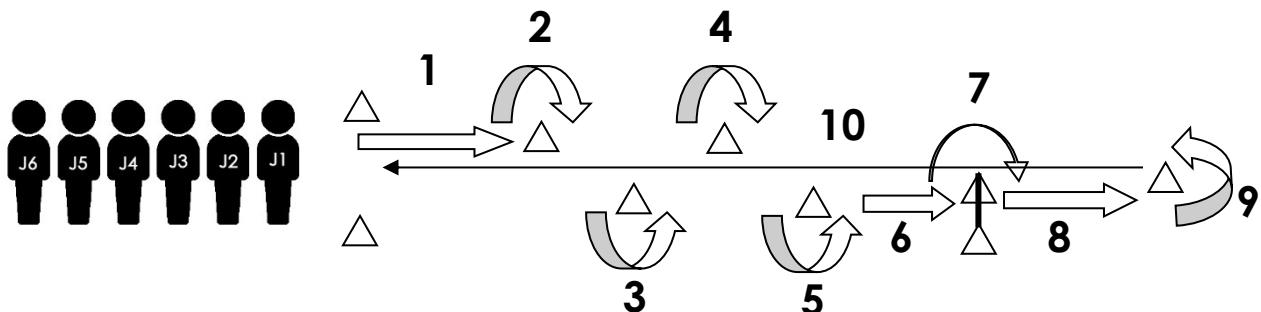
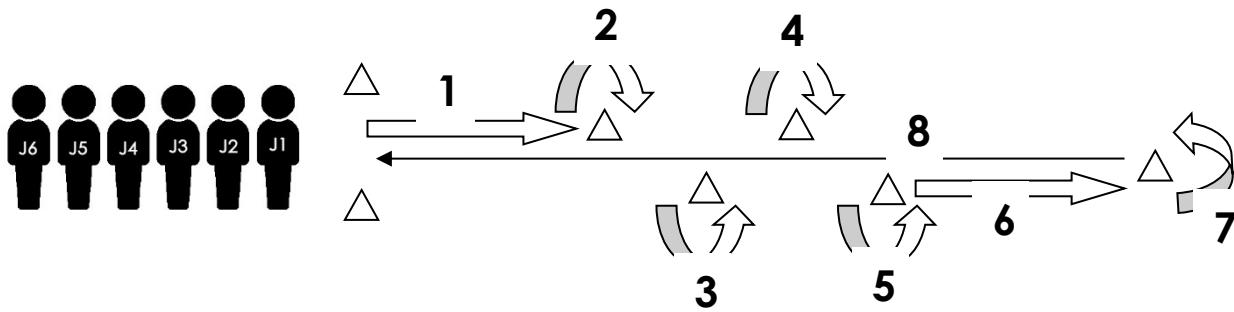
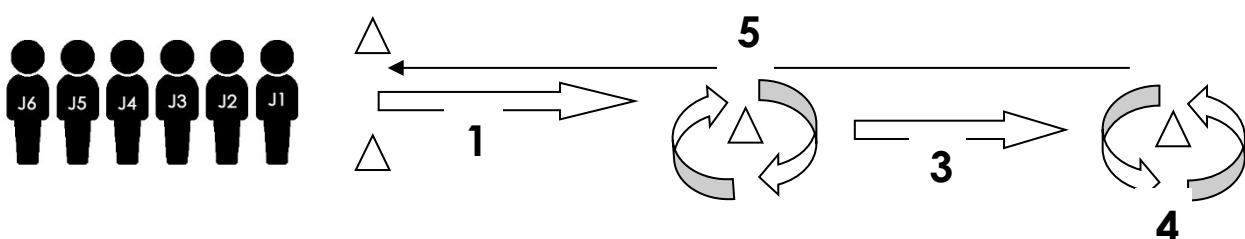
- Tous les élèves/joueurs.
- 1 raquette et 1 volant par joueur + 4 coupelles pour délimiter l'aire de jeu (rectangle de 25 m x 15 m).
- L'enseignant se place debout au milieu d'un des côtés le plus long de l'aire de jeu, les élèves, côté à côté, face à lui, le long de l'autre côté le plus long, la raquette à la main, le volant couché sur le tamis ; l'enseignant se retourne et compte à voix haute, « 1, 2, 3 » et lorsqu'il dit « volant », il fait demi-tour ; durant le temps où l'enseignant ne regarde pas les élèves, ces derniers cherchent à avancer le plus vite possible la raquette à la main et le volant couché sur le tamis ; mais lorsqu'il fait demi-tour tout le monde doit être immobile en fente avant et en appui sur sa jambe raquette (= jambe droite pour les droitiers, jambe gauche pour les gauchers) ; si l'enseignant voit un élève avancer, bouger, perdre l'équilibre, en appui sur la mauvaise jambe ou le volant au sol, il le renvoie au niveau du joueur le plus éloigné ; le but pour les joueurs est donc de réussir à franchir le côté de l'enseignant avant qu'il ne les voit ; tous les joueurs qui franchissent le côté de l'enseignant avec la raquette à la main et le volant couché sur le tamis, sans être vus, marquent 1 point ; au bout de 3 passages, le ou les joueurs qui ont marqué le plus de points, remportent la partie.

Chamboule-volant !

- Tous les élèves/joueurs.
- 1 raquette et 1 volant par joueur + 4 coupelles pour délimiter l'aire de jeu (rectangle de 25 m x 15 m).
- Les élèves se répartissent librement dans l'aire de jeu avec la raquette en main et le volant couché sur le tamis ; au signal de l'enseignant, les joueurs cherchent à faire tomber le volant des autres joueurs avec leur main libre sans toucher la raquette ; les joueurs qui perdent leur volant (= le volant n'est plus couché sur le tamis) sont éliminés ; le dernier joueur avec la raquette en main et le volant couché sur le tamis.

Relais-volant !

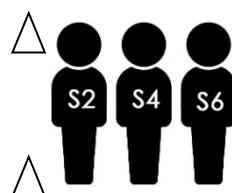
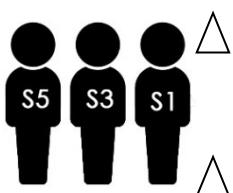
- ❖ Tous les élèves/joueurs répartis en 6 équipes.
- ❖ 1 raquette par joueur et 1 volant + 4 à ... coupelles/plots et 1 à ... haies par équipe.
- ❖ Les élèves de chaque équipe sont disposés en file indienne derrière la porte d'entrée de leur parcours ; le(a) premier(ère) de chaque équipe (J1) est prêt avec la raquette en main et le volant couché sur le tamis ; au signal de l'enseignant, le(a) premier(ère) de chaque équipe effectue le parcours et passe le relais = le volant au(à la) suivant(e) et ainsi de suite ; 2 passages chacun ; l'équipe qui finit son relais la première gagne ; ! si le volant tombe, le(a) joueur(se) s'arrête et ne peut continuer que si le volant est de nouveau couché sur la tamis.
- ❖ Exemples de parcours :



Les relais

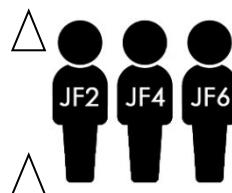
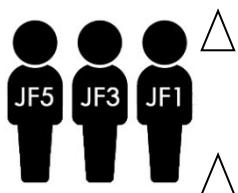
Le relais « mise en jeu »

- 羽毛球 Tous les élèves/joueurs répartis en 6 équipes.
- 羽毛球 1 raquette par joueur et 1 volant + 4 coupelles/plots par équipe.
- 羽毛球 Les élèves de chaque équipe sont disposés en file indienne par 3 derrière leurs portes d'entrée, situées à 20 m l'une de l'autre ; le(a) premier(ère) de chaque équipe (S1) est prêt à servir ; au signal de l'enseignant(e), le(a) premier(ère) de chaque équipe sert en essayant d'envoyer le volant le plus loin possible en direction de S2, court, récupère le volant et sert à nouveau ; une fois que le volant franchit la porte d'entrée, S2 peut le récupérer, servir à son tour en direction de S3 et S1 se place derrière S6 et ainsi de suite ; 2 passages chacun ; l'équipe qui finit son relais la première gagne ; ! le(a) serveur(se) ne peut pas courir avec le volant en main ; 1^{er} relai avec service en coup droit ; 2^{ème} relais avec service en revers ; 3^{ème} relais avec le premier passage en service coup droit et le deuxième en revers.



Le relais « jongle et frappe main haute »

- 羽毛球 Tous les élèves/joueurs répartis en 6 équipes.
- 羽毛球 1 raquette par joueur et 1 volant + 4 coupelles/plots par équipe.
- 羽毛球 Les élèves de chaque équipe sont disposés en file indienne par 3 derrière leurs portes d'entrée, situées à 20 m l'une de l'autre ; le(a) premier(ère) de chaque équipe (JF1) est prêt à jongler ; au signal de l'enseignant(e), le(a) premier(ère) de chaque équipe jongle et frappe main haute en essayant d'envoyer le volant le plus loin possible en direction de JF2, court, récupère le volant, jongle et frappe main haute à nouveau ; une fois que le volant franchit la porte d'entrée, JF2 peut le récupérer, jongler et frapper main haute à son tour en direction de JF3 et JF1 se place derrière JF6 et ainsi de suite ; 2 passages chacun ; l'équipe qui finit son relais la première gagne ; ! le(a) jongleur(se)-frappeur(se) ne peut pas courir avec le volant en main.



ANNEXE 2

Feuilles de composition d'équipe
et de relevé des scores

Feuille de composition d'équipe	
Equipes	
Nom de l'équipe 1 : Ecole Jean Macé 1	Nom de l'équipe 2 : Ecole Jules Ferry 2
Compositions	
Simple 1	Simple 1
Prénom : Lola	Prénom : Lucie
Simple 2	Simple 2
Prénom : Jean	Prénom : Vadim
Simple 3	Simple 3
Prénoms : Noham	Prénoms : Amina
(...)	(...)

Feuille de relevé des scores	
Equipes	
Nom de l'équipe 1 : Ecole Jean Macé 1	Nom de l'équipe 1 : Ecole Jean Macé 1
Résultats	
Simple 1	
* 5	3 III *
Simple 2	
5 + * 8	10 3 + * →
Simple 3	
8 + * 15	10 10 + * →
Simple 4	
15 + * 18	20 10 + *
Simple 5	
18 + * 25	21 20 + I *
Simple 6	
25 + * 30	29 21 + III *
SCORE FINAL	
30	29

* Mettre un bâton à chaque point marqué

ANNEXE 3

Diplôme

BÊUCHEZON 3 8

Décerné à ...

pour sa participation à l'évènement
du Plan d'Animation Territoriale
Normand « BAD KIDS » !



De la part de la



Documents de référence

- 羽毛球 Le Dispositif Jeunes de la Fédération Française de Badminton.

Lien :

<https://www.ffbad.org/badminton-pour-tous/le-bad-pour-les-jeunes/dispositif-jeunes/>



- 羽毛球 A l'école du badminton.

Lien :

<https://alecoledubadminton.ffbad.org/>



- 羽毛球 Le Dispositif de développement de la Badminton World Federation.

Lien :

https://www.youtube.com/watch?v=XsH5GS83pxw&list=PLYqPBxMmvqpLoveyJ_aTIA7X5ILTKm-IW&index=2



- 羽毛球 Le Dispositif de la Ligue de Normandie de Badminton, MUTUABAD.

Lien :

<https://mutuabad-normandie.ouvaton.org/?disconnect=1>



Contacts & remerciements

✉ Ligue Normandie Badminton
contact.normandiebad@gmail.com

✉ Yann BOULET - Directeur de la ligue
boulet.normandiebad@gmail.com

✉ Clément METAYER - Agent de développement de la ligue
metayer.normandiebad@gmail.com

MERCI à :

- ❖ Mélanie BARRAY, directrice de l'école de Saint-Aubin sur Quillebeuf, son équipe enseignante et leurs élèves ;
- ❖ Fabienne LEBLOND, conseillère pédagogique EPS de la circonscription de Pont-Audemer ;
- ❖ Les enseignants et les élèves des écoles de Beuzeville, Bourneville, Etreville, Lieurey, Manneville-sur-Risle, Morainville-Jouveaux, Saint-Georges-du-Vièvre, Saint-Mards-de-Blacarville, Saint-Pierre-du-Val, Saint-Philbert-sur-Risle, Toutainville et Trouville-la-Haule ;

Pour leur implication et leur participation à la formalisation de ce projet.



LIGUE
NORMANDIE
BADMINTON