

FORMATEURS

Céline MAIZIERES

CPC-EPS Lunéville
Celine.Maizieres@ac-nancy-
metz.fr

Brigitte MONIN

CPD-EPS
Brigitte.Monin@ac-nancy-metz.fr

Christophe BAURES

CD 54 Badminton
baureschristophe@aol.com

Quentin TUAILLON

CD 54 Badminton
q.tuailon@badlor.net

DATES

21 et 28 novembre 2012

LIEU

IEN Lunéville

Gymnase
Léo Lagrange

Objectifs de la formation :

- Percevoir ce que l'on peut attendre de la pratique du badminton à l'école.
- Envisager la mise en place d'un module d'apprentissage par l'enseignant lui-même, en s'appuyant sur une organisation en ateliers et des ressources disponibles.
- Tester une ressource disponible afin de s'imprégner des différentes situations d'apprentissage. Proposer des variables pour les rendre accessibles à tous (élève en situation de handicap, élèves en situation de réussite, élèves en difficulté, etc.).
- S'il y a lieu, favoriser la participation active de l'enseignant lors de la présence d'un intervenant sportif.
- Pratique adulte : apprendre quelques gestes techniques (prise de raquette, appuis, coup droit, revers, etc.)

RESSOURCES

<http://www.alecoledubadminton.fr/>

Kit badminton disponible à l'IEN de Lunéville

- 17 raquettes manche long (rouges)
- 10 raquettes manche court (bleues)
- 15 boîtes de 6 Volants
- cônes, plots, etc. en fonction des besoins

Spécificités de l'activité Badminton¹

La logique interne :

Activité d'opposition dans laquelle il s'agit de frapper le volant avec une raquette, pour l'envoyer par-dessus un filet, dans le terrain adverse, hors de portée de l'adversaire, en respectant des règles.

Les fondamentaux :

- Frapper : en attaque, en défense
- Echanger : continuité, rupture
- Marquer des points
- Prendre des risques : perdre ou gagner

Les enjeux

• Aspect social :

- Accepter la confrontation avec un adversaire
- Reconnaître et utiliser des règles
- Assurer différents rôles sociaux

• Aspect affectif

- Maîtriser ses réactions affectives
- Dédramatiser le résultat

• Aspect tactique

- Maîtriser ses choix dans un environnement chargé d'incertitude.
- Etre capable d'élaborer un projet tactique en fonction des aptitudes de son adversaire.

Les difficultés rencontrées par les élèves

• Contraintes imposées par les règles :

Elles concernent essentiellement :

- La surface de jeu
- La dimension et la hauteur du filet
- La nature de l'objet utilisé (le volant)
- La forme et la dimension de la raquette, du tamis
- Les modalités de jeu (engagement, système de marque, durée des matches, etc.)

¹ Education Physique – le guide de l'enseignant TOME 2, Comment enseigner l'EPS aux enfants : les activités, Edition Revue EPS

● **Contraintes imposées par le but du jeu :**

Alternance entre le rôle d'attaquant et celui de défenseur qui nécessite un ajustement permanent

- des déplacements pour aller à la rencontre du volant ou se replacer sur le terrain,
- de l'équilibre corporel pour assurer une frappe efficace et précise,
- de l'orientation du regard pour prendre des informations sur les actions de jeu de l'adversaire.

● **Contraintes imposées par l'utilisation d'une raquette :**

Les difficultés sont essentiellement liées à la longueur du manche de la raquette, qui demande un placement adéquat.

● **Contraintes imposées par le volant :**

Sa forme, son poids, sa nature entraînent des trajectoires particulières.

Les ressources mobilisées chez l'enfant

Le badminton sollicite plus particulièrement les ressources qui permettent l'adaptation du joueur aux conditions changeantes du jeu.

● **Les ressources informationnelles**

- Appréciation de l'espace
- Appréciation des distances (par rapport au volant, par rapport au filet)
- Appréciation des vitesses
- Appréciation des effets sur le volant

● **Les ressources motrices**

Elles sont mobilisées lors des déplacements sur le terrain, des placements par rapport au volant, des frappes.

● **Les ressources cognitives**

Elles permettent d'aller vers le décodage des intentions tactiques de l'adversaire et les actions d'anticipation.

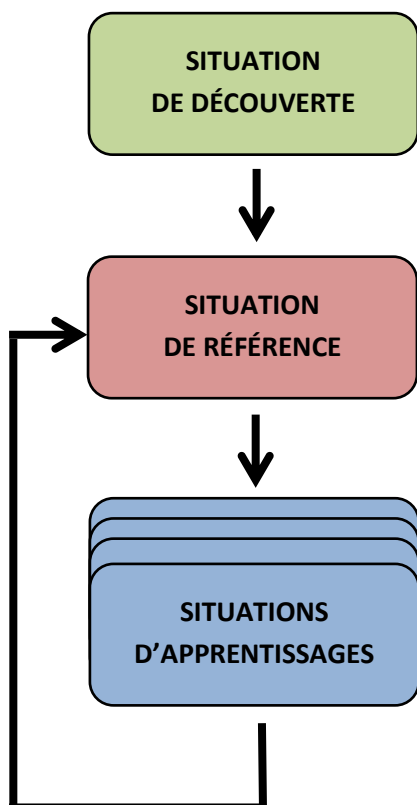
Ce que disent les programmes

BO Hors-série n° 3 du 19 juin 2008 : Horaires et programmes d'enseignement de l'école primaire.
Coopérer et/ou s'opposer individuellement et collectivement (jeux de raquettes) : Cycle 2 : faire quelques échanges Cycle 3 : marquer des points dans un match à deux

BO du 5 janvier 2012 Modification	
C2 et C3 : Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement (jeux de raquettes)	
<p><i>- Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle : affronter seul un adversaire pour obtenir le gain du jeu, développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur, comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).</i></p> <p><i>- Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux pratiqués, respecter les règles.</i></p>	
CP	Utiliser une raquette pour envoyer, renvoyer une balle ou un volant. <ul style="list-style-type: none"> - Envoyer une balle ou un volant à l'aide d'une raquette dans une cible (au sol ou en hauteur). - Se déplacer sur un parcours aménagé, en lançant et en récupérant, en jonglant, en dribblant. - Renvoyer la balle ou le volant lancé à la main par un camarade.
CE1	Faire quelques échanges. <ul style="list-style-type: none"> - Jongler plusieurs fois en variant la hauteur. - Envoyer et recevoir sans filet (coopération). → Réussir quelques échanges, en coopération, le premier envoi pouvant être fait à la main.
CE2	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des échanges avec et sans filet avec différents types de raquettes (tennis, tennis de table, badminton). - 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.
CM1	<ul style="list-style-type: none"> - Organiser le renvoi (position, coup droit ou revers, amorti...) pour mieux maîtriser la trajectoire de la balle ou 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).
CM2	<ul style="list-style-type: none"> - 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. → Marquer des points dans un match à deux.

Organisation générale des apprentissages

Structure d'un module :



À titre d'exemple, un module peut se composer de 8 à 12 séances réparties de la façon suivante :

Séance 1 : découverte de l'activité et situation de référence, qui permettra de faire une évaluation diagnostique. Dans le cas présent il s'agira de matches.

Séances 2 à 11 : mise en place d'ateliers permettant de travailler les compétences liées à la pratique du badminton.

<http://www.alecoledubadminton.fr/>

Séance 12 : retour sur la situation de référence précédente qui permettra de faire le bilan des apprentissages des élèves (évaluation sommative).

Structure d'une séance :

- Échauffement (10 min)
- Ateliers et/ou matches (30 à 40 min) :
 - soit un temps de travail en ateliers puis un temps de matches,
 - soit plusieurs ateliers dont l'un sera un atelier « matches »
- Retour au calme (5 à 10 min)