



BADMINTON AU COLLEGE

De l'utilisation du badminton, comme l'une des activités support de l'E.P.S. au Collège durant 5 années consécutives, ressortent des propositions qui, sans être exhaustives, se veulent accessibles et prêtes à être exploitées.

Ce document met à votre disposition :

- des projets de cycle d'apprentissage (Niveau 1 et Niveau 2)
- des fiches d'évaluation (Niveau de jeu et Niveau 2)
- des exemples de séances. séance 3 et Séance 7

Ce sont des expériences vécues donc « faisables ».

Il a été volontairement occulté toute une partie d'analyse didactique de l'activité, que l'on retrouve sur beaucoup de sites académiques, consacrée à ce sport de raquettes.

Dominique LATERRIERE



BADMINTON NIVEAU 1

PROJET DE CYCLE

Objectifs du cycle

Maîtrise d'exécution	<ul style="list-style-type: none">• Au service s'organiser pour réussir un service réglementaire• Se déplacer, s'organiser pour frapper et renvoyer le volant• se replacer après la frappe vers la zone d'attente• Réaliser des frappes en jouant sur les paramètres simples des trajectoires en longueur
Performance	<ul style="list-style-type: none">• S'organiser pour progresser et /ou gagner en respectant les règles et l'adversaire
Savoirs d'accompagnement	<ul style="list-style-type: none">• Savoir mettre le matériel rapidement en place• Assurer différents rôles (joueur, marqueur, arbitre, aide...)• Accepter de jouer avec les autres

Situation de référence et d'évaluation

Jeu à 1 contre 1 sur terrain réglementaire par poules de 5 ou 6 en 3'. Changement de camp à 1'30. Deux services (à droite puis à gauche) ; décompte en tie-break. Utilisation de feuilles de match.

Séances 1 et 2 : évaluation diagnostique

- Observation et différenciation des niveaux de jeu
- Organisation de la classe durant la séance
- Notions de sécurité (laisser tomber le volant si hors de son espace de jeu, ne pas pénétrer dans un terrain en jeu, ne pas toucher au filet, poser la raquette sous le filet en fin de situation, se placer près d'un poteau lors de l'arbitrage...)
- Connaissance basique des règles de jeu
- Tenue de la raquette
- La feuille de match et son utilisation
- Jeu en montante-descendante sur la première séance puis en poules (hétérogènes) en 2ème séance (formation de groupes de niveau)

Séance 3 : savoir servir et échanger

- Servir en coup droit et en revers : aller vers le service réglementaire
- Echanger longtemps en dosant sa frappe (semi dégagé ; court)
- Frapper main haute
- Jeux au temps pour faire un maximum d'échanges sur les différents coups

Séance 4 : savoir servir et échanger en variant la force de frappe

- Rechercher la frappe de profil pour dégager (coude dégagé, raquette haute, corps de profil)
- Chercher à prendre le volant au dessus du filet pour amortir (raquette// sol, poignet haut)
- Evaluation intermédiaire sur le service et les frappes apprises
- Classement sur tournoi

Séances 5 et 6 : chercher la rupture en faisant bouger son adversaire

- Travailler sur la variation des coups en longueur pour déplacer l'autre
- Effectuer les services dans différentes zones

Séances 7 et 8 : chercher à marquer le point

- Varier les longueurs de service
- Chercher à frapper différemment pour surprendre l'adversaire : si le volant est court et haut frapper vers le bas ; varier ses frappes en longueur
- Prendre le volant le plus tôt possible main haute

Séances 9 et 10 : évaluation terminale

- Organisation du tournoi en fonction du classement sur les autres séances
- Rappel des conditions de notation
- bilan

BADMINTON NIVEAU 2 PROJET DE CYCLE

Objectifs du cycle

Maîtrise d'exécution	<ul style="list-style-type: none">• Maîtrise des différents types de service• frapper le volant en équilibre après un déplacement• se replacer après la frappe vers la zone d'attente• Utiliser des frappes variées en jouant sur les paramètres de vitesse, direction et trajectoire• Exploiter les faiblesses adverses et les espaces libérés
Performance	<ul style="list-style-type: none">• S'organiser pour progresser et /ou gagner en respectant les règles et l'adversaire
Savoirs d'accompagnement	<ul style="list-style-type: none">• Savoir mettre le matériel rapidement en place• Prendre en charge un échauffement adapté• Assurer différents rôles (joueur, marqueur, arbitre, aide...)• Enrichir son vocabulaire• Accepter de jouer avec les autres

Situation de référence et d'évaluation

Jeu à 1 contre 1 sur terrain réglementaire par poules de 5 ou 6 en 4'. Changement de camp à 2'. Deux services (à droite puis à gauche) ; décompte en tie-break. Utilisation de feuilles de match.

Séances 1 et 2 : évaluation diagnostique

- Observation et différenciation des niveaux de jeu
- Organisation de la classe durant la séance
- Notions de sécurité (laisser tomber le volant si hors de son espace de jeu, ne pas pénétrer dans un terrain en jeu, ne pas toucher au filet, poser la raquette sous le filet en fin de situation, se placer près d'un poteau lors de l'arbitrage...)
- Connaissance des fautes en jeu (évolution vers le règlement officiel possible)
- La feuille de match et son utilisation ; conditions d'évaluation terminale
- Jeu en montante-descendante sur la première séance puis en poules (hétérogènes) en 2ème séance (formation de groupes de niveau)

Séance 3 : les techniques de frappes

- Servir en coup droit et en revers : court, long, tendu ; en coup droit et en revers
- Echanger longtemps en dosant sa frappe (dégagement, amorti et drive)
- Systématiser la frappe haute si volant haut
- Jeux au temps pour faire un maximum d'échanges sur les différents coups

Séance 4 : les techniques de frappes et leur utilisation pour déborder l'adversaire

- Rechercher la frappe de profil pour dégager (coude dégagé, raquette haute, corps de profil)
- Chercher à prendre le volant au dessus du filet pour amortir (raquette// sol, poignet haut)
- Jouer en avançant (smash ou rush en zone avant)
- Evaluation intermédiaire sur les différentes frappes apprises
- Classement sur tournoi

Séance 5: chercher la rupture en accélérant et en exploitant l'espace libéré

- Travailler sur la variation des coups en longueur et latéralement pour déplacer l'autre
- Effectuer les services dans différentes zones
- Se décentrer de ce que l'on fait pour voir ce que fait l'adversaire (si l'autre est derrière frapper court ; s'il est devant frapper long)
- Créer le déséquilibre en jouant des trajectoires tendus ou en rabattant le volant

Séances 6 et 7 : idem + rechercher systématiquement le remplacement après la frappe

- En situation d'infériorité se donner du temps en dégageant au fond et à l'opposé de l'adversaire
- Jouer sur le point faible de l'adversaire (le revers)
- Déplacement pas chassés raquette haute et se replacer après la frappe
- Attitude dynamique d'attente

Séance 8 : rechercher systématiquement le remplacement après la frappe

- Se déplacer dans différentes directions et frapper en mouvement (recherche de continuité) pour se replacer
- Attitude dynamique d'attente
- Placement des appuis en fonction de la direction prise

Séances 9 et 10 : évaluation terminale

- Organisation du tournoi en fonction du classement sur les autres séances
- Rappel des conditions de notation
- Bilan

Performance (7 points)

Classement des joueurs après les différents tournois.

Attribution des points en fonction du classement de chacun à l'issue de l'ultime séance.

7 points pour le premier

1 point pour le dernier

1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème}	6 à 8	9 à 11	11à 14	15 à 18	18à 20	+20
7	6,5	5,5	5	4,5	4	3,5	3	2,5	2	1,5

Maîtrise d'exécution (8 points)

	Service	Frappe haute	Rech espace	mobilité
2 points	Réglementaire + adapté	Frappe haute + de profil	Varie direction + longueur	Se replace au centre après chaque frappe + position d'attente
1 point	Réglementaire Ou adapté	Frappe haute Ou De profil	Varie longueur	Se replace mais en retard
0 point	Ne sait pas servir	De face + devant soi	Sur l'adversaire	Reste sur place après sa frappe (spectateur)

Savoirs d'accompagnement (5 points)

Participation, investissement, respect des règles d'organisation et des autres /3

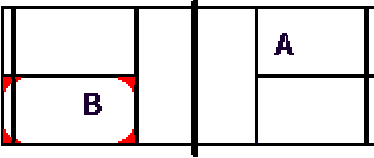
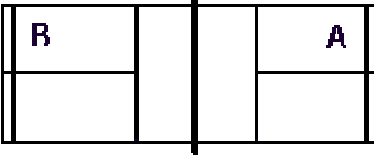
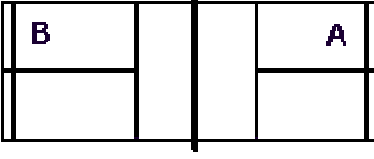
Tenue feuille de match, arbitrage, marquage/ 2

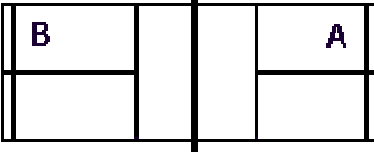
THEMES DE LA SEANCE 7: - CHERCHER A DEBORDER L'ADVERSAIRE (gpe 1)



- VARIER LA LONGUEUR DES FRAPPES (gpe 1 et gpe2)

	Organisation	But	Consignes	Critères de réussite	Variables
E C H A U F F E M	Mise en train général: course; talons-fesses; pas chasses; pas croisés; utilisation des lignes pour avancer et reculer; toucher ligne du sol; etc....	↗ rythme cardiaque et respiratoire préparation musculaire et articulaire	Se concentrer sur les actions à faire Insister sur muscles des jambes et l'articulation de l'épaule	Pas de blessures Entrée dynamique dans la séance	Tout autre exo en rapport avec l'activité physique proposé par les élèves

E N T	Etirements	entrer dans une ambiance de travail			
S P E C I F I Q U E	Série de : - Drives - Dégagements - Amortis Repères au sol (lignes des terrains du gymnase)	Recherche d'un rythme de frappe soutenu et régulier	- Chercher la continuité de l'échange - frappes suffisamment tendues ; hautes et longues (se placer de profil) ; courtes (poignet haut, tête de raquette basse)	- gpe2 : échanges qui durent (au moins 10) - gpe 1 : enchaîner 40 drives- 60 dégagements- 20 amorties	Donner des zones différentes de travail selon les gpes
L E S E R V I C E	- Gpe 1 : travail sur grand terrain (5 à 6 volants pour le terrain) - Gpe 2 : travail sur 1 / 2 terrain	Disposer d'une variété de services pour mettre l'adversaire en difficulté (le service doit devenir une attaque)	- Gpe 1 : Un joueur exécute une série de services en variant les trajectoires et les zones à atteindre. L'adversaire se place dans l'une des 4 zones  - Gpe 2 : chaque joueur sert une fois long une fois court (coup droit, revers) l'autre doit se placer avec un pied sur la ligne de service court puis ligne de fond de service du double 	Au moins 4 services : - courts - longs ou tendus dans les zones non occupées.	Jeu : A marque 2 points si B loin du volant de service ; sinon 1pt Jeu : A marque 2 points si B loin du volant de service ; sinon 1pt
D E P L A C E M E N T S	- Gpe 1 : travail sur grand terrain (5 à 6 volants pour le terrain) - Gpe 2 : travail sur 1 / 2 terrain	Rechercher le remplacement après la frappe	1 lanceur (5 volants) envoie le volant loin ou près. L'autre doit se déplacer, frapper et se replacer (toucher avec la raquette le plot) avant de repartir sur un autre volant. Les autres sont ramasseurs. 	- tjr revenir au plot dans le mouvement (enchaîner frappe et remplacement) - renvoyer au moins 3 volants sur 5	- renvoyer dans zone précise - renvoyer sur le lanceur qui peut enchaîner l'exo

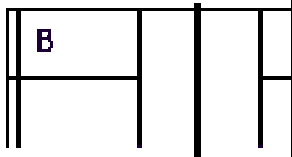
				- tjs revenir au plot après la frappe - renvoyer au moins 3 volants sur 5	
J E U	- Jeu sur 1/2 terrain - tps=3mn	Chercher à déborder l'autre	Marquer le plus de pts possible: - 3pts si mise à distance de l'adversaire - 1pt si faute de frappe ou volant renvoyé out	- Marquer au moins 2 fois 3 pts	- changer de partenaire - jouer au point et non + au tps (1er arrivé à 10 arrêt du jeu pour tous)

THEMES DES SEANCES N °3 et 4 : - SAVOIR SERVIR ET ECHANGER



- VARIER LA VITESSE DE FRAPPE (Gpe « débrouillé »)

	Organisation	But	Consignes	Critères de réussite	Variables
E C H A U F F E M E N T	Mise en train général: course; talons-fesses; pas chasses; pas croisés; utilisation des lignes pour avancer et reculer; toucher ligne du sol; etc.... Etirements	↗ rythme cardiaque et respiratoire préparation musculaire et articulaire entrer dans une ambiance de travail	Se concentrer sur les actions à faire Insister sur muscles des jambes et l'articulation de l'épaule	Pas de blessures Entrée dynamique dans la séance	Tout autre exo en rapport avec l'activité physique proposé par les élèves
S P E C I F I Q U E	Série de : - Shadows (gestuelle spécifique badminton avec raquettes et sans volant)	Recherche d'un rythme de déplacement soutenu Prise de raquette adaptée au geste	- enchaîner les exercices en se concentrant les repères visuels donnés (Exemple : poignet haut, tête basse ; se placer de profil pour reculer ; face au filet pour faire	Déplacement exécuter selon les consignes Mémorisation des prises	Vitesse de déplacement Changement de prise

			des pas chassés)etc.		
L A F R A P P E	<ul style="list-style-type: none"> - Un volant par joueur - Evolution dans tout le gymnase <p>Travail sur 1/2 terrain</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Frapper par en dessous - Familiarisation avec le volant <p>Echanger longtemps en dosant sa frappe (semi dégagé)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Jongler (tourner la raquette dans sa main entre chaque frappe) ; prise plus ou moins haute sur le manche...) - Faire attention pour ne pas se cogner aux autres ou toucher le filet <p>Le service règlementaire n'est pas obligatoire. Chercher à envoyer le volant vers le plafond et le maintenir dans le 1/2 terrain ; frappe main haute (prise de raquette universelle, orientation du tamis vers le haut).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nombre de frappes continu et important (au moins quatre de suite) <p>Au moins 6 échanges de suite</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Faire passer la raquette d'une main à l'autre - Frapper en pronation et supination <p>Jeu : sur 30 s, 2 joueurs marquent 1 point si maintiennent l'échange. Les autres doivent s'asseoir si le volant tombe avant.</p>
L E S E R V I C E	<p>Travail sur grand terrain</p> <ul style="list-style-type: none"> - par 2 - 4 volants face au filet 	<ul style="list-style-type: none"> - Frapper par en dessous (coup droit) - Frapper devant au niveau du nombril (revers) <p>- viser en face de soi ; la diagonale opposée</p>	<p>1 serveur (4 volants) envoie le volant, l'autre doit se déplacer, attraper le volant avant qu'il ne tombe au sol. Changer de rôle.</p>  <p>- Prendre des repères au sol pour savoir d'où l'on sert</p>	<p>Réussir à frapper pour que le volant dépasse la ligne de service court.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les 2 types de service sont exploités - Envoyer au moins 2 volants sur 4 	<ul style="list-style-type: none"> - Envoyer long ; tendu - Servir dans des cibles

			<ul style="list-style-type: none"> - Changement de prise pour servir en revers - Coudes haut et dégagés - Lâcher le volant en même temps que le bras- raquette descend vers l'arrière (coup droit) - Amplitude mvt de plus en plus grand - Sur coup droit pied côté raquette derrière - le volant est devant le tamis qui est orienté //t au filet (revers) - Sur revers pied côté raquette devant 		
J E U	<ul style="list-style-type: none"> -Jeu sur 1/2 terrain - tps=3mn 	Chercher à marquer le point	<ul style="list-style-type: none"> Marquer le plus de points possible: - 3pts si le service n'est pas touché par l'autre - 2 points si touché et non renvoyé - 1pt si faute après le retour de service 	- Marquer au moins 2 fois 3 pts	<ul style="list-style-type: none"> - changer de partenaire - jouer au point et non + au tps (1er arrivé à 10, arrêt du jeu pour tous)