

À L'ÉCOLE DU BADMINTON



© FFbAd / Artengo / Christophe Petit-Tesson / Illustrations: MPO

21

DES SÉANCES D'APPRENTISSAGE À CONSTRUIRE SOI-MÊME À PARTIR D'UN SITE INTERNET DÉDIÉ AUX ENSEIGNANTS

Il n'y a pas si longtemps, le badminton, jeu inventé par des officiers anglais désœuvrés à la fin du XIX^e siècle, passait encore pour un simple amusement, une activité de plage. Mais, depuis une vingtaine d'années, cette discipline devenue olympique en 1992 a acquis ses lettres de noblesse et n'a cessé de gagner des licenciés. Très exigeant physiquement, le badminton est considéré comme le sport le plus rapide au monde en raison de la vitesse que peut atteindre le volant. Parallèlement, la volonté

des dirigeants de la Fédération française d'en faire un sport accessible à tous leur a fait inventer de nouvelles formes, des nouveaux matériels et définir de nouveaux espaces de jeu. Ainsi adapté aux contraintes des structures scolaires, le badminton peut être pratiqué sous un préau, dans une cour d'école ou une salle polyvalente. En outre, l'utilisation raisonnée des espaces permet à tous les élèves d'une classe d'être actifs en même temps. Enfin, en raison de son inté-



rêt pédagogique (gestion du déplacement, synchronisation des gestes...), le badminton est l'une des principales activités supports de l'enseignement de l'EPS.

Voilà pourquoi l'Usep et la FFbAd ont réalisé un document pédagogique téléchargeable sur internet (flêché à partir de la page d'accueil de www.usep.fr) qui permettra aux enseignants et aux animateurs des associations sportives scolaires d'organiser dans les meilleures conditions

l'apprentissage du badminton. « À l'école du badminton » est un outil nourri de courtes vidéos qui donnent à voir et à comprendre rapidement les situations d'opposition duelle, l'enjeu de l'exercice et le dispositif. Tout enseignant pourra facilement extraire de ce document les exercices de son choix. Cet outil est complété par des kits de matériel adapté qui seront fournis aux comités et associations Usep par la Fédération française de badminton.





I. LE JEU

1. L'ESPRIT DU JEU

Comme le tennis, le badminton est un jeu d'opposition duelle qui se pratique en simple ou en double. À la fois défenseur et attaquant, le joueur doit empêcher le volant d'atteindre le sol dans son camp tout en essayant lui-même de l'envoyer dans celui de son adversaire, ainsi considéré comme une « cible horizontale ». Le jeu consiste à faire se déplacer l'adversaire afin de créer des espaces libres où envoyer le volant. Le joueur devra donc lire très vite la trajectoire du volant afin de se placer dans les meilleures conditions pour le frapper à son tour, en visant un endroit précis.



3. MATÉRIEL

Le matériel nécessaire à la mise en place des modules d'apprentissage est réuni dans un kit qui comprend :

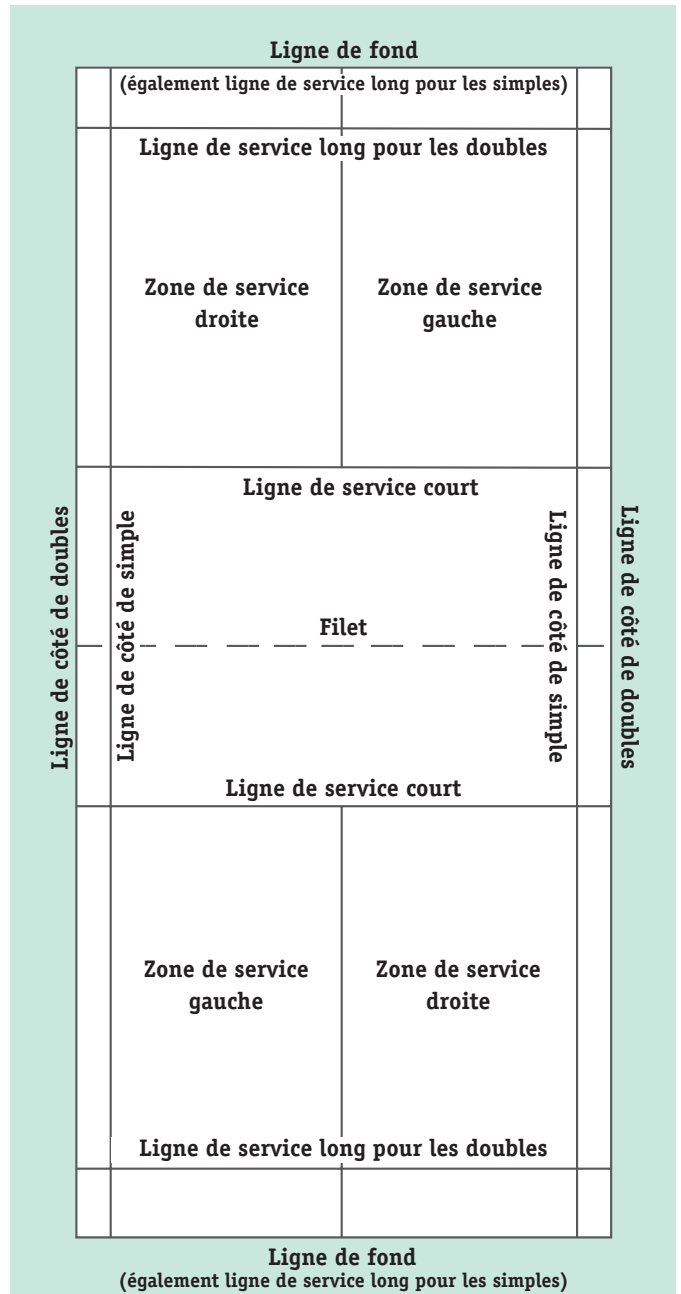


- 8 raquettes badminton 700 J « easy » (54 cm, grip pédagogique) ;
- 10 raquettes badminton 730 J « easy » (61 cm, grip pédagogique) ;
- 8 boîtes de volants Artengo 850 jaune ;
- 1 échelle d'agilité de 4 mètres ;
- 20 plots multimarques ;
- 20 lattes PVC souples ;
- 1 set de marquage 12 cercles ;
- 12 empreintes angle ;
- 10 balles souples (petit coussin à attraper) ;
- 12 balles à lancer ;
- 10 balles en peluche ;
- 5 cordes à sauter ;
- 5 chasubles ;
- 1 sac de transport à roulettes ;
- un filet et des poteaux démontables.

2. TERRAIN ET ESPACE DE JEU

En fonction des particularités locales, les séances peuvent se dérouler dans une salle de motricité, un préau, une cour de récréation ou un gymnase.

L'espace doit cependant permettre le fonctionnement des 3 ateliers minimum prévus pour une séance en classe entière, et la mise en place de certaines situations nécessite un espace particulier (onglet « construire sa séance »).



Les limites du terrain varient en simple et en double (ajout de couloirs latéraux). D'autres lignes délimitent les zones de service et l'endroit d'où l'on engage.

4. RÈGLES SIMPLIFIÉES

Attention ! Ces règles simplifiées sont une version résumée des « règles officielles du badminton et recommandations » utilisées en compétition. Elles permettent une première approche pour les débutants et pratiquants de loisir.

Pour commencer un match

Tirer au sort avec une pièce ou un volant. Le vainqueur a le choix de servir ou de recevoir en premier ainsi que celui du terrain.

Score

Un match se dispute en deux sets gagnants de 21 points. Le joueur ou l'équipe qui gagne l'échange marque un point et soit continue de servir, soit reprend le service à l'adversaire. Si le score atteint 20-égalité, le set est prolongé jusqu'à ce qu'il y ait 2 points d'écart. Puis, si le score atteint 29-égalité, le set est remporté par le camp qui marque le 30^e point. Le vainqueur d'un set sert en premier au set suivant.

Changement de côté

Les joueurs changent de côté : à la fin du premier set ; à la fin du deuxième set si un troisième set a lieu ; quand un camp atteint 11 points au troisième set.

Positions de service

En simple, si le score du serveur est pair (0, 2, 4...), celui-ci se tient sur la partie droite du terrain. Si son score est impair (1, 3, 5...), il se tient à gauche. Au début du match, le serveur placé sur la zone de service droite sert en direction du receveur dans le carré de service diagonalement opposé. Le receveur ne doit pas bouger jusqu'à ce que le serveur ait frappé le volant. Le serveur doit : garder une partie de ses 2 pieds en position stationnaire au sol ; frapper la base du volant (le bouchon) ; frapper le volant sous sa taille (pas de smash) ; avoir le manche de la raquette dirigé vers le bas au moment où le volant est frappé.

Durant le jeu, si le serveur gagne l'échange, il marque un point et continue à servir depuis l'autre zone de service ; si le receveur gagne l'échange, il marque un point et devient alors le nouveau serveur.

Il y a « faute » si :

- le volant tombe en dehors des limites du terrain (un volant dont la base tombe sur la ligne est bon) ;
- la raquette ou les vêtements d'un joueur touchent le filet alors que le volant est en jeu ;
- le joueur frappe le volant au dessus du filet dans le camp adverse (on peut toutefois suivre le volant par-dessus le filet avec sa raquette lors de l'exécution d'un coup ;
- le volant est porté puis lancé lors de l'exécution d'un coup ;

- le volant est frappé deux fois de suite par le même joueur. Toutefois, il n'y a pas « faute » si le volant touche la tête de raquette et le cordage en un seul coup ;
- le volant est frappé successivement par un joueur et son partenaire de double ;
- le volant touche le corps ou les vêtements d'un joueur, le plafond ou tout objet en dehors du terrain ;
- le joueur a une conduite offensante, ou persiste après avoir reçu un avertissement ;
- le partenaire du receveur renvoie le service ;
- le serveur, en essayant de servir, manque le volant ;
- le volant touche le filet ou un poteau et commence à tomber vers la surface du terrain du côté du joueur qui a frappé le volant.

Il y a « let » (point à rejouer) si :

- le serveur sert avant que le receveur ne soit prêt ;
 - au moment du service le serveur et le receveur commettent simultanément une « faute » ;
 - le volant est pris sur le filet et reste suspendu, ou si, après l'avoir franchi il est pris dans le filet, sauf au service ;
 - pendant l'échange, le volant se désintègre et la base se sépare complètement du reste du volant ;
 - il se passe un événement imprévu ou accidentel.
- Si un « let » se produit, l'échange entamé ne compte pas et le serveur sert à nouveau.

Le volant n'est pas en jeu lorsque :

- il touche le filet ou un poteau et commence à tomber vers la surface du terrain du côté du joueur qui a frappé le volant ;
- il touche le sol ;
- une « faute » ou un « let » s'est produit.

Continuité du jeu – Conseils

- Quand le score atteint la première fois 11 dans chaque set, les joueurs bénéficient d'un arrêt d'une minute.
- Les joueurs bénéficient également d'une interruption de deux minutes entre chaque set.
- Pendant le match, il est permis aux joueurs de recevoir des conseils, mais uniquement lorsque le volant n'est pas en jeu.
- Pendant les arrêts d'une minute et de deux minutes, chaque camp peut être rejoint sur le terrain par 2 personnes maximum.
- Ces personnes devront quitter le court à l'annonce « 20 secondes » de reprise du match.
- Il est possible de quitter l'aire de jeu pendant les interruptions d'une et deux minutes, mais les joueurs doivent être présents à l'annonce « 20 secondes ».





II. EXEMPLE DE RENCONTRE USEP

La rencontre présentée ici est conçue pour 5 classes, soit environ 120 à 130 élèves.

1. PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Objectif

Finaliser un module d'apprentissage en badminton. La rencontre peut s'accompagner d'actions d'éducation à la santé, à la sécurité, à la responsabilité et à l'autonomie.

Matériel

Un gymnase de type C avec 7 terrains tracés et mise à disposition de kits pédagogiques par le comité départemental de badminton.

Récompenses

Un trophée pour les deux meilleures classes, une coupe pour les autres, un goûter pour tous.

Prise en compte du niveau des joueurs

Durant le module d'apprentissage, l'enseignant constitue sept équipes de 3 à 4 joueurs. Les joueurs sont classés pour faire des équipes de niveau décroissant : 1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 6 > 7 (en lien avec la situation d'évaluation terminale). Dans chaque équipe, les joueurs sont classés du meilleur au moins expérimenté (a pour le meilleur, b, c voire d). Chaque enfant doit donc connaître sa commune, son numéro d'équipe et son rang dans l'équipe (a, b, c, d).

2. DÉROULEMENT DE LA RENCONTRE

La durée totale de la rencontre est de 3 heures, entre l'installation des ateliers (30 minutes), les ateliers (45 minutes), la rencontre elle-même (1 h 30), la proclamation des résultats, la remise des récompenses et le goûter (15 minutes).

3. ATELIERS

Mise en place de 4 ateliers (dont 3 ateliers dédoublés).

- Atelier 1 et 4 : double;
- Atelier 2 et 5 : jeu de la mitrailleuse au filet;
- Atelier 3 et 6 : jeu de la mitrailleuse en main haute;
- Atelier 7 : gardien de but.

Chaque équipe effectue 3 rotations de 15 minutes.

Exemple : l'équipe 1 démarre à l'atelier 1 puis tourne sur le 2 puis enfin sur le 3. Parallèlement, l'équipe 6 démarre à l'atelier 6 puis tourne sur le 7 puis enfin sur le 1.

4. LA RENCONTRE ELLE-MÊME

Mise en place de 7 tournois organisés par niveau : sur le terrain 1, tournoi des équipes 1. Terrain 2, tournoi des équipes 2, etc.

Mise en place d'une formule championnat dans chaque tournoi : toutes les équipes se rencontrent, chaque joueur affrontant successivement tous les joueurs de l'équipe adverse. S'il gagne, il apporte un point à son équipe. L'addition des points apportés par les uns et les autres donne le score du match.

Un match gagné vaut 3 points, un match nul 2 points, un match perdu 1 point. Les points marqués par l'ensemble des équipes permettent d'établir un classement final par classe.

Par souci pratique, la durée d'un match est fixée à 5 minutes : le joueur qui mène est alors déclaré vainqueur, même s'il n'a pas atteint 21 points. Le match se déroule sur un demi-terrain (en prenant en compte le couloir de double et le couloir du fond), avec le filet placé à 1,40 m.

L'arbitrage et l'organisation du tournoi sont assurés par les enfants, aidés des adultes présents. Les résultats sont transmis après chaque match à la table de marque (fiche navette).

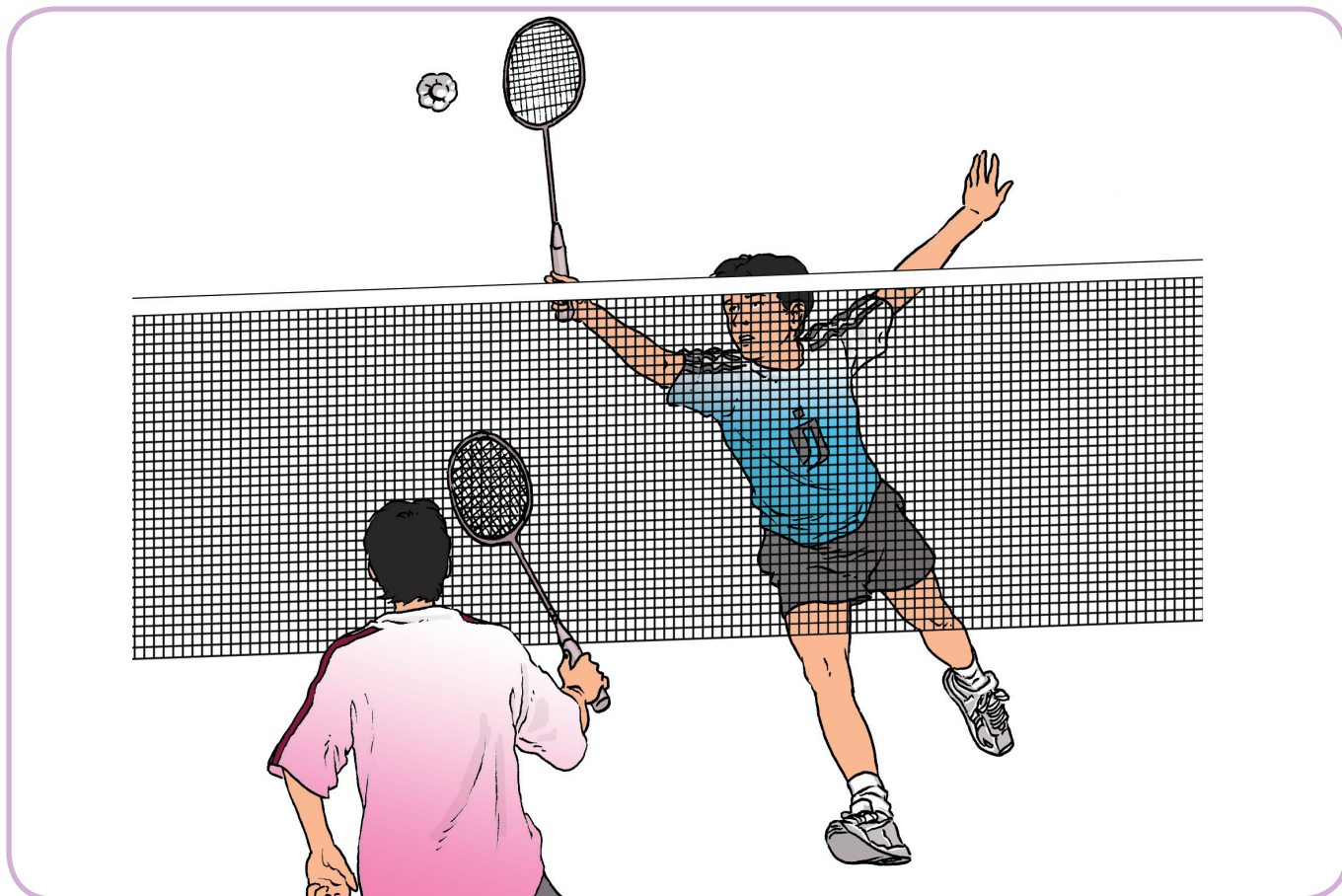




III. ATELIERS D'APPRENTISSAGE

Nous vous présentons ici des situations illustrant les quatre parties de l'onglet « contenu pédagogique » du site internet : situation de référence, entrée dans l'activité, perfectionnement, évaluation finale.

SITUATION DE RÉFÉRENCE : BADMINTON COMME LES GRANDS



Objectifs

Respecter la logique interne du badminton ; attaquer et défendre au cours d'une même frappe ; apprendre à arbitrer, avec l'introduction progressive des règles du jeu (comptage des points, dimension du terrain, mise en jeu).

But pour l'enfant

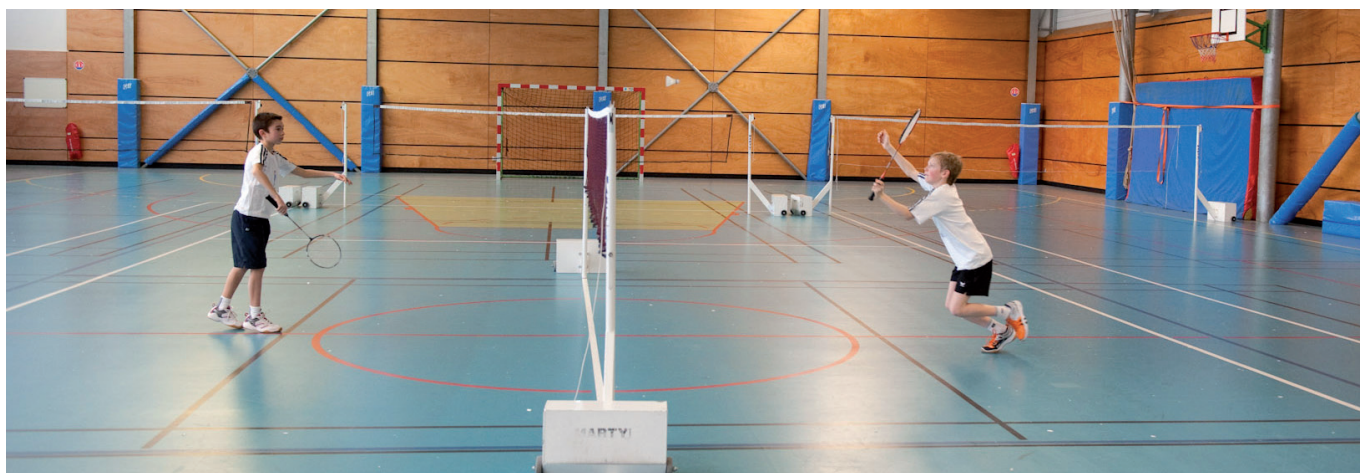
Gagner le duel.

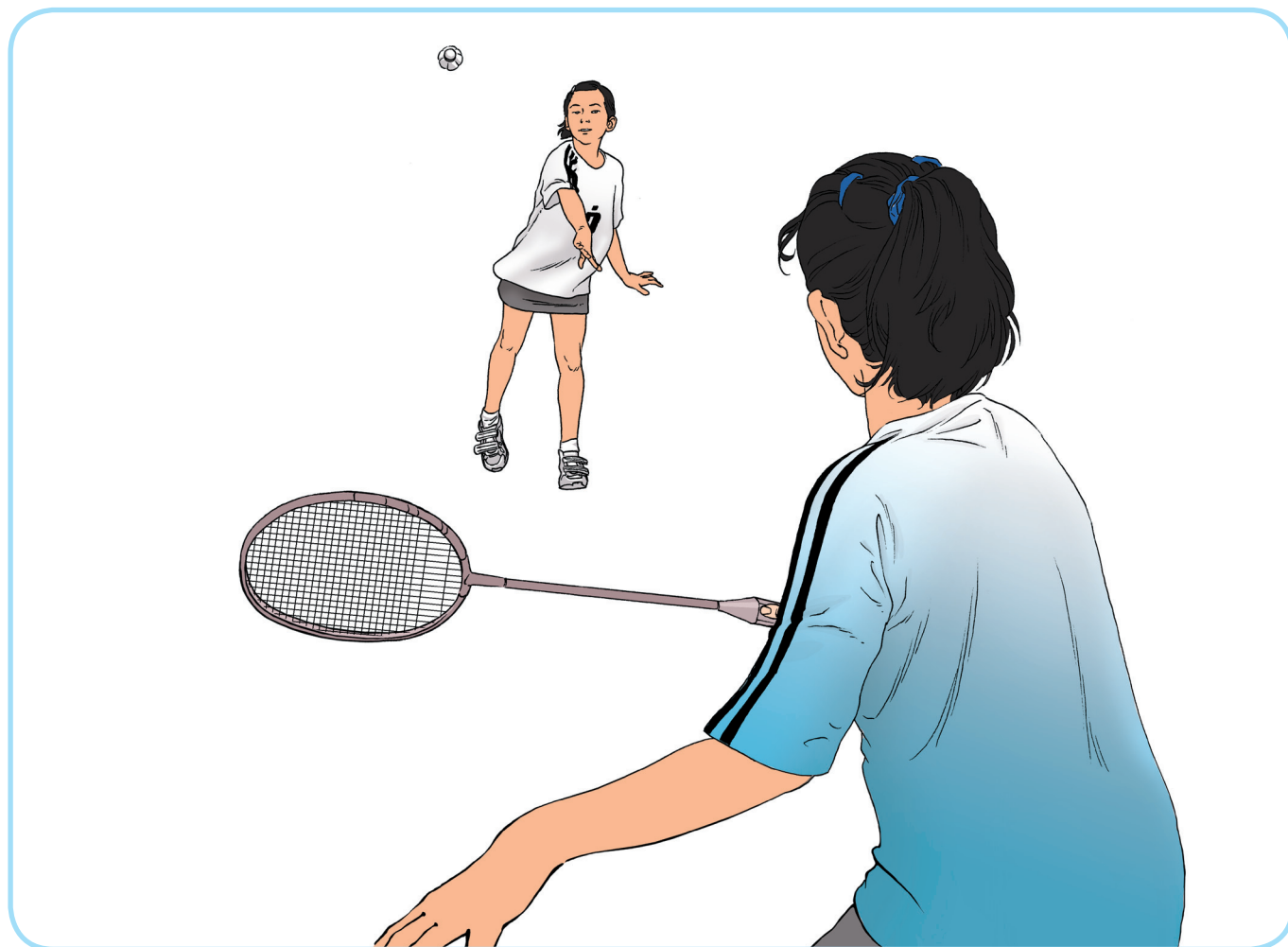
Organisation pédagogique

Répartition des enfants par groupes de trois fonctionnant en autonomie (deux joueurs, un arbitre) sur un demi-terrain (avec le couloir de double mais sans le couloir du fond). Filet à 1,40 m, une raquette par joueur, un volant par groupe.

Consignes

Les deux joueurs font un match, l'arbitre compte les points, les enfants changent de rôle.





Objectifs

Se mettre à distance par rapport au volant. Lire la trajectoire du volant. Développer une amplitude en fin de geste avec une mobilisation du poignet.

But pour l'enfant

Défendre les cibles avec la raquette. Ne pas encaisser de but.

Organisation pédagogique

Répartition par groupes de deux fonctionnant en autonomie (un tireur, un gardien de but). Matériel : 1 raquette par groupe, 5 volants, 1 marque souple indiquant la position de départ et des ronds souples indiquant les cibles à défendre.

Consignes

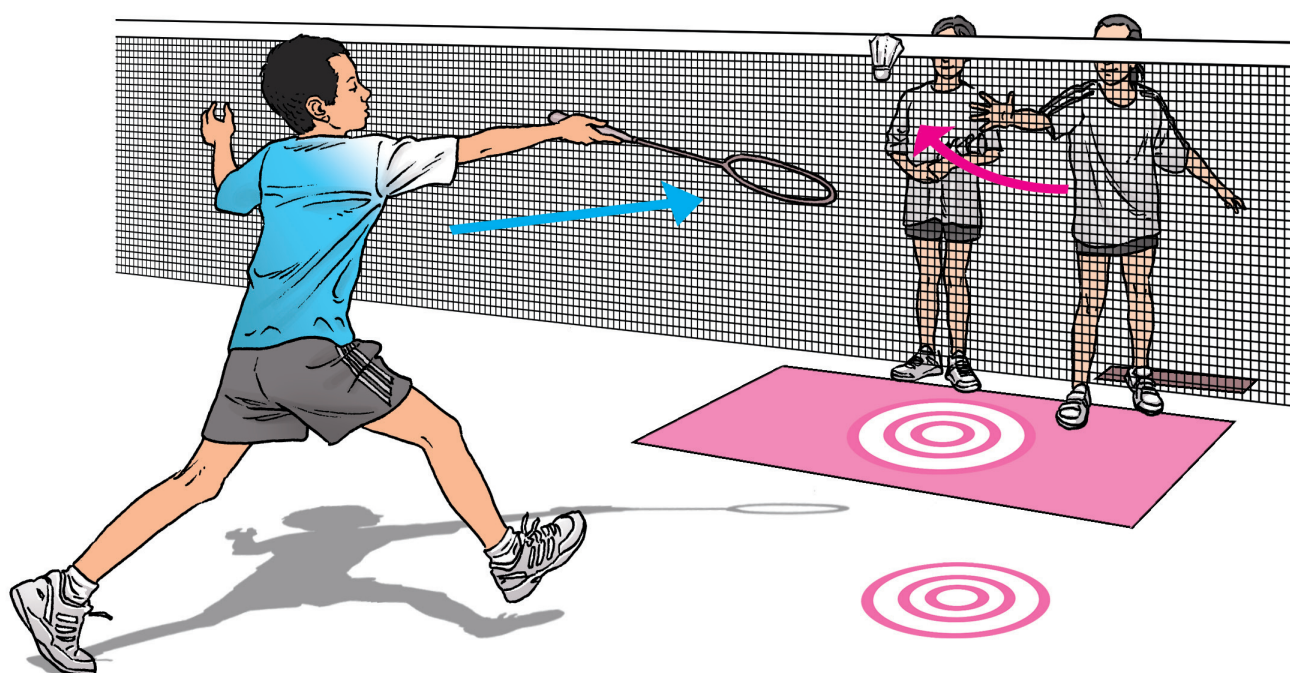
Le gardien de but défend les deux cibles devant lui avec sa raquette. Le tireur, positionné à environ 3 mètres, dispose de 5 volants. Il lance les volants à la main et tente de marquer des buts dans les ronds souples faisant office de cibles. Le groupe réalise des séries de 5 tirs. À chaque série, les enfants ramassent les volants et changent de rôle.

Variantes

- Adapter l'éloignement du tireur en fonction de l'habileté du gardien.
- Augmenter la vitesse et l'incertitude du lancer.
- Demander au joueur de viser des cibles.

Veiller à :

- Prendre le volant tôt, devant soi, avec un coude libre.
- Différencier les prises coup droit et revers (placer le pouce sur le grand méplat du grip).
- Fléchir les jambes et rester équilibré.
- Réduire la préparation de frappe (la raquette ne doit pas aller en arrière du corps).
- Favoriser une amplitude en fin de geste avec une mobilisation du poignet.



Objectifs

Construire des frappes variées dans l'espace proche du joueur. Améliorer la dissociation des bras ; la dissociation du haut et du bas du corps. Lire des trajectoires freinées.

But pour l'enfant

Frapper le volant avec une raquette pour viser une cible derrière le filet.

Organisation pédagogique

Répartition par groupes de 3 enfants (1 lanceur, 1 aide, 1 joueur) fonctionnant en autonomie, placés de part et d'autre d'un terrain dont le filet est à 1m40.

2 raquettes par groupe (2 tailles différentes laissées au choix de l'enfant), 20 volants, 1 marque souple indiquant la position de départ, 2 cibles : l'une que vise le lanceur, et celle que doit atteindre le joueur (1 m²).

Consignes

Le lanceur se place derrière le filet. Il lance les volants à la main de bas en haut en visant l'espace proche du filet (matérialiser une cible au sol pour faciliter).

L'aide passe les volants au lanceur au fur et à mesure.

Le joueur se positionne avec les pieds joints derrière la ligne de départ. Il avance en fente avant et tente d'envoyer le volant dans la cible avec sa raquette.

Le groupe réalise des séries de 10 volants. À chaque série, les enfants ramassent les volants et changent de rôle.

Variantes

- Varier la position de départ : déplacement plus ou moins important avant de jouer le volant.
- Varier la contrainte événementielle : lancer sur le côté revers, sur le coup droit, alterner revers et coup droit, mettre de l'incertitude.
- Varier la taille des cibles.
- Demander au joueur de viser d'autres cibles, varier la position des cibles.

Veiller à :

- Respecter les principes fondamentaux de la fente :
 - Poussée de la jambe du côté inverse à la prise de raquette.
 - Se mettre à distance par rapport au volant (coude libre et jeu d'angle).
 - Conserver l'équilibre du haut du corps.
 - Placer le pied avant dans l'axe du déplacement.
 - Attaquer le sol par le talon.
- Différencier la prise coup droit et la prise revers. Relâcher la prise.
- Réaliser un geste court de préparation : la tête de raquette va directement au volant.
- Pour le lob : réaliser une fin de geste en amplitude avec mobilisation du poignet.

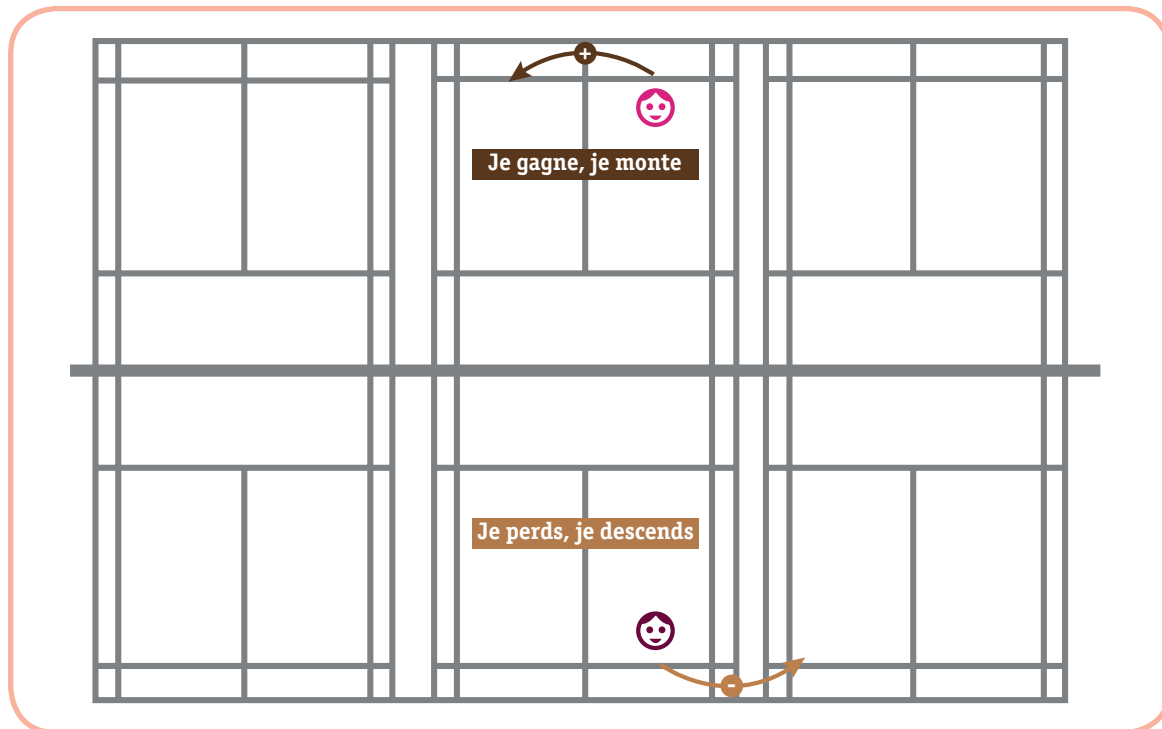
cahier
pédagogique
réalisé par Lionel
Thomas (Usep)
et Éric Silvestri
(FFBaD), avec
le concours
du comité Usep
et de l'inspection
académique
de Moselle.

Contact:
lthomas.laligue@ufolep-usep.fr

Usep,
3 rue Récamier
75341 Paris
cedex 07
www.usep.org



ATELIER N° 3 : LA MONTANTE / DESCENDANTE

**Objectifs**

Évaluer les élèves et valider l'acquisition des compétences spécifiques et transversales et établir un classement intégral des élèves à la fin de la séance (dernière séance du module de perfectionnement).

But pour l'enfant

Gagner ses matches et obtenir le meilleur classement possible à la fin de la séance.

Organisation pédagogique

Toute la classe, répartie sur plusieurs terrains, chacun étant divisé en deux (sans le couloir du fond), avec le filet à 1,40 m, 1 raquette par joueur, 1 volant par terrain.

Consignes

À la fin de chaque match (joué au temps sur 2 à 4 minutes), le gagnant monte d'un terrain et le perdant descend d'un terrain. Si les joueurs sont trop nombreux par rapport au nombre de terrains, l'enseignant organise des postes d'attente qui vont permettre aux élèves d'arbitrer : le gagnant monte d'un terrain, arbitre le match suivant et joue le match d'après sur le même terrain.

IV. COMMENT UTILISER LE SITE INTERNET « À L'ÉCOLE DU BADMINTON »

Ce site est accessible à partir du site national www.usep.org (publications/badminton/cliquer sur le logo : À l'école du badminton). Il est conçu comme une aide aux enseignants et aux animateurs sportifs pour construire leurs séances. La page d'accueil donne directement accès aux onglets : « philosophie » (pour l'analyse didactique de l'activité), « cursus d'enseignement » (directives ministérielles sur les disciplines sportives), « contenu pédagogique » (situations d'apprentissage accompagnées de clips vidéo tournés en milieu scolaire), « espace de jeu et matériel », « construire sa séance », « rencontres ». Certains se plongeront directement dans les vidéos parce qu'elles résument en quelques images les objectifs de la situation, l'organisation pédagogique, les variantes et les évolutions possibles. Ces vidéos téléchargeables présentent aussi les comportements attendus et permettent à l'enseignant

d'approfondir ses connaissances du badminton afin de mieux aider les élèves dans leurs apprentissages.

D'autres trouveront dans le site un point d'ancrage institutionnel : la démarche de projet, la complémentarité des rencontres Usep, le travail en atelier. L'apprentissage de rôles sociaux permettra à l'enseignant du premier degré de mettre au premier plan la formation citoyenne de l'élève. D'autres enfin apprécieront de pouvoir individualiser ou personnaliser les séances en cliquant sur l'onglet « construire sa séance ». Partant des installations propres à chaque école et des comportements observés chez les élèves en début de module, l'enseignant sera guidé pour élaborer ses contenus d'enseignement, répondre aux besoins de chacun et gérer l'hétérogénéité dans sa classe. Cet outil se veut une véritable plateforme de formation au service des enseignants.

