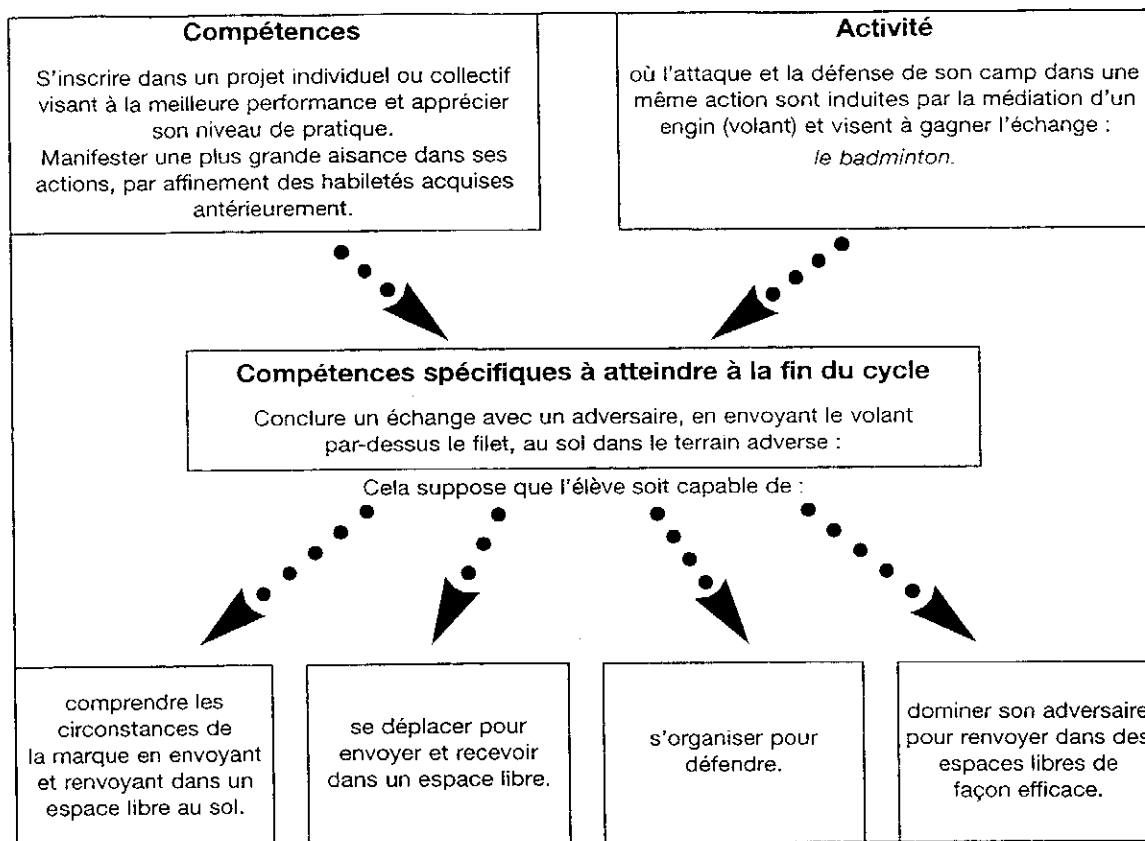


Unité d'apprentissage « à trous »  
SPORTS COLLECTIFS  
BADMINTON  
CYCLE 3

*« Conclure un échange  
avec un adversaire,  
en envoyant le volant  
par-dessus le filet, au  
sol dans le terrain  
adverse. »*



# Unité d'apprentissage « à trous » SPORTS COLLECTIFS CYCLE 3



## Unité d'apprentissage « à trous » SPORTS COLLECTIFS



### Pour entrer dans l'activité

Situation initiale 1 de type ludique, « *la course au score* » : elle permettra au maître de se centrer sur les indicateurs significatifs des compétences à acquérir :

- le volant est renvoyé de manière imprécise, non maîtrisée, sans intention, dans un espace quelconque du court,
- le volant n'est pas renvoyé,
- le volant ne franchit pas le filet, (échanges pauvres, courts, interrompus par une faute commise et non un point marqué),
- l'espace est peu utilisé (les renvois s'effectuent toujours au centre),
- l'échange s'effectue toujours sur le même rythme (on note peu de variété dans les frappes).

*Rappel* . Seules les situations en gras sont traitées dans cette unité d'apprentissage

### Pour apprendre et progresser

Des situations d'apprentissage seront mises en place pour répondre aux besoins recensés lors de la situation initiale.

Situation 2 :

- renvoyer le volant à un lanceur qui aura fait la mise en jeu à la main ;
- activités de manipulation de raquette, de jonglage ;
- prendre conscience de la trajectoire spécifique du volant.

Situation 3 :

- renvoyer le volant dans une zone précise : « *les zones interdites* » ;
- construire la notion de cible ;
- anticiper la trajectoire du volant;

Situation 4 : envoyer le volant « *plus haut, le volant* » ;

Situation 5 : se placer pour réceptionner le volant « *la zone nommée* ».

Situation 6 :

- faire reculer l'adversaire : « *le gagneterrain* » ;
- anticiper le déplacement de l'adversaire.

Situation 7 :

- imposer l'enchaînement de rythmes de jeux variés : lent, rapide ;
- donner des effets au volant, varier les coups techniques (coup droit, revers, service, lob, smash, amorti...).

### Pour évaluer les acquis

Situation 8 : situation d'évaluation terminale de type ludique « *gagner l'échange* » qui engage les enfants en confrontation duelle dans une situation de jeu authentique.

Elle fait écho à la situation initiale en permettant à l'élève de mesurer ses progrès ;

- *en tant que joueur* :
  - dans le traitement de l'information ;
  - dans la richesse des coups disponibles ;
  - dans l'efficacité du geste ;
  - dans sa domination de l'adversaire ;
- *en tant qu'organisateur* :
  - dans la tenue des feuilles de matches ;
  - dans la gestion dans le temps du nombre de matches ;
  - dans la gestion du matériel.
- *en tant que spectateur* :
  - dans l'appréciation de la qualité du jeu.
- *en tant qu'arbitre*
  - dans la connaissance des règles.

# SPORTS COLLECTIFS. « La course au score ». Situation 1

## Savoirs

### Habilités motrices :

- être capable d'envoyer, de renvoyer vers le haut le volant frappé avec sa raquette ;
- adapter son geste à l'engin.

### Attitudes :

- persévérer dans les tentatives ;
- accepter le résultat de son action

### Méthodes :

prélever des informations, sur soi, le volant, la mise à distance de la raquette, les espaces.

### Notions :

- trajectoire, direction ;
- équilibre ;
- pesanteur (chute de différents objets).

## Ce que le maître doit faire

### Mise en place

Aménager le gymnase en 4 terrains qui permettent de jouer en toute sécurité.

### Outils

Une raquette par élève.

Une réserve de volants (15) par terrain.

Fiche d'évaluation adulte (à partir des comportements observables).

Fiche de marque pour les élèves.

### Gestion de la situation

L'organisation permettra :

- aux élèves de fonctionner en autonomie par rapport à la gestion de chaque partie ;
- au maître de circuler d'un terrain à l'autre pour noter les comportements significatifs d'un savoir à acquérir (ex. : « le volant ne passe pas le filet »).

### Bilan et évaluation

Intervention pendant la séance des observateurs.

Retour en classe, analyse des erreurs, mise en place d'un projet de l'élève.

## Avertissement

Le croisement des résultats des fiches de marques des élèves et des comportements significatifs relevés par le maître permettra d'établir le diagnostic. Vous pourrez ensuite proposer des situations d'apprentissage : d'entrée dans l'activité ; de situation - problème.

## Remarques

**On choisira ici de proposer des tâches qui ont un sens au regard de l'activité : opposition duelle, frappe médifiée par la raquette avec pour enjeu de marquer le point.**

**La situation initiale permettra aux élèves de :**

- donner une représentation de l'activité ;
- les conduire à utiliser des outils d'évaluation.

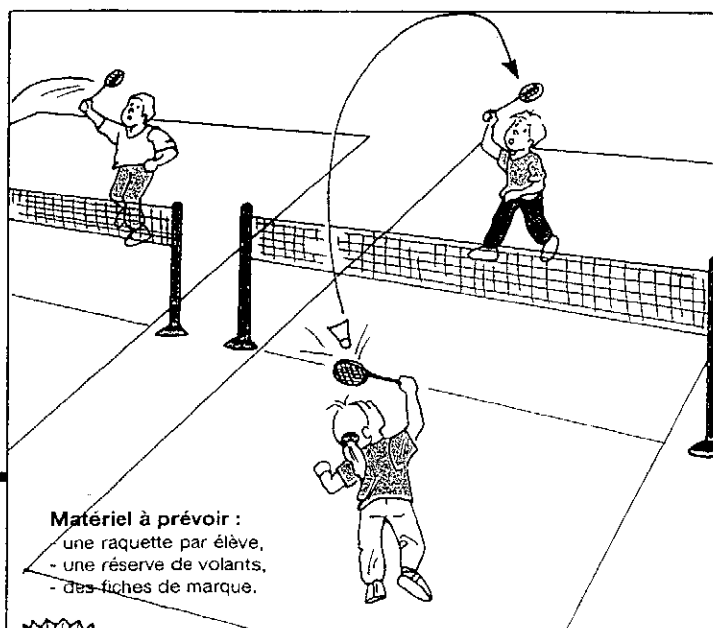
**Elle permettra au maître d'identifier des niveaux d'habileté.**

**CYCLE**

# « La course au score ». Situation 1

## Objectif

Identifier des niveaux d'habiletés



### Matériel à prévoir :

- une raquette par élève,
- une réserve de volants,
- des fiches de marque.

### Vocabulaire à l'usage des enfants :

jupe - bouchon - volant.

## Descriptif

Lieu : dans un gymnase

Les élèves sont répartis par groupe de 5.

### But

Jouer contre un adversaire dans l'intention de gagner l'échange.

### Consignes

« Après une mise en jeu, marquez le point le plus rapidement possible. La mise en jeu se fait par alternance si :

- un des joueurs perd le volant ;
- le point est gagné (volant tombé dans le terrain adverse). »

*Remarque :* on ne tiendra pas compte de la notion de service pour le décompte des points.

### Critères de réussite

Le premier joueur atteignant le score de 15 points a gagné la partie.

### Ce que le maître observe

Les observations porteront sur des macro-indicateurs significatifs de l'acquisition de compétences permettant de gagner l'échange avec sa raquette.

### Comment se comporte l'élève ?

#### Comportements attendus :

*mise en jeu réussie*  
- le volant tombe au-delà du filet ;  
- le renvoi est réussi dans l'espace de jeu.

#### Comportements attendus :

- coups variés ;
- espaces antéro-postérieurs, latéraux utilisés ;
- beaucoup d'échanges ;
- espaces libres utilisés.

#### Comportements observés :

*mise en jeu ratée*  
- le volant tombe avant le filet ;  
- le renvoi n'atteint pas l'espace de jeu.

#### Comportements observés :

- coups stéréotypés ;
- espaces antéro-postérieur, latéral non utilisés ;
- peu d'échanges ;
- espaces libres non utilisés.

# SPORTS COLLECTIFS. Renvoyer le volant dans « les zones interdites ». Situation 3

**Savoirs**

**Habiletés motrices :**  
renvoyer son volant vers le haut, dans une zone délimitée.

**Attitudes :**  
- accepter de tenir différents rôles et notamment de ne pas toujours jouer ;  
- respecter la décision d'un autre élève (arbitre) sans rompre le jeu

**Méthodes :**  
- anticiper pour réceptionner le volant ;  
- appréhender l'espace de jeu disponible.

**Notions :**  
- distance ;  
- vitesse ;  
- interaction raquette - volant ;  
- trajectoires paraboliques et non paraboliques ;  
- cible.

**Ce que le maître doit faire**

**Mise en place**  
Aménager le gymnase selon le dispositif nécessaire : 4 terrains.

**Outils**  
Zones tracées au sol de manière très nette.  
Une raquette par élève.  
Volants en nombre suffisant.  
Une fiche de marque.

**Gestion de la situation**  
Alterner les rôles.  
Veiller dans la constitution des groupes un appariement des joueurs permettant un jeu réel (pas deux débutants ensemble).

**Bilan et évaluation**  
Exploitation des fiches.  
Faire verbaliser les stratégies mises en place pour atteindre le score maximum (cf. variantes) le plus rapidement possible.

**Variantes**

**Compliciter :**  
- ne pas tracer de manière symétrique les zones interdites ;  
- augmenter la surface des zones interdites ;  
- varier la valeur des zones selon l'éloignement du filet.

**Simplifier :**  
permettre le service de n'importe quelle zone, même si elle est interdite.

**Remarques**

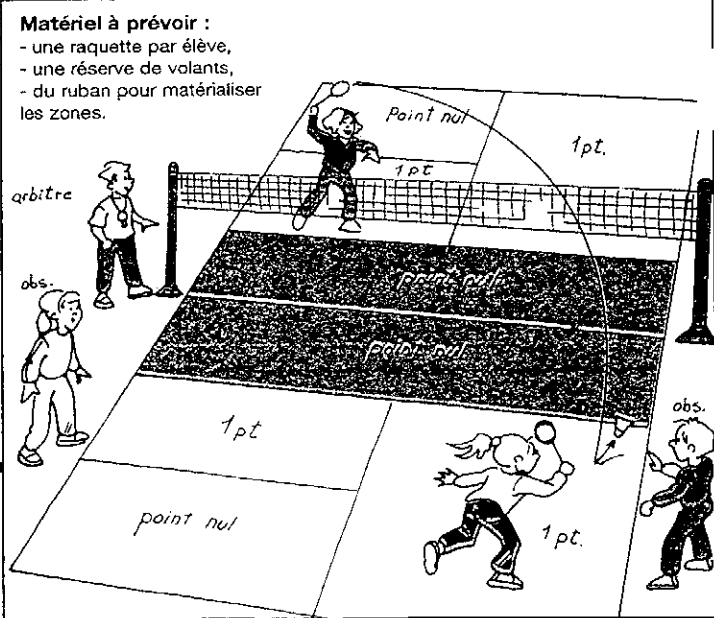
**On pourra introduire le règlement du service (long) :**  
- le volant doit être frappé par le bas ;  
- le tamis de la raquette est orienté vers le bas ;  
- les pieds doivent avoir chacun un point fixe au sol ;  
- le volant doit être au niveau de la taille au moment de l'impact ;  
- le joueur et le receveur sont placés dans leur zone de service droite respective ;  
- le volant doit atteindre le semi-terrain situé en diagonale au-delà de la ligne de service court.



## Renvoyer le volant dans « les zones interdites ». Situation 3

**Objectif**  
Construire la notion de cible.  
Frapper pour marquer.

**Descriptif**  
2 joueurs A et B  
2 observateurs  
1 arbitre  
Les zones grisées sont interdites



**Matériel à prévoir :**  
- une raquette par élève,  
- une réserve de volants,  
- du ruban pour matérialiser les zones.

**But**  
Renvoyer le volant dans une zone précise.

**Consignes**  
« Vous envoyez le volant exclusivement dans une zone autorisée (blanche sur le schéma). »

**Critères de réussite**  
Pour marquer le point, le volant doit tomber dans une zone autorisée et pas dans une zone interdite.  
Le premier joueur qui a marqué 15 points est déclaré vainqueur.

**Vocabulaire à l'usage des enfants :**  
anticiper.

**Ce que le maître observe**

**Comportements attendus :**  
- l'élève lance loin, bras haut et allongé ;  
- il lance droit mais lance aussi croisé ;  
- il anticipe la réception du volant par un placement d'attente « dynamique. »

**Comportements observés :**  
- l'élève ne lance ni suffisamment haut ni suffisamment fort ;  
- il relance systématiquement dans l'axe ;  
- il ne se place pas correctement à la réception du volant.

# SPORTS COLLECTIFS. « Plus haut, le volant ! », Situation 4

## Savoirs

### Habiletés motrices :

Utiliser des habiletés motrices pour envoyer en hauteur :

- placer les épaules, orienter la poussée, dissocier les trains inférieurs et supérieurs pour libérer l'action des bras ;
- relâcher le poignet pour pouvoir fouetter le volant.

### Attitudes :

- accepter le niveau de jeu de son partenaire pour maintenir l'échange ;
- coopérer pour obtenir le meilleur score.

### Méthodes :

s'informer pour agir et anticiper sur la hauteur de l'obstacle, la cible, son partenaire.

### Notions :

- contrat individuel ;
- le mouvement : équilibre - déséquilibre ;
- accélération du geste : modification sur le résultat de la frappe.

## Ce que le maître doit faire

### Mise en place

Le dispositif à mettre en place sur ces situations d'apprentissage est constant : le gymnase sera divisé en 4 terrains.

### Outils

1 raquette par élève.  
Une réserve de volants par élève.  
Élastiques, plots, ou filets hauts.  
Feuille de score.

### Gestion de la situation

Alterner les rôles de joueur et d'observateur.  
Permettre de ressentir le geste adapté.  
Faire comprendre et exprimer les conditions de réalisation de la tâche.

### Bilan et évaluation

A partir de la feuille de score : nombre de réussites.  
Analyse des échecs à l'aide des commentaires des observateurs.  
Réajuster son projet d'action individuel.

## Variantes

### Compliciter :

- on peut confronter les binômes AB et CD sur le nombre d'échanges ;
- on peut aussi apparier A avec D et B avec C pour croiser les tirs.

### Simplifier :

agir seul pour parvenir à lancer le maximum de volants par-dessus l'obstacle en évacuant les autres contraintes.

## Remarques

Toujours privilégier le plaisir du jeu, donc veiller à réguler les situations en cas d'échec : par exemple, un joueur peut relancer à la main le volant si cela est nécessaire pour maintenir l'échange entre les joueurs.

**CYCLE 3**

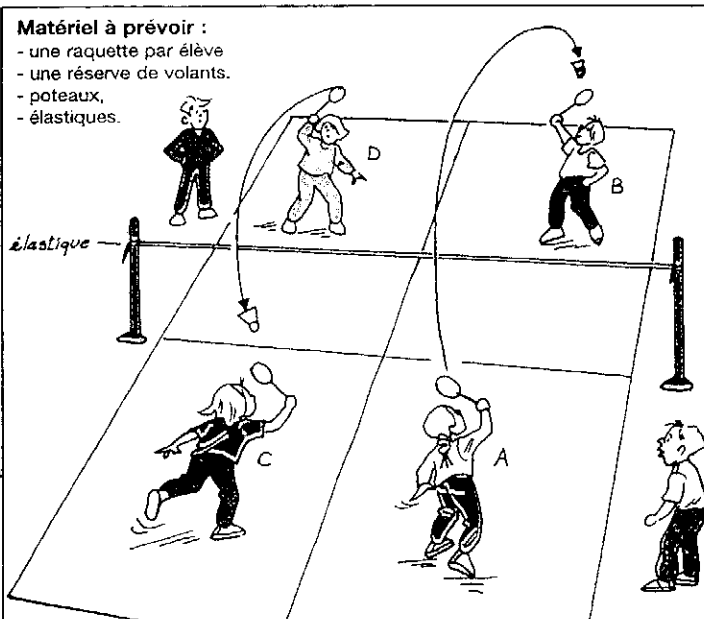
# « Plus haut, le volant ! », Situation 4

## Objectif

Envoyer efficacement le volant en hauteur.

## Matériel à prévoir :

- une raquette par élève
- une réserve de volants.
- poteaux,
- élastiques.



Vocabulaire à l'usage des enfants :  
orientation.

## Descriptif

Deux fois 2 joueurs.  
2 observateurs.  
Élastique ou filet haut.

## But

Lancer le volant dans un plan vertical pour effectuer un envoi long.  
Faire des échanges à deux au-dessus d'un obstacle haut.

## Consignes

« Faites un maximum d'échanges avec votre partenaire. »  
« Trouvez une orientation de la raquette et un placement efficace de votre corps. »

## Critères de réussite

Après 10 engagements du volant, chaque binôme compte au moins 3 échanges réussis (on considère un échange comme un passage au-dessus de l'élastique).

## Ce que le maître observe

### Comportements attendus :

- placement de profil ;
- mise à distance correcte de la raquette ;
- tamis orienté vers le haut ;
- transfert du poids du corps vers l'avant au moment de la frappe ;
- geste continu, la main avançant jusqu'au niveau de l'épaule opposée ;
- décentration de la trajectoire du volant pour l'intercepter ;
- regard fixé sur la tête du volant pour effectuer, servir.

### Comportements observés :

- position face au volant ;
- proximité du volant ;
- tamis de la raquette orienté vers le bas ;
- position statique, passive sans initiative, ni accélération ;
- coordination des bras insuffisante ;
- prise d'information visuelle limitée.

# SPORTS COLLECTIFS. Réceptionner le volant dans « la zone nommée ». Situation 5

## Savoirs

### Habiletés motrices :

- adopter une position d'attente dynamique ;
- coordonner déplacement rapide pour réceptionner et placement de profil pour lancer.

### Attitudes :

- s'adapter au changement rapide de rôle : lanceur-receveur ;
- choisir le moment idéal de la frappe ;
- respecter ses partenaires.

### Méthodes :

- prendre des informations visuelles sur la trajectoire du volant ;
- se décentrer du volant pour pouvoir se placer correctement pour le renvoi.

### Notions :

- cible mobile ;
- trajectoire ;
- appuis.

## Ce que le maître doit faire

### Mise en place

4 terrains tracés dans un gymnase, avec un aménagement en zones clairement délimitées avec des bandes de scotch de différentes couleurs.

### Outils

- Une raquette par élève.
- Une réserve de volants pour le lanceur.
- Une fiche de résultats individuelle/par équipe.

### Gestion de la situation

Prendre en compte le niveau d'habileté de chaque élève pour constituer les groupes. Les joueurs d'une équipe auront aussi un rôle d'observateur pendant la phase de jeu où ils ne sont pas actifs.

### Bilan et évaluation

La fiche permettra à chacun d'évaluer son taux de réussite personnelle ainsi que celui de l'équipe. Les échanges élèves - maître et élèves - élèves viseront à réajuster le projet de chacun.

## Variantes

*Complexifier* : on ne comptabilisera un point que si le joueur B a relancé le volant dans le terrain adverse.

*Simplifier* : situation duelle

## Remarques

**Alterner situations individuelles et collectives où les situations d'échecs personnels sont moins criantes.**

**Éviter les situations de blocage : permettre et valoriser les réussites. Veiller dans toutes les tâches proposées à permettre une quantité de jeu suffisante et à réguler une trop grande dépense d'énergie.**

**CYCLE 3**

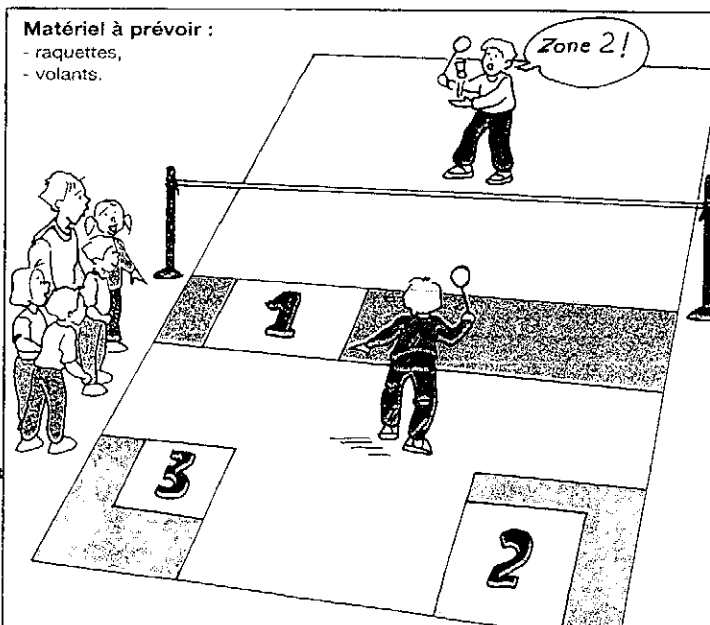
# Réceptionner le volant dans « la zone nommée ». Situation 5

## Objectif

- Imposer un déplacement avant la frappe.
- « Lire » une trajectoire.

## Matériel à prévoir :

- raquettes,
- volants.



**Vocabulaire à l'usage des enfants :**  
trajectoire - appui

## Descriptif

Groupes de 4 à 6 élèves constitués en une équipe.  
4 équipes pour une classe.  
A, B, C lancent.  
D, E, F réceptionnent.

## But

Se « décentrer » du volant pour une réception et un renvoi efficaces.

## Consignes

*Au lanceur* : « tu annonces au joueur la zone dans laquelle tu projettes le volant. »

*Au joueur* : « en position d'attente au centre, tu dois réceptionner et renvoyer le volant. »

Chaque lanceur a 10 volants à sa disposition, deux nouveaux joueurs entrent alors sur le terrain. Les élèves qui ne jouent pas ont des rôles d'observation et d'arbitrage.

## Critères de réussite

Un point est marqué par le receveur chaque fois qu'il a réceptionné le volant dans la zone indiquée et l'a renvoyé. On comptabilise l'ensemble des points de chaque receveur pour avoir le résultat de l'équipe. On ne tient pas compte du résultat du renvoi de B sur A pour la marque.

## Ce que le maître observe

**Comportements attendus :**

- position d'attente avec prise de raquette tonique, attitude concentrée ;
- regard sur la trajectoire du volant ;
- déplacement rapide ;
- position du corps décalé par rapport à la raquette ;
- contrôle du volant pour la frappe ;
- frappe ciblée ;
- appuis « dynamiques » ;
- orientation anticipée de la raquette avant la frappe.

## Comportements observés :

- position d'attente passive, raquette pendante ;
- mauvaise prise d'information visuelle ;
- déplacement tardif ;
- action précipitée sur la frappe ;
- pas de préparation pour positionner la raquette.

# SPORTS COLLECTIFS. Faire reculer l'adversaire, « le gagne-terrain ». Situation 6

## Savoirs

### Habiletés motrices :

- orienter sa raquette : tamis vers le haut ;
- frapper fort : transfert du poids de la jambe arrière vers la jambe avant ;
- se placer correctement de profil.

### Attitudes :

- accepter la règle ;
- gérer sa relation avec un adversaire.

### Méthodes :

- lire l'espace pour atteindre la zone la plus éloignée ;
- faire un projet d'action.

### Notions :

- répétition ;
- énergie ;
- espace proche, espace lointain, échelle (reproduction du terrain).

## Ce que le maître doit faire

### Mise en place

2 fois 2 joueurs et deux observateurs sur un terrain réglementaire (13,40 m x 6,70 m) ; les poteaux seront placés par les adultes.

### Outils

Une raquette par joueur ;  
Un nombre de volants suffisant pour maintenir un jeu dynamique ;  
Une fiche de marque.

### Gestion de la situation

Veiller au respect de la règle sur le franchissement de la ligne (un seul pied au-delà suffit). Penser à alterner les rôles avec les observateurs.

### Bilan et évaluation

Mettre en relation les résultats obtenus avec les composantes suivantes : déplacement - trajectoire - comportement de chaque joueur en faisant intervenir les observateurs sur le terrain avant les changements de jeu.

## Variantes

*Compliciter* : le jeu en double aura pour conséquence d'obliger les joueurs à s'organiser pour jouer en équipe (sur un terrain entier) et à varier les tirs (introduction du jeu croisé).

## Remarques

**Pour construire la notion d'espace, comparer des surfaces de jeux différentes : tennis/football/badminton. Les représenter à l'échelle en salle de classe.**



# Faire reculer l'adversaire, « le gagne-terrain ». Situation 6

## Objectif

Augmenter la puissance de frappe.  
Allonger l'espace de jeu.

## Descriptif

Groupe de six élèves : deux fois 2 joueurs et 2 observateurs par terrain.

Lieu : 4 terrains dans un gymnase.

## But

Envoyer le volant sur des trajectoires en profondeur pour le mettre hors de portée de l'adversaire.

## Consignes

Envoyer le volant derrière la ligne de son adversaire pour marquer le point.

Chaque joueur sert alternativement après chaque point marqué. Si l'adversaire intercepte le volant avant sa zone, il peut directement renvoyer en contre dans la surface adverse.

## Critères de réussite

Un point est marqué chaque fois que l'adversaire ne peut plus renvoyer le volant.  
Le premier joueur qui a marqué 15 points est déclaré vainqueur.

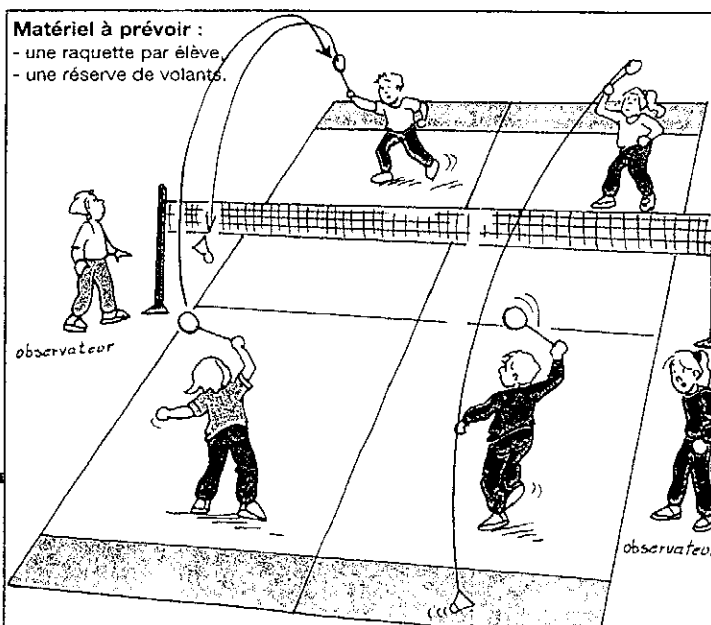
## Ce que le maître observe

### Comportements attendus :

- trajectoires (longues, hautes) ;
- placement de profil ;
- geste ample, continu ;
- transfert du poids du corps vers la jambe avant au moment de la frappe ;
- accélération du geste.

### Comportements observés :

- trajectoires (courtes, basses) ;
- placement de face ;
- position figée ;
- geste étriqué, saccadé.



## Vocabulaire à l'usage des enfants :

coup droit - revers

# SPORTS COLLECTIFS. « Gagner l'échange », Situation 8

## Savoirs

### Habilités motrices :

- lancer pour mettre l'adversaire en difficulté ;
- se déplacer pour intercepter le volant ;
- utiliser à bon escient son répertoire de coups.

### Attitudes :

- interagir avec l'adversaire en fonction de règles connues ;
- se montrer dominant ;
- accepter le résultat du match.

### Méthodes :

- se décentrer, libérer son regard pour prendre des informations sur l'adversaire ;
- anticiper ses réponses pour faire des choix ;
- mettre en place un projet tactique.

### Notions :

- organisation tactique : feinte-attaque ;
- système neuro-sensoriel : la vision.

## Ce que le maître doit faire

### Mise en place

6 terrains dans un gymnase.  
Répartition en groupes de 5 (2 joueurs - 2 observateurs - 1 arbitre).

### Outils

Raquettes et volants en nombre suffisant.  
Feuille de match, fiche d'observation élèves.  
Fiche d'évaluation reprenant les macro-indicateurs de début de module.

### Gestion de la situation

Les feuilles de match sont tenues par l'arbitre.  
Se centrer sur un ou plusieurs comportements (ex : espace libéré...)

### Bilan et évaluation

Les fiches seront exploitées ensemble en classe. Faire accéder l'élève à la mesure de l'écart entre situation initiale et terminale.  
Le maître conduira son propre bilan de l'unité pédagogique.

## Variantes

**Simplifier :** on ne compte que les points marqués dans les zones libres.

**Compliciter :** ne compter le point comme valable qu'à la condition qu'il ne soit marqué comme le précédent (ex : deux coups droits interdits).

## Remarques

**Prendre soin de faire varier les adversaires pour éviter le risque qu'un élève ne se trouve systématiquement en situation de difficulté. Les principaux coups techniques pourront, à partir de l'exploitation de cette situation être recensés, identifiés, nommés, décrits et nommés afin d'acquérir le vocabulaire technique adapté à la culture du jeu de raquettes.**

**Rappel : dans le jeu, il faut avoir le service pour marquer un point.**

**CYCLE 3**

# « Gagner l'échange », Situation 8

## Objectif

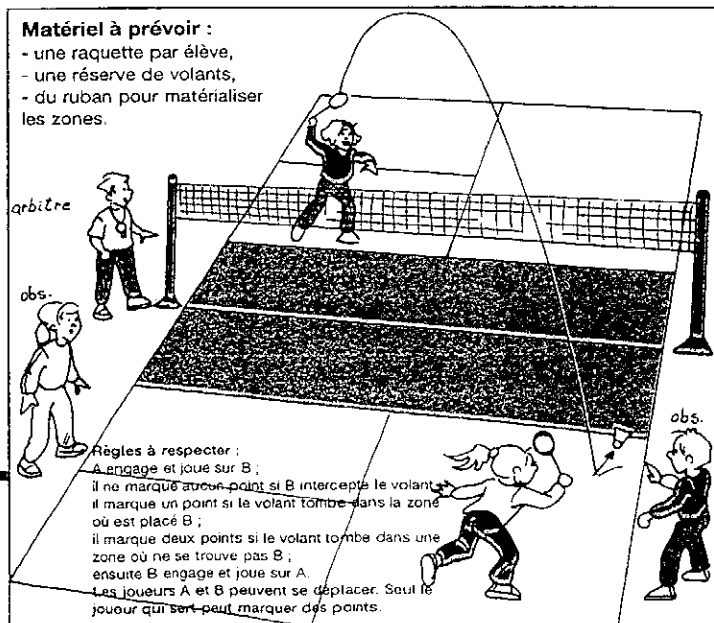
Gagner un échange

## Descriptif

Lieu : terrain habituel.

## Matériel à prévoir :

- une raquette par élève,
- une réserve de volants,
- du ruban pour matérialiser les zones.



## But

Mettre en place une stratégie pour gagner l'échange en utilisant l'espace laissé disponible et les faiblesses identifiées de l'adversaire.

## Consignes

« Faites tomber le volant dans le terrain adverse mais dans une zone où ne se trouve pas le joueur pour marquer le maximum de points. »

## Critères de réussite

Le premier joueur qui a obtenu 15 points est déclaré vainqueur.

## Ce que le maître observe

### Comportements attendus :

- cherche à être dominant ;
- utilise un large répertoire de coups ;
- enchaîne des trajectoires et des rythmes variés ;
- se déplace à bon escient ;
- se replace systématiquement en position d'attente ;
- utilise tout l'espace disponible (antéro-postérieur, latéral) ;
- Met en place une tactique de jeu.

### Comportements observés :

- reste trop passif ;
- demeure statique ;
- conserve une organisation corporelle rigide, globale ;
- replace le volant dans la zone centrale ;
- utilise toujours le(s) même(s) coup(s) ;
- ne varie pas de stratégie de jeu.

**Vocabulaire à l'usage des enfants :**  
engagement - score