



# VOLANT BISONTIN

## PROJET PEDAGOGIQUE

*Le badminton vient à votre école*



## Sommaire

<b>PROGRAMMES CYCLE 2 &amp; CYCLE 3 .....</b>	<b>3</b>
VOLET 1 : LES SPECIFICITES DU CYCLE DES APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX.....	3
VOLET 2 : CONTRIBUTIONS ESSENTIELLES DES DIFFERENTS ENSEIGNEMENTS DU SOCLE COMMUN .....	3
VOLET 3 : LES ENSEIGNEMENTS.....	4
EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE .....	4
CHAMPS D'APPRENTISSAGE : .....	4
COMPETENCES TRAVAILLEES : .....	4
ATTENDUS EN FIN DE CYCLE : .....	5
<b>BADMINTON EN EPS .....</b>	<b>6</b>
LES ENJEUX EDUCATIFS DE CETTE COMPETENCE : .....	6
ATTENDUE EN FIN DE CYCLE 3 EN BADMINTON .....	7
L'ACTIVITE BADMINTON : MOBILISER DES RESSOURCES DANS UN PROJET DE JEU.....	8
UNE DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT .....	9
LIENS AVEC LES AUTRES DOMAINES DE COMPETENCES .....	10
DES CONDITIONS MATERIELLES.....	10
LES CONDITIONS DE SECURITE.....	12
REGLES D'OR : .....	12
REGLES DE FONCTIONNEMENT.....	12
<b>ORGANISATION DU PROJET PEDAGOGIQUE.....</b>	<b>13</b>
SEQUENCE D'APPRENTISSAGE .....	14
SITUATION 1 : SITUATION DE REFERENCE .....	15

## PROGRAMMES CYCLE 2 & CYCLE 3

*Au Bulletin Officiel n°31 du 30 juillet 2020*

### VOLET 1 : LES SPECIFICITES DU CYCLE DES APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX

#### • CYCLE 2

Apprendre à l'école, c'est interroger le monde. C'est aussi acquérir des langages spécifiques, acquisitions pour lesquelles le simple fait de grandir ne suffit pas. Le cycle 2 couvre la période du CP au CE2, offrant ainsi la durée et la cohérence nécessaires pour des apprentissages progressifs et exigeants. Au cycle 2, tous les enseignements interrogent le monde. La maîtrise des langages, et notamment de la langue française, est centrale.

#### • CYCLE 3

Le cycle 3 relie les deux dernières années de l'école primaire et la première partie du collège, dans un souci renforcé de continuité pédagogique et de cohérence des apprentissages au service de l'acquisition du socle commun de connaissances, de compétences et de culture. Ce cycle a une double responsabilité : consolider l'acquisition des savoirs fondamentaux (lire, écrire, compter, respecter autrui) qui ont été engagés au cycle 2 et qui conditionnent les apprentissages ultérieurs ; permettre une meilleure transition entre l'école primaire et le collège en assurant une continuité et une progressivité entre les trois années du cycle.

### VOLET 2 : CONTRIBUTIONS ESSENTIELLES DES DIFFERENTS ENSEIGNEMENTS DU SOCLE COMMUN

#### • Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'écrit et à l'oral (composante 1 du domaine 1)

- S'exprimer à l'oral
- Comprendre des énoncés oraux

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps (composante 4 du domaine 1)

- S'opposer individuellement ou collectivement pour gagner un duel ou un match

#### • Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

Se constituer des outils de travail personnel et mettre en place des stratégies pour comprendre et apprendre

#### • Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen

Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres.

Comprendre la règle et le droit.

Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement.

#### • Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques

Mettre en pratique des comportements simples respectueux des autres, de l'environnement, de sa santé

#### • Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

Raisonner, imaginer, élaborer, produire.

## VOLET 3 : LES ENSEIGNEMENTS

### EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

L'éducation physique et sportive développer l'accès à un riche champ de pratiques, à forte implication culturelle et sociale, importantes dans le développement de la vie personnelle et collective de l'individu. Tout au long de la scolarité, l'éducation physique et sportive a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre-ensemble. Elle amène les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'éducation physique et sportive initie au plaisir de la pratique sportive.

L'éducation physique et sportive répond aux enjeux de formation du socle commun en permettant à tous les élèves, filles et garçons ensemble et à égalité, a fortiori les plus éloignés de la pratique physique et sportive, de construire cinq compétences travaillées en continuité durant les différents cycles :

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps ;
- S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils ;
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités ;
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière ;
- S'approprier une culture physique sportive et artistique.

### CHAMPS D'APPRENTISSAGE :

Voici les quatre champs d'apprentissage proposés en EPS à tous les élèves, de l'école au collège :

- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée ;
- Adapter ses déplacements à des environnements variés ;
- S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique ;
- **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.**

Dans le cadre du projet pédagogique du badminton, le champ d'apprentissage retenu est « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel ».

### COMPETENCES TRAVAILLEES :

#### CYCLE 2 :

- Développer sa motricité et construire un langage du corps (Domaine du socle : 1).
- S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (Domaine du socle : 2).
- Partager des règles assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble (Domaine du socle : 3).
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (Domaine du socle : 4).
- S'approprier une culture physique sportive et artistique (Domaine du Socle : 5).

### CYCLE 3 :

- Développer sa motricité et construire un langage du corps (Domaine du socle : 1).
- S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (Domaine du socle : 2).
- Partager des règles assumer des rôles et des responsabilités (Domaine du socle : 3).
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (Domaine du socle : 4).
- S'approprier une culture physique sportive et artistique (Domaine du Socle : 5).

### ATTENDUS EN FIN DE CYCLE :

#### CYCLE 2 : dans des situations aménagées et très variées :

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaître le but du jeu.
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

#### CYCLE 3 : en situation aménagée ou à effectif réduit.

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collective doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

## BADMINTON EN EPS

### CYCLE 2 & CYCLE 3

**LE BADMINTON S'INSCRIT DANS LA COMPETENCE :  
COOPERER ET/ OU S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT ET COLLECTIVEMENT**

### LES ENJEUX EDUCATIFS DE CETTE COMPETENCE :

L'enseignement de cette compétence doit amener les élèves à apprendre à jouer ensemble en partageant un espace, un temps de jeu, des règles, des rôles et des contraintes qui inscrivent les relations dans un rapport civilisé.

Au cycle 3, il s'agit pour les élèves :

- D'apprendre à jouer ensemble en respectant des règles
- De gérer le jeu et ses résultats
- De s'organiser pour progresser (notion de projet et d'intention de jeu)

Les situations de jeu et d'apprentissage doivent permettre aux élèves de construire :

- Des savoir-faire en badminton comme : se déplacer pour frapper, produire des trajectoires, utiliser des stratégies de jeu
- Des connaissances sur l'activité, sur leurs ressources et sur les autres
- Des attitudes de concentration, de persévérance, d'observation, de vie sociale, d'initiative et d'autonomie.

Les situations de jeu et d'apprentissage doivent permettre aux élèves de se construire des compétences autour de la notion de règles.

Les règles peuvent se décliner en plusieurs catégories :

- Les règles du jeu édictées en règlement
- Les règles de vie démocratique du groupe (joueur, arbitre, chronométreur, observateur...)
- Les règles de sécurité liée à la pratique de ces jeux (règle d'or, droits et devoirs des joueurs...)
- Les règles liées à la recherche d'efficacité, les règles d'action (différentes manières de faire pour réussir).

## ATTENDUE EN FIN DE CYCLE 3 EN BADMINTON

Dans un rapport de force équilibré et varié, l'élève sera capable :

- D'annoncer son projet de jeu : il choisit la zone où il va marquer un ou des points en utilisant son volant en or :
  - Le volant tombe directement au sol sur le tout le terrain c'est-à-dire qu'il est hors de portée de l'adversaire,
  - Le volant tombe directement au sol dans une zone avant ou arrière,
  - Le volant tombe directement au sol dans une zone latérale : couloirs de côté,
  - De réussir à placer au moins une fois par match, son volant en or
  - De juger des règles simples : sortie du volant, service alterné, décompte des points,
  - De noter les volants en or d'un camarade.

**La compétence attendue en fin de cycle 2 est la suivante :**

- Sur un terrain de jeu délimité, l'élève sera capable
  - D'annoncer un projet de record d'échanges (plus de 5, plus de 10, plus de 15...)
  - De le réaliser
  - De valider le projet d'un duo
  - De faire respecter aux joueurs les limites du terrain.



## L'ACTIVITE BADMINTON : MOBILISER DES RESSOURCES DANS UN PROJET DE JEU

### DU CYCLE 2 AU CYCLE 3

**JOUER AVEC ET / OÙ DE JOUER SEUL → A JOUER CONTRE**

#### ECHANGER

Mettre en œuvre un projet d'action pour **JOUER AVEC** en respectant les contraintes et les règles

#### JOUER AVEC UNE INTENTION

Mettre en œuvre un projet de jeu personnel pour **JOUER CONTRE** au regard de ses ressources (gain de l'échange grâce à l'atteinte d'une zone annoncée au préalable)

#### CYCLE 2

##### Connaissances :

- Règles du jeu et de fonctionnement
- Règles d'or
- Son rôle dans le jeu
- Manières de faire efficaces
- Différents rôles : joueur, observateur, arbitre

##### Attitudes :

- Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement
- Accepter de s'exercer
- Accepter sereinement le résultat
- Gérer le jeu (début/fin) et les résultats (gagné/perdu)

#### CYCLE 3

##### Connaissances :

- Les règles du jeu et règles d'or et de fonctionnement
- S'engager en fonction de ses ressources : points forts / points faibles
- Prendre en compte les ressources des partenaires / adversaires pour agir
- Connaître et mettre en œuvre une alternative de jeu

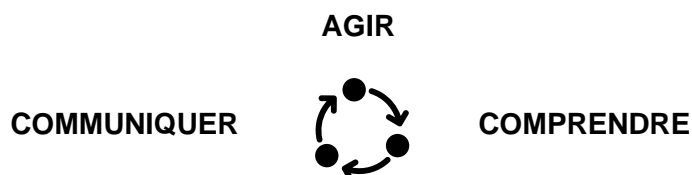
##### Attitudes :

- Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement
- S'inscrire dans un projet d'action
- Relativiser les résultats
- Accepter les manières différentes de jouer, de marquer



## UNE DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT

C'est mettre en place une démarche pour que l'élève puisse apprendre et développer tous les aspects de la compétence : capacités, connaissances, attitudes, c'est lui permettre de :

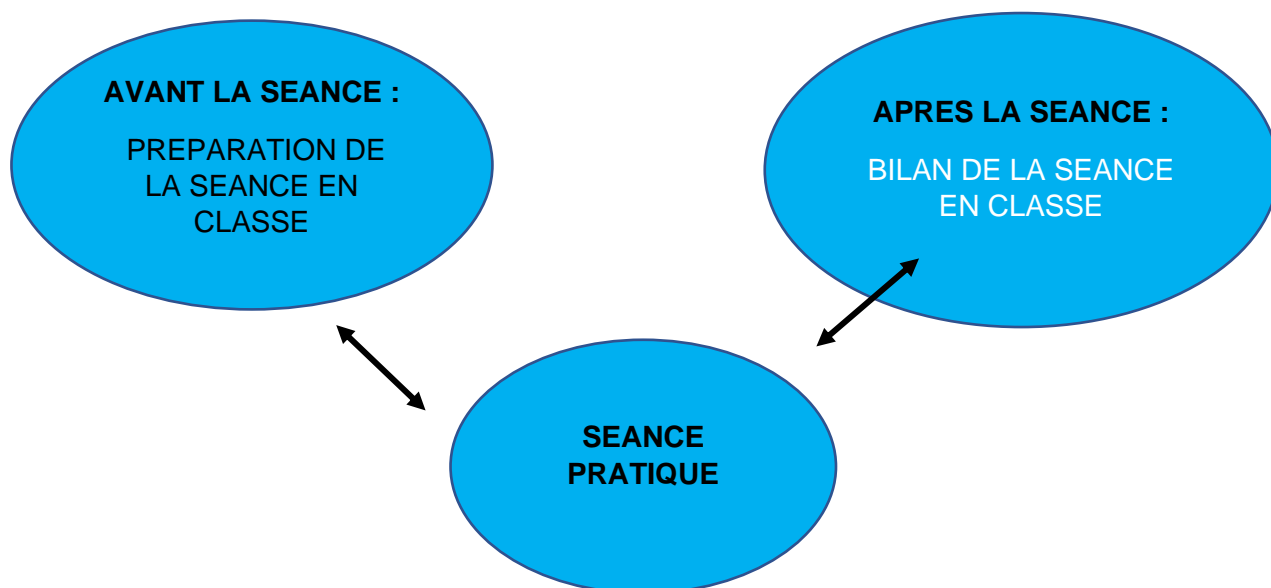


Il est important pour apprendre d'organiser des liens entre le **FAIRE** et le **DIRE** dans des allers-retours entre la classe et le gymnase.



### ORGANISER DES TEMPS D'APPRENTISSAGE

**Avant le module :**  
préparation du module  
en classe



**Dans la classe, préparer la séance,** c'est permettre aux élèves :

De prendre connaissance, pour la séance à venir :

- **Du dispositif**
- **Du but**
- **Des critères de réussite c'est-à-dire la connaissance de son action**
- **Des opérations à faire pour réussir**

De préciser les règles de sécurité, de fonctionnement et les consignes à respecter,

De se remettre en mémoire la séance précédente et ce que l'on y a appris,

**Pendant la partie pratique de la séance Badminton,** c'est permettre aux élèves de :

Oser s'engager en respectant sa sécurité et celles des autres

Réaliser des apprentissages nouveaux à partir de tâches construites : but, connaissance du résultat de son action, des opérations à faire pour réussir,

Se construire des repères sur soi et les autres

Se confronter à des manières différentes de jouer

Essayer des projets stratégiques de jeu dans un module et des tâches d'apprentissage structurés,

Réaliser des observations

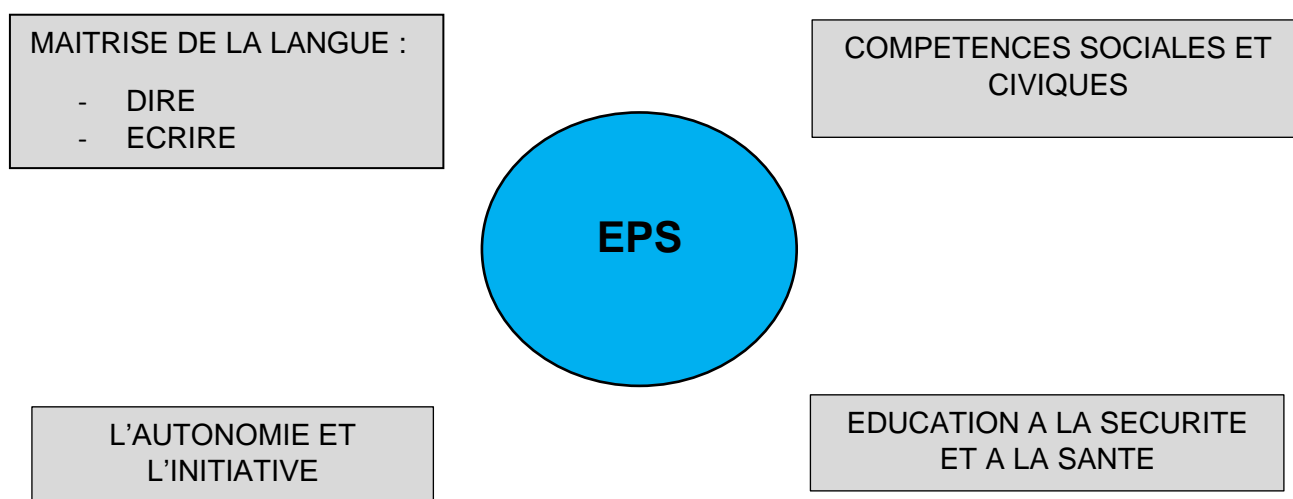
**Dans la classe, faire le bilan de la séance,** c'est permettre aux élèves de :

Faire le point sur les résultats de chacun, sur les opérations mises en œuvre pour réussir, sur les progrès réalisés, sur les perspectives de travail,

Communiquer sur le déroulement de la séance, sur les manières de faire des uns et des autres, sur les régulations nécessaires.

## LIENS AVEC LES AUTRES DOMAINES DE COMPETENCES

Les apprentissages en badminton permettent une mise en relation de l'EPS avec d'autres compétences du socle.

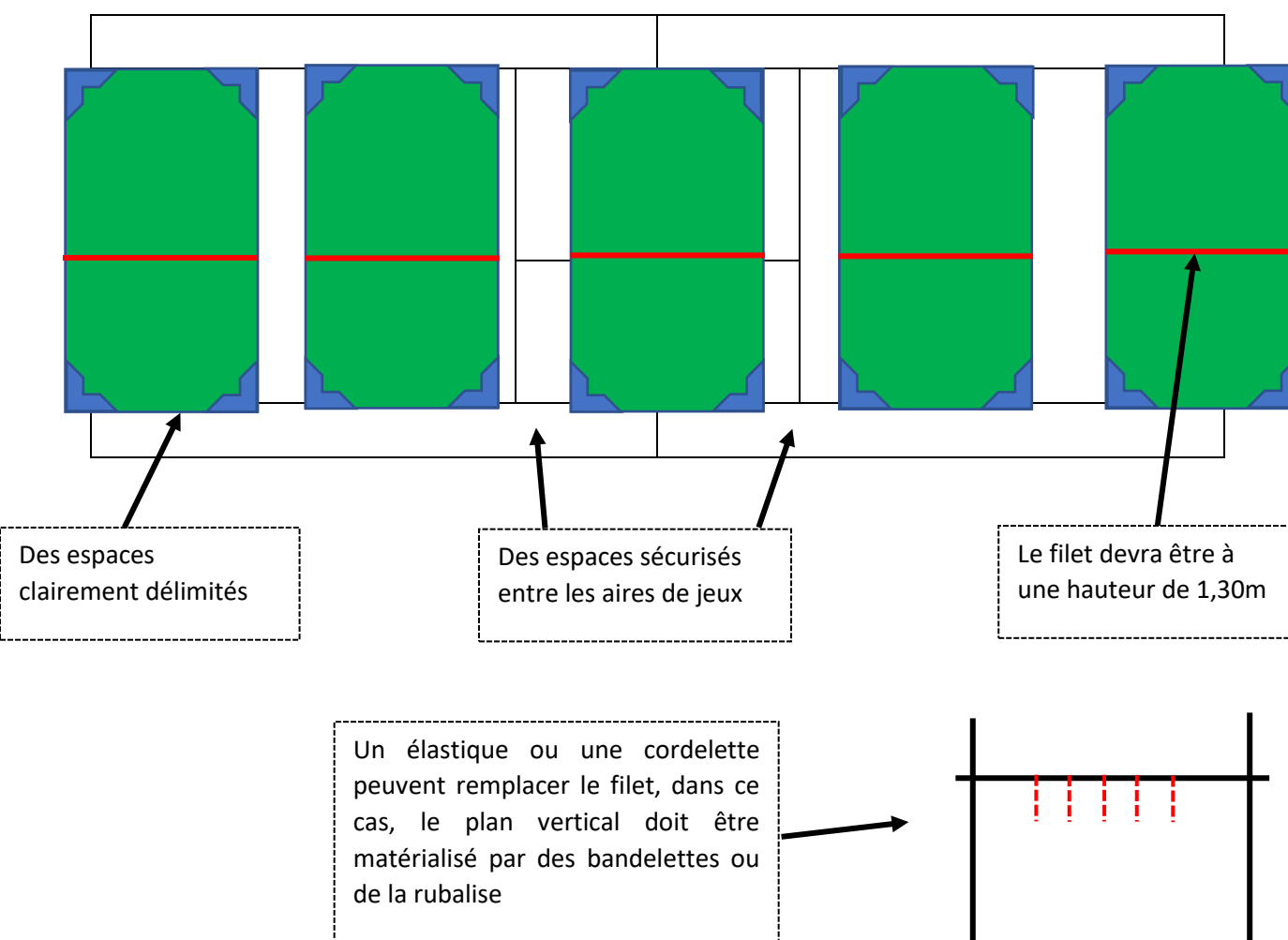


## DES CONDITIONS MATERIELLES

Avoir suffisamment de raquettes (20 raquettes de tailles différentes : type baby / type junior) et de volants (30 volants au moins) pour favoriser un maximum de pratique.

Avoir un espace, de préférence un gymnase où le nombre d'espace de jeu soit suffisant (5 espaces de jeu pour 24 élèves sont un minimum en dessous duquel il n'est pas envisageable de proposer l'activité).

L'enseignant doit organiser l'espace :



## LES CONDITIONS DE SECURITE

- Prohiber l'usage des cerceaux ou autres objets épais ou glissants pour matérialiser les espaces au sol (sauf dans les situations statiques), attention aux cônes et « chapeaux chinois ».
- L'enseignant doit veiller à ne pas proposer des situations qui pourraient provoquer des collisions (concentration d'élèves dans un espace réduit, situation de course effectuée avec regards rivés sur une cible haute)

## LES REGLES DE SECURITE ET DE FONCTIONNEMENT A FAIRE RESPECTER

### REGLES D'OR :

- Je dois respecter le matériel (ne pas frapper mon camarade ou le sol avec la raquette).
- Avant de jouer, s'assurer qu'aucun obstacle (volants, plots, cerceau) ne traîne sur le terrain.
- Dans les lancers destinés au travail en main haute, les élèves lanceurs doivent être légèrement décalés sur le côté de l'élève « frappeur ».
- Toute zone de jeu ou de travail délimitée doit impérativement être connue et respectée par les élèves ne participant pas à l'échange.
- Au cours d'une situation, dès que je m'approche d'un autre élève en train de jouer, je dois essayer de garder une distance de sécurité suffisante entre lui et moi.
- Pour ramasser le volant sur un autre terrain, je dois attendre la fin de l'échange.

### REGLES DE FONCTIONNEMENT

- Je remplis tous les rôles prévus par la situation proposée (joueur, lanceur, arbitre, observateur, ramasseur, etc.).
- Je respecte les temps de jeu (nombre de volants, durée de jeu, signal de début et de fin de jeu, rotations prévues, etc.).
- Je respecte les consignes données par l'enseignant (place dans le gymnase, terrain prévu pour les situations, sens de rotation dans le gymnase, etc.).
- Les arbitres et observateurs doivent disposer d'un espace matérialisé. Penser aux planchettes et crayons pour écrire sur la fiche d'observation ou d'arbitrage.
- Dans les moments de regroupements, les raquettes sont déposées à un endroit prévu

## ORGANISATION DU PROJET PEDAGOGIQUE

Séances	Objectifs	Situations
Séance 1	<p>Familiariser les élèves avec le volant et la raquette.</p> <p>Prévoir les trajectoires du volant.</p>	Référence initiale
Séance 2 à 5	<p>Utiliser un envoi simple (à la main, « en cuillère » pour commencer l'échange.</p> <p>Utiliser plusieurs types de renvoi (coup droit, revers).</p> <p>Se placer par rapport à l'engin envoyé pour pouvoir le renvoyer à son tour.</p> <p>Viser dans les espaces libres pour tenter de marquer le point. Compter les points du match en tant qu'arbitre.</p>	Phase d'apprentissage
Séance 6	Réinvestir les acquis des élèves	Référence évaluative

## SEQUENCE D'APPRENTISSAGE

La séquence d'apprentissage sera adaptée par chaque enseignant par rapport à sa classe et au niveau de ses élèves.

Il convient que les objectifs et les compétences visées ne soient pas les mêmes pour un élève de CP et un élève de CM2.

PERIODE	CHAMP DISCIPLINAIRE : EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE : CONDUIRE ET MAITRISER UN AFFRONTMENT COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL				CLASSE : CP-CE1-CE2-CM1-CM2
TITRE DE LA SEQUENCE	PROJET BADMINTON				DUREE : 6 SEANCES
OBJECTIF DE LA SEQUENCE	JOUER EN S'OPPOSANT OU COOPERANT				
SEANCE	DATE	DUREE	OBJECTIFS	ACTIVITES	MATERIEL
1	-	60'	Familiariser les élèves avec le volant et la raquette. Prévoir les trajectoires du volant	Le Jongleur Les volants brûlants (sans raquettes) Record de volants échangés	25 raquettes 50 volants 1 chronomètre 15 coupelles
2	-	60'	Familiariser les élèves avec le volant et la raquette. Prévoir les trajectoires du volant. Intercepter pour s'opposer	Les volants brûlants (avec raquettes) Défense de l'île Serveur d'élite	25 raquettes 50 volants 1 chronomètre 15 coupelles
3	-	60'	Prévoir les trajectoires du volant. Intercepter pour s'opposer. Intercepter pour renvoyer.	L'horloge A toi de servir Jeu de cible	25 raquettes 50 volants 1 chronomètre 15 coupelles
4	-	60'	Intercepter pour s'opposer. Intercepter pour renvoyer. Jouer en coopérant. Renvoyer dans différentes zones	Maxi échange Les volants brûlants Volley Bad	25 raquettes 50 volants 1 chronomètre 15 coupelles
5	-	60'	Intercepter pour renvoyer. Jouer en coopérant et en s'opposant. Rabattre le volant pour l'envoyer dans une cible	Jeu de cible Maxi échange Match	25 raquettes 50 volants 1 chronomètre 15 coupelles
6	-	60'	Réinvestir les acquis des élèves	Tournoi	25 raquettes 50 volants 1 chronomètre 15 coupelles

## SITUATION 1 : SITUATION DE REFERENCE

CHAMP DISCIPLINAIRE : EPS		TITRE DU PROJET : PROJET BADMINTON		CLASSE : CP CE1 CE2 CM1 CM2
PERIODE	OBJECTIF DE LA SEQUENCE : Jouer en s’opposant et coopérant			DUREE : 6 séances
SEANCE N°1	OBJECTIF DE LA SEANCE : Familiariser les élèves avec le volant et la raquette. Prévoir les trajectoires du volant			DUREE : 60’
PHASES	DUREE	ACTIVITES ET CONSIGNES	MODALITES PEDAGOGIQUES	MATERIEL / SUPPORTS
1	10’	<p><b>LA CUEILLETTE DES CHAMPIGNONS</b> (Échauffement)</p> <p><b>Consigne</b> : On place les 4 volants aux 4 coins du ½ terrain. Les enfants jouent par 2 et vont ramasser, à la main, des champignons 1 par 1 en les ramenant systématiquement dans le panier.</p> <p><b>But</b> : Ramener le plus de volants dans son panier. (Echauffement cardio / s’imprégner des délimitations de la zone de jeu / familiarisation avec volants)</p>	Collective et groupes	<p>1 joueur sur son ½ terrain</p> <p>4 à 8 volants par ½ terrain</p> <p>1 cône servant de panier</p>
2	15’	<p><b>LE JONGLEUR</b></p> <p><b>Consigne</b> : Jongler avec le volant sur la raquette sans qu’il ne touche le sol</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Sur place, debout, à genoux, assis</li><li>- En marchant, en courant</li><li>- En changeant de direction au signal, en suivant un parcours</li></ul> <p><b>But</b> : Jongler avec le volant sur la raquette sans qu’il ne touche le sol</p>	Collective et groupes	<p>1 raquette par enfant</p> <p>1 volant par enfant (ou balle souple)</p> <p>1 espace délimité</p> <p>1 chronomètre</p>
3	15’	<p><b>LES VOLANTS BRULANTS</b> (Avec ou sans raquettes)</p> <p><b>Consigne</b> : Au signal envoyer, renvoyer le plus vite possible les volants dans le camp adverse, en les lançant main haute. Les volants qui tombent hors de l’aire de jeu sont rendus par l’arbitre à l’équipe fautive.</p> <p><b>But</b> : Avoir le moins de volant possible à terre dans son camp au signal de fin de jeu (se familiariser avec les trajectoires du volant)</p>	<p>Collective et groupes 4</p> <p>3 affrontements de 2équipes</p>	<p>1 terrain (10*3m)</p> <p>2 équipes de 4 joueurs</p> <p>2 arbitres ramasseurs de volants</p> <p>10 volants dans chaque terrain</p> <p>1 chronomètre</p>



4	20'	<p style="text-align: center;"><b>RECORD DE VOLANTS ECHANGES</b></p> <p><b>Consigne :</b> Envoyer le volant à la main, face au filet, dans le camp adverse et renvoyer le volant dans le camp adverse avant qu'il ne touche le sol. Faire le maximum d'échanges (main ou raquettes) Chaque élève change de partenaire sur chaque séquence.</p> <p><b>But :</b> Faire le maximum d'échanges en coopérant</p>	Collective et groupes	<p>1 vs 1</p> <p>1 raquette par joueur</p> <p>1 volant pour deux</p> <p>1 terrain</p> <p>1 chronomètre</p>
<p><b>BILAN :</b> Objectif de séance atteint ? Support pertinent ? Enfants actifs ? Elèves en difficulté ? Nature de la difficulté ? Ajustements ? Pertinence de la trace ?</p>				