



LE BADMINTON DANS LES DIFFÉRENTS TEMPS DE L'ENFANT



Usep Gironda

1

Nouvelle série

DÉCLINER UNE ACTIVITÉ SPORTIVE EN EPS, LORS D'UNE RENCONTRE USEP, EN PÉRISCOLAIRE ET EN CLUB

Le stage de formation complémentaire qui s'est déroulé à Avoine (Indre-et-Loire) en octobre 2013 a proposé aux stagiaires «une pratique du badminton pour tous pour vivre une rencontre pour tous». Dans le cadre des partenariats sportifs, en collaboration avec la Fédération française de badminton, le développement adapté de l'activité aux différents temps de l'enfant a été interrogé. La loi de refondation de l'école ouvre, en effet, un nouveau temps d'activités périscolaires qui doit permettre une forme de pratique spécifique.

Pour envisager les contenus dans ce cadre, l'outil «À l'école du badminton», déjà conçu pour accompagner les enseignants en éducation physique et sportive, ainsi qu'à destination des animateurs de l'Usep pour les aider dans l'élaboration de rencontres sportives scolaires, a été décortiqué... Les adultes stagiaires ont pu expérimenter très largement les dispositifs avec l'aide d'Éric Silvestri, entraîneur national de la FFBad, qui a insisté sur les enjeux d'ap-

prentissage de cette activité physique d'opposition individuelle. Il a pu apporter des compléments, revenir sur les fondamentaux qui font la spécificité de cette activité de raquettes au regard du dispositif jeunes, outil utilisé par les animateurs et entraîneurs fédéraux.

Les cinq jours de stage ont permis de s'engager dans un projet d'outil complémentaire dont l'objectif est de permettre une Formation ouverte à distance (FOAD). Ce module apporte des entrées multiples et variées qui permettent d'alimenter le temps périscolaire et d'offrir aux enfants une cohérence et des complémentarités pour un parcours sportif réfléchi et articulé. Il sera prochainement finalisé et mis à la disposition du mouvement.

Les différents éléments de ce cahier donnent des entrées variées pour concevoir une séquence de pratique dans le cadre des «nouvelles activités périscolaires» (NAP) qui soit en lien avec le module EPS, la rencontre sportive Usep en adéquation avec l'activité du club.

LE BADMINTON EN ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les instructions officielles parues au *Bulletin officiel de l'Éducation nationale* du 5 janvier 2012 précisent les repères de progressivité à atteindre.

CP : Utiliser une raquette pour envoyer, renvoyer une balle ou un volant.

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.

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 : 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 : 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 : 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.

« À L'ÉCOLE DU BADMINTON »

Cet outil, présenté dans le cahier pédagogique n°21 paru dans *En Jeu* de septembre 2011, propose des contenus d'apprentissage qui s'organisent en différentes étapes :

Situation de référence : le match

C'est une situation d'évaluation formative pour voir où en sont les élèves, leurs besoins et « manques » particuliers. La situation de référence permet à l'enseignant d'orienter son enseignement vers des contenus pour entrer dans l'activité ou pour se perfectionner

Module pour entrer dans l'activité

Ensemble de situations pédagogiques présentées sous la forme de vidéos et de fiches pour construire un premier module d'apprentissage. Chaque séance s'organise autour de la mise en place de différents ateliers portant sur les thèmes de la motricité générale, de la maniabilité (apprentissage de frappes variées) et de la découverte du duel.

Module pour se perfectionner

Ensemble de situations pédagogiques présentées sous la forme de vidéos et de fiches pour construire un deuxième module d'apprentissage. Chaque séance s'organise autour de la mise en place de différents ateliers portant sur les thèmes de la motricité spécifique, de la maniabilité (renforcement de frappes variées) et de la gestion de l'opposition.



LE BADMINTON DANS LA RENCONTRE USEP

Permettre à l'enfant d'être auteur et acteur d'une rencontre sportive scolaire est l'objectif à atteindre. Avant même de travailler à l'organisation des activités physiques et sportives de la rencontre, il convient d'abord :

- d'identifier le type de rencontre souhaité et de décider de l'enjeu de la rencontre (à la fin, que doit-on réussir?) en complémentarité avec l'enseignement de l'EPS ;
- de repérer les contraintes organisationnelles (où ? quand ? combien de temps ? quelle durée des ateliers ? pour qui ?) et de répartir les rôles à tenir par les adultes (enseignants, animateurs sportifs, parents, etc.) ;
- de préciser les rôles à tenir par les enfants, au regard – notamment – des compétences psychosociales visées, des rôles d'arbitre et de juge-arbitre.

LE GUIDE DE LA RENCONTRE

L'Usep, fédération sportive scolaire au sein de la Ligue de l'enseignement, prolonge l'éducation physique et sportive (EPS) et s'appuie notamment sur le principe de la rencontre sportive.

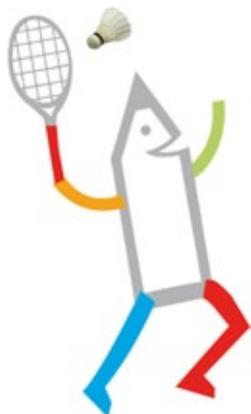
Par leur dimension associative et leurs contenus pédagogiques, les activités de l'Usep permettent ainsi d'abor-

der notamment l'apprentissage de la citoyenneté, mais aussi les principes de l'éducation à l'environnement et au développement durable, ainsi que les enjeux liés à la santé. Par leurs adaptabilités, les activités Usep favorisent une réelle inclusion de tous les enfants.

La rencontre Usep permet de réinvestir et de prolonger les apprentissages de l'EPS avec d'autres, dans des lieux nouveaux, ce qui permet aussi de sortir de l'entre soi de la classe, de l'école et du quartier : on se confronte, on coopère, au travers de l'activité sportive et de l'activité associative qui en est le support. Lors des temps de préparation des rencontres organisés par les associations d'écoles Usep, les enfants apprennent ainsi l'autonomie en se mettant d'accord les lieux, les règles du jeu, etc. C'est dans ce cadre qu'enseignants, parents et enfants ont tous un rôle d'acteur primordial.

La rencontre sportive à l'Usep se vit dans le temps. Elle existe par un projet construit à plusieurs qui aboutit sur un temps de pratique Usepienne sportive et/ou associative.

Elle est avant tout conçue comme éducative ; elle permet à tous, adultes comme enfants, de se former, d'apprendre.



Elle a vocation à se vivre sur **tous les temps de l'enfant** : scolaire, périscolaire, hors temps scolaire mais son lieu d'expression privilégié est près de l'école.

Située en temps scolaire, la rencontre sportive Usep s'inscrit dans la logique de l'école (par rapport aux objectifs d'apprentissages, à la réglementation, aux principes fondamentaux de l'école publique...).

Elle s'adresse à tous les élèves de plusieurs classes et/ou de plusieurs associations sportives d'école réunis dans

une unité de temps et de lieux, sur une activité commune.

La rencontre sportive Usep est généralement marquée par une **activité physique, sportive ou artistique (APSA) dominante**.

La rencontre sportive Usep est basée sur un **principe de confrontation et/ou d'échange**. Parce qu'elle correspond à un projet collectif, émanation du projet de chacun, elle permet la réflexion et l'expression.

LE BADMINTON COMME ACTIVITÉ PÉRISCOLAIRE

Les activités sportives et éducatives permettent dans le cadre associatif de l'Usep :

- de pratiquer l'activité de façon ludique dans des formes de jeu et de groupement variées ;
- de vivre des modalités différentes de rencontres entre les enfants de l'atelier ;
- d'exprimer son ressenti sur sa pratique, de mesurer ses effets sur la santé ;
- de débattre sur les thématiques liées à l'opposition individuelle, à la notion de gagner ou perdre ;
- de se documenter sur l'aspect culturel de l'activité, sur sa géographie, sur son actualité départementale, nationale et internationale ;
- d'essayer d'autres activités de renvoi.

Et ainsi d'acquérir de nouvelles entrées possibles pour préparer une rencontre Usep entre écoles.

LES FORMES DE JEU ET DE GROUPEMENT

La richesse des variables offre maintenant des perspectives multiples pour les enfants. Ils ne peuvent toutes les essayer dans un module EPS, des choix sont à faire pour les contenus d'une rencontre sportive, ainsi dans le temps de l'activité périscolaire, des matchs à thèmes peuvent être développés. Les enfants sont également invités à imaginer les thématiques, à les combiner, à les adapter à leur niveau de pratique.

Voici quelques variables qui donnent au match une thématique spécifique :

- **Les zones valorisées ou interdites** : le terrain est divisé en 3 zones de taille identique : avant, arrière, mi-court. Le joueur marque ou non des points lorsque le volant tombe directement dans une zone définie à l'avance par l'enseignant ou par le joueur (celle-ci peut être différente pour les joueurs). Les trois zones peuvent également être divisées latéralement (droite, gauche, centre). Il est possible de procéder de la même manière en valorisant ou en interdisant des coups (smashes, amortis, revers...).
- **Le match à handicap consenti** : entre chaque frappe, le ou les joueurs doivent toucher un plot situé en dehors du terrain.
- **Le double score** : pour gagner, le joueur doit arriver à 11 points ou réaliser 3 smashes gagnants (ou un autre coup défini à l'avance).
- **Le money time** : match en 5 sets gagnants en commençant à 15/15, 17/17 ou 19/19.
- **Le compte à rebours** : match à 4 joueurs sur un grand terrain. Chaque joueur défend son demi terrain, il dispose de 15 points au début; il est éliminé lorsqu'il arrive à 0.
- **Le SCDU** : dans le Système de Comptage des points par Différenciation d'Unités, on attribue 1 point, 10 points

ou 100 points lorsque l'enfant réussit – par exemple – un drive, un dégagement offensif ou un contre amorti, ou bien lorsque le volant tombe dans telle ou telle zone du terrain.

- **La ronde italienne** : à l'intérieur de chaque équipe, les joueurs se classent en fonction de leur niveau de jeu (décroissant). Les deux n°1 s'affrontent et font 15 points au total. Ensuite les deux n°2 s'affrontent et font 15 points, en repartant du score du 1er match. Enfin, les deux n°3 s'affrontent et font 15 points, en repartant du score du 2^e match.

- **Le double tennis de table** : les 2 joueurs d'une même équipe frappent le volant à tour de rôle.

- **Le double débutant expert** : chaque équipe est composée de 2 joueurs de niveaux de jeu différents. Les joueurs jouent alternativement, en simple : les 2 « experts » l'un contre l'autre, les 2 « confirmés » l'un contre l'autre. Les scores de chacun s'ajoutent.

- **La tournante à 4** : 4 joueurs par équipe. Au cours du jeu, chaque joueur frappe 1 volant et sort du terrain, remplacé par un co-équipier.

LES TYPES DE RENCONTRES

Concevoir des modalités de rencontres et les essayer pour que chacun puisse alors exprimer son ressenti est un des contenus possibles des ateliers périscolaire.

Le travail mené au préalable en EPS est primordial pour permettre, lors de la rencontre, une autre façon de faire vivre une APSA, même traditionnelle, par des organisations ou des enjeux centrés sur la connaissance de soi, celle des autres, la coopération, l'émulation ou l'équité : défi coopératif, défi individuel ou collectif, contrat sportif...

Voici quelques entrées possibles pour des formes de rencontres, le temps périscolaire est propice à leur expérimentation :

- **La rencontre découverte** : Les enfants qui ont vécu un module d'apprentissage de l'activité proposent à des enfants de découvrir l'activité et organisent les ateliers, définissent les règles, modalités...

- **La rencontre compétitive** : l'enjeu sera celui d'affronter le maximum d'adversaires et ce quels que soient les résultats des matchs. L'élimination n'est pas envisageable, le nombre des matchs pour chaque enfant sera le même ! Le tableau intégral, la ronde suisse, la montante descendante ou encore les poules favorisent la confrontation.

- **La rencontre coopérative** : le match est interrompu dès qu'un écart de points entre les joueurs est conséquent. Ils décident alors pour rééquilibrer la confrontation d'accorder un coup de pouce (une aide) au joueur qui perd ou un défi supplémentaire à celui qui mène au score. Plusieurs fois si nécessaire ces modalités sont recon-

Ce cahier pédagogique a été réalisé par Geoffroy Noir, CPC EPS dans la Loire et élu national Usep, et Patrick Lablanche, délégué Usep de la Loire. Y ont également contribué Éric Silvestri, entraîneur national à la FFBad, et les stagiaires de la formation complémentaire Usep d'octobre 2013.

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

duites. Il est intéressant que chaque coup de pouce ou défi supplémentaire ait été construit par les enfants. Le temps périscolaire peut permettre de les fabriquer.

- **La rencontre défi individuel :** pour l'enfant, dans un premier temps, la rencontre lui permet de repérer ses performances. Dans un second temps, la réussite consiste à les améliorer.

- **La rencontre défi collectif :** elle est l'occasion pour les enfants d'avoir une confrontation individuelle qui entre dans une dimension collective. Chacun apporte sa contribution au collectif par sa performance.

- **La rencontre sport et culture :** cette forme de ren-

contre fait vivre l'activité tout en proposant de répondre à des questions et d'obtenir des renseignements selon les performances réalisées. Les questions servent à apporter des connaissances sur l'activité.

D'AUTRES JEUX DE RENVOI

Le temps périscolaire, complémentaire aux activités sportives enseignées dans le cadre de l'EPS, peut permettre de faire découvrir des activités apparentées. Dans la famille des jeux de raquette, les types d'expériences sont nombreux et variés. On citera notamment la pelote basque, le tennis de table, le tennis, le vince-pong...

LE DISPOSITIF JEUNES EN ÉCOLE DE BADMINTON

Le Dispositif Jeunes (DJ) de formation à destination des 5 à 15 ans, comprend pour chaque catégorie d'âge, une méthode d'enseignement, un recueil de situations pédagogiques, un système d'évaluation des niveaux de pratique (Passbad), une offre compétitive adaptée, des outils pédagogiques. Pour les animateurs, initiateurs, entraîneurs de clubs, ces outils sont des repères de progressivité, des certifications par l'obtention de plumes, qui permettent aux enfants de voir leur évolution.

« JOUER SUR LA VITESSE DU VOLANT »

Les fondamentaux de l'activité sont rappelés par Eric Silvestri entraîneur national de la FFBad. Développés largement dans le dispositif jeunes, ils sont aussi une aide à la conduite de l'activité en l'EPS et peuvent orienter les activités retenues dans la rencontre sportive scolaire :

Acquérir une motricité générale puis spécifique

Il s'agit avant tout d'opérationnaliser des gestes clés de la motricité : courir, sauter, lancer, attraper, jouer, manipuler, frapper. Pour répondre aux sollicitations des diverses tâches proposées, l'enfant acquiert des compétences sensorielles (nouveaux repères, équilibre différent) et motrices (dissociations segmentaires, coordination des actions) qui étendent toujours plus le champ de ses expériences.

Lorsque ces habiletés élémentaires seront maîtrisées, les futurs apprentissages vont viser l'acquisition d'une motricité spécifique : avancer et frapper, reculer et frapper en avançant...

Acquérir des frappes variées dans l'espace proche – Développer la maniabilité

Au badminton, la frappe est centrale dans l'acquisition de cette motricité globale. Chaque frappe en badminton nécessite la mobilisation des ressources de l'élève :

- ressources bio-informatives pour lire la trajectoire du volant et produire la frappe en conséquence ;

- ressources bio-mécaniques pour coordonner les actions spécifiques de préparation et d'exécution gestuelle afin de frapper le volant ;

- ressources cognitives pour frapper avec une intention : viser une cible, défendre une zone ou marquer un point. L'acquisition de frappes variées (sans effectuer de grands déplacements avant et après la frappe) est une priorité d'apprentissage pour l'élève débutant. L'enfant apprend à gérer différentes situations en main basse, en main haute, en coup droit, en revers... L'ensemble de ces frappes doit s'envisager dans le respect du principe de maniabilité finalisant la poursuite d'une intention :

- être capable d'envoyer le volant vers des cibles différentes en imprimant plus ou moins de vitesse (bloquer, pousser, frapper, slicer) ;

- être capable d'adapter sa prise de raquette en fonction de l'intention et de l'espace d'intervention sur le volant : prise coup droit, prise revers, prise courte...

- être capable de changer rapidement de prise entre deux frappes en relâchant la main et en utilisant les doigts.

Engager un duel

La notion d'adversaire est introduite le plus tôt possible. Les situations doivent permettre à l'élève non pas d'assurer la continuité de l'échange mais bien de chercher à le rompre. Dès le premier module d'apprentissage, l'enfant doit évoluer dans un contexte de pratique où il va développer son intelligence tactique (ressources cognitives). L'enjeu est bien de respecter la logique interne du badminton.

L'INCLUSION D'ENFANTS EN SITUATION DE HANDICAP

La réflexion pour l'accueil de tous dans une rencontre nécessite une prise en compte de différents paramètres, sans dénaturer le sens de l'activité :

- proposer des menus, au choix des enfants, avec contrat de base (activités mixtes et/ou spécifiques) ;

- proposer différentes façons de pratiquer une même activité, chacun avec ses capacités ;

- avoir des objectifs différents selon les enfants ;
- appliquer des règles différentes selon les enfants ;
- proposer aux enfants de s'inscrire dans des rôles complémentaires qui permettent l'activité (enfants partenaires). Pour aller plus loin, une méthodologie est disponible dans les fiches pédagogiques de la mallette sport scolaire et handicap d'avril 2009 (actualisation en 2014).