

# Rencontres Initiation Badminton

Niveaux concernés CP-CE1

## Un peu d'histoire :

Le badminton doit son existence au jeu de volant qui fut du XVI au XVII siècle le passe-temps des gentilshommes. Il se pratiquait en plein air au moyen de raquettes cordées de boyau et d'un bouchon de liège orné de deux plumes.

Surpris en plein ébousissement par une averse – fait pourtant rarissime en Angleterre - le duc de Beaufort et ses initiés, frustrés de se voir stoppés dans leur élan, décident de poursuivre leur partie dans une salle du château. Une idée de jeu « jouable tous temps » venait de naître. Elle sera reprise (en s'inspirant du Poona, un vieux jeu indien) à Badminton House, lieu auquel il doit son nom.

Article E.P.S. 1, n°56 par G. Leurson.

## Le badminton à l'école :

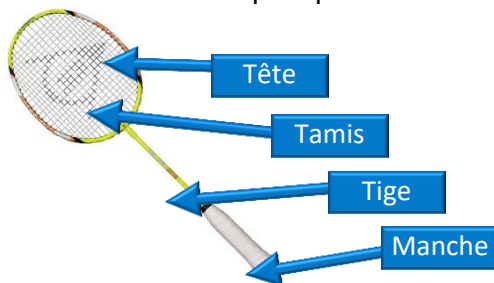
Son aspect ludique, les qualités de motricité et de coordination qu'il requiert et qu'il développe, l'appropriation rapide des fondamentaux techniques, le naturel du geste et sa modernité correspondent à la sensibilité de l'enfant. De plus, son adaptation favorable à des structures légères et son enseignement aisé s'inscrivent dans les attentes des enseignants.

Président de la F.F.BA

## La Rencontre :

### Présentation

- ☐ Présentation du sport par l'Histoire et par le matériel :



### **Le volant : les dimensions**

**Tête:**  
• Diamètre: 25/28 mm  
• Hauteur: 20 mm

**Bouchon**

**Jupe:**  
• Diamètre: 58/68 mm  
• Hauteur: 62/70 mm

**Jupe**

Masse: 5g

Attention à la fragilité montrer le matériel dégradé.

**USEP Essonne**

**Centre Victor Hugo**

**10 bis, square Lamartine 91 000 Evry-Courcouronnes**

Tél : 01 64 97 00 15

www.essonne.comité.usep.org

Association régie par la loi du 1<sup>er</sup> juillet 1901

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

Fédération sportive scolaire de

la **ligue de**  
**l'enseignement**

un avenir par l'éducation populaire

## I/ PHASE DE DECOUVERTE, MAITRISE DE LA RAQUETTE ET DU VOLANT

- Une raquette par enfant.
- Un espace délimité.

- Un volant par enfant.
- Un signal (visuel ou sonore).



### 1<sup>er</sup> jeu : La prise de la raquette (la toupie et l'araignée)

Les enfants prennent leur raquette et expérimentent la tenue coup droit et revers . Attention au positionnement du tamis et des doigts sur le manche. Ces exercices sont à réaliser lors des attentes dans les colonnes.



### 2<sup>ème</sup> jeu : Les équilibristes

Volant posé sur le tamis de la raquette sur la jupe dans l'espace délimité se positionner immobile puis se baisser en touchant le sol avec l'autre main pivoter sauter se déplacer , cloche pied en gardant le volant.

Pour accentuer la difficulté, accélérer le déplacement et adopter une trajectoire sinueuse.

### 3<sup>ème</sup> jeu : les jongleurs

Jongler et récupérer en amortissant

jongler avec le volant sur la raquette, avant qu'il ne touche le sol. Utiliser ballon baudruche.

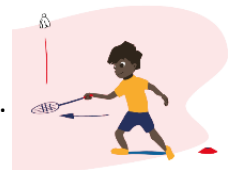
Jongler alterner coup droit /revers

Tous les enfants sur l'aire de jeu jonglent. Lorsque l'un d'eux fait tomber son volant, il le ramasse et continue.

Chaque enfant comptabilise ses réussites et établit son record de jonglages.

Observation des compétences et action de remédiation au cours de cette phase si :

- Mauvaise appréciation de la longueur du manche.
- La raquette est trop près du corps.
- Les bras sont collés au corps. ( indicateur coude)
- La hauteur du volant est exagérée ou insuffisante.
- Autres problèmes d'amplitude gestuelle, coordination gestuelle.



### 4<sup>ème</sup> jeu : le service

Les enfants se mettent en colonne, un adulte puis rapidement un enfant leur faisant face. Tour à tour, ils doivent, en effectuant un service si possible de revers, envoyer le volant vers le réceptionneur pour qu'il le rattrape.



### 5<sup>ème</sup> jeu : le renvoi

Un adulte, dos au mur, envoie un volant vers le premier enfant de la colonne. Celui-ci doit le renvoyer sur le mur au-dessus.

Il peut le frapper de revers ou en coup droit. Voire alterner avec deux volants.

Variante : le volant est envoyé à droite ou à gauche, en haut ou en bas de façon aléatoire. frapper le volant lorsqu'il est au-dessus de la tête.

## II / DU JEU DE VOLANT VERS LE BADMINTON .

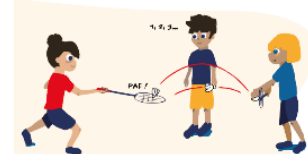
Dans cette phase, pour permettre à l'enfant de s'approprier l'activité de façon responsable, il pourra être joueur, arbitre, spectateur. Des équipes de classes différentes se rencontrent notamment dans deux jeux.



### 1<sup>er</sup> jeu : les échanges

Vers le badminton : Renvoyer au lanceur.

- Les enfants sont répartis sur le terrain l'un en face de l'autre. Chaque enfant, sert à tour de rôle.



### 2<sup>ème</sup> jeu : l'attaque du château-fort

**But :** envoyer le maximum de volants dans le château-fort dans lequel il y a une princesse.

- Les villageois doivent expédier le plus possible de volants ( message ) dans l'enceinte du château-fort en servant de revers.
- Les ogres dévoreur de messages se positionnent devant le château-fort et peuvent renvoyer les volants de « volée » avant qu'ils ne touchent le sol du château-fort.
- Les volants expédiés par les assaillants qui touchent le sol du château ne sont pas rejoués.

**Disposition :**                    A=Assaillants                    D=Défenseurs

- Jouer avec 3 volants par assaillant.

A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9 A10 A11 A12

D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8 D9 D10 D11 D12



D13 D14 D15 D16 D17 D18 D19 D20 D21 D22 D23 D24

A13 A14 A15 A16 A17 A18 A19 A20 A21 A22 A23 A24

- Arrêter quand tous les volants ont été joué.
- Inverser la situation et comparer
- Eloigner la ligne de service



### 3<sup>ème</sup> jeu : rencontres de badminton

Echange au filet.

Par deux , réaliser le plus d'échanges voire éventuellement des matchs

Durée des rotation : 4 mn environ.

Chaque enfant dispute 3 rencontres avec 3 partenaires /adversaires différents.

