CYCLE 3 : BADMINTON

PROPOSITIONS POUR UNE DÉMARCHE

A partir des documents pédagogiques élaborés par l'équipe des CPC EPS du Pas-de-Calais
http://netia62.ac-lille.fr/siteia62/eps/raquettes/badminton1/badmin.html

Informations préalables

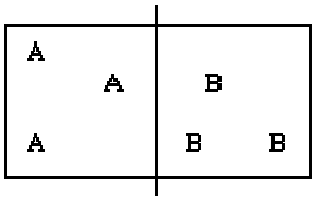
Nous avons réalisé cette unité d'apprentissage avec deux classes de CM2 ayant déjà pratiqué le badminton au cours de l'année de CM1, aussi pour chaque atelier, **les élèves ont très rapidement atteint le niveau 2**.

Vous retrouverez des **situations différenciées dans les phases de structuration des apprentissages** pour les quatre ateliers : envoi, renvoi, échange et stratégie (séances 4,5,6,8,9 et 10).

Propositions

Phase d'entrée dans l'activité	Situations et jeux de familiarisation	2 séances
Phase de repérage et d'évaluation	Situation de référence LE MAXI ÉCHANGES	1 séance
Phase de structuration des apprentissages	3 ATELIERS : l'envoi le renvoi l'échange dont un est prioritaire à chaque séance	3 séances
Phase de réinvestissement et d'évaluation	Situations de référence LE MAXI ÉCHANGES Puis… LE MATCH	1 séance
Phase de structuration des apprentissages	ATELIERS ou PAS le renvoi et /ou l'échange la stratégie	3 séances
Phase de réinvestissement et d'évaluation	Situation de référence LE MATCH Puis d'autres formes d'opposition	2 séances

Préalables :
espace couvert , ½ salle de sports (6 terrains : 12 m x 6 m), 2 bandes vario (ou élastiques ou filets), poteaux
- des cônes, 1 raquette et un volant par enfant (quelques raquettes et volants de rechange)
- 2 séances d'au moins une heure par semaine (soit 12 séances)

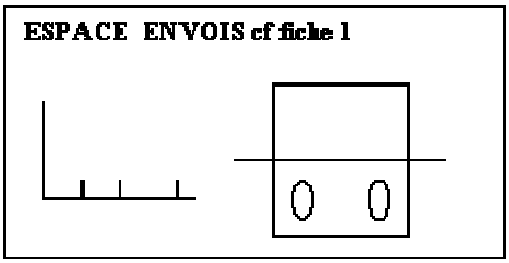
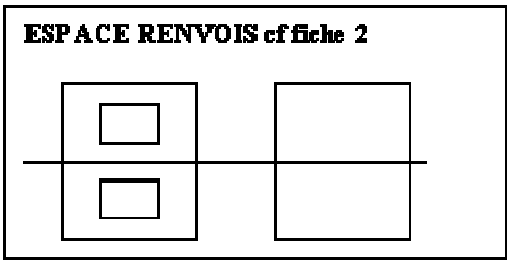
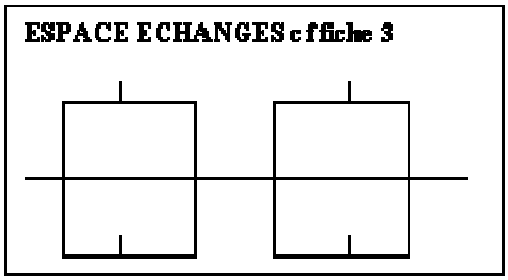
PHASES	POURQUOI ?	COMMENT ?	PLACE ET RÔLE DE L'ENSEIGNANT
Entrée dans l'activité **2 séances**	- pour découvrir le matériel (volants / raquettes) et les lieux. - pour installer les règles de classe (habitudes de travail, autonomie). - pour préparer la situation de référence.	1. jonglages (sur place ou avec déplacement, haut ou bas, coup droit ou revers). 2. gagne-terrain (traverser la salle en moins de frappes possibles), par deux : un avec la raquette qui joue, un qui compte et inversion des rôles après chaque traversée. 3. ateliers de frappe et d'envoi : zones de " passage " (au dessus un obstacle, entre deux élastiques, en dessous d'un obstacle) ou " d'atterrissage " : cibles au sol 4.volants brûlants (passage du volant au-dessus de l'élastique), par groupes de 3 ou 4 en opposition  Après 2 minutes, on compte le nombre de volants au sol dans chaque camp (variante = renvoi possible en diminuant le nombre de volants).	Organiser les groupes et les espaces. Donner une seule consigne (orale ou fiche explicative) par atelier pour amener à l'autonomie. **Présentation de la situation de référence (fin de 2ème séance).**

PHASES	POURQUOI ?	COMMENT ?	PLACE ET RÔLE DE L'ENSEIGNANT
Repérage évaluation **1 séance**	- pour repérer les besoins des élèves et faire des groupes de travail - pour que les apprentissages à suivre prennent du sens pour les élèves (contrat de travail)	**<u>Toute la classe sur la situation de référence (4 élèves par terrain)</u>** LE MAXI ÉCHANGE BUT :envoyer , renvoyer le volant pour faire durer l'échange DISPOSITIF : chaque élève a 3 essais avec un partenaire. Puis il change de partenaire …(au moins 3 fois) Le terrain est composé de 2 camps de 5 à 6 m sur 5 m, séparés par un obstacle (élastique ou filet) à 1,50m du sol RÈGLES DE FONCTIONNEMENT : - engager du milieu du terrain, en dessous de la taille - compter le nombre de frappes successives réalisées par les 2 joueurs (l'échange s'arrête quand le volant tombe au sol ou ne passe pas au dessus de l'obstacle) - ne retenir que son record CRITÈRE DE RÉUSSITE : connaître son record	Organiser les espaces et les groupes Observer et faire observer les élèves sur un thème (utiliser les fiches d'observation au moment opportun et de façon ciblée) Recueillir les résultats de chacun pour faire 3 groupes de niveaux Exploiter ces résultats en installant un contrat de travail

Exemple de fiche de recueil de résultats

Prénoms	LE MAXI ÉCHANGES				
	Mon record à la 3ème séance	**Mon projet (en rouge) =combien je veux faire à la 7ème séance**	**Ce qu'il faut apprendre pour réussir nos projets**	**Mon record à la 5ème séance**	**Mon record à la 7ème séance**

Remarque : copier/coller le tableau sous Word et insérer le nombre de lignes nécessaires en fonction de l'effectif de votre classe.

PHASES	POURQUOI ?	COMMENT ?	PLACE ET RÔLE DE L'ENSEIGNANT
Structuration des apprentissages **3 séances**	- pour faire progresser les élèves par rapport aux besoins repérés (choix de thèmes, savoir à développer en priorité) - pour les faire progresser tous , quel que soit leur niveau : poser des problèmes accessibles, apprendre à les résoudre, répéter pour renforcer les apprentis-sages	La séance s'organise sur 3 espaces bien distincts pour 3 groupes de niveaux    Chaque groupe est sur un espace pendant 15 minutes pour y effectuer une tâche donnée par l'enseignant ou décrite sur affiche. Dans une séance, tous les groupes seront allés sur les 3 espaces. L'enseignant se placera (par exemple) - sur l'espace " envois " à la 1ère séance, - sur l'espace " renvois " à la 2ème séance, - sur l'espace " échanges "à a 3ème séance, et accueillera donc les 3 groupes successivement. En jouant sur des variables pour simplifier et complexifier une situation d'apprentissage (cf. fiches), il peut ainsi espérer faire progresser tout le monde : les situations de niveau 1 présentées dans les fiches devraient être pertinentes pour des élèves de niveau 1	Se placer **à l'atelier d'apprentissage**, pour relancer, questionner, orienter, et surtout jouer sur une variable **(simplification / complexification)** en fonction du groupe présent . Faire donc à chaque séance un choix d'atelier d'apprentissage

Remarques :

- faire en sorte d'avoir **trois groupes homogènes** (voir scinder chaque groupe en deux sous-groupes) afin que chacun puisse progresser ;
- bien expliquer préalablement l'organisation des 3 séances (prendre un temps en classe pour présenter les différents ateliers et insister sur la nécessaire **autonomie des deux groupes où l'enseignant n'est pas présent**) ;
- si espace et matériel suffisants, **dédoubler chaque espace** pour permettre à chaque élève d'être actif le plus longtemps possible.

PHASES	POURQUOI ?	COMMENT ?	PLACE ET RÔLE DE L'ENSEIGNANT
Réinvestissement évaluation **1 séance**	pour repérer les progrès des élèves - pour basculer sur un nouveau contrat de travail et de nouveaux thèmes de travail valorisant la stratégie, en situation d'opposition	**<u>1er temps : la situation de référence</u>** **<u>1)LE MAXI ÉCHANGE</u>** **<u>BUT :</u>**envoyer , renvoyer le volant pour faire durer l'échange **DISPOSITIF** : chaque élève a 3 essais avec un partenaire. Puis il change de partenaire …(au moins 3 fois) Le terrain est composé de 2 camps de 5 à 6 m sur 5 m, séparés par un obstacle (élastique ou filet) à 1,50m du sol **<u>2ème temps : une autre situation de référence</u>** **<u>2) LE MATCH 1 CONTRE 1</u>** **BUT :** marquer des points pour gagner le match **DISPOSITIF :** 4 élève du même niveau sur chaque terrain, les terrains étant numérotés : Sur chaque terrain, tout le monde se rencontre **RÈGLES :** chaque match dure 3 minutes (coups de sifflet), et le résultat est noté par l'élève secrétaire Un service chacun alternativement, du milieu du terrain, en dessous de la taille : chaque volant engagé vaut un point pour le gagnant Au terme des matchs : classement ; le premier du groupe monte d'un terrain, le dernier descend d'un terrain (seuls les 2èmes et 3èmes restent) On peut dans cette séance faire 1 ou 2 moments de " montée – descente " (un moment = 6 x 3 minutes)	Organiser les groupes et les espaces. Revenir sur les contrats et projets individuels Numéroter les 6 terrains de1 à 6 et y placer les élèves par 4 en fonction de leur niveau (le terrain 6 étant celui qui réunit les 4 meilleurs au maxi-échanges) Recueillir sur un tableau les places de chacun.

Exemple de tableau pour recueillir les places de chacun						
SÉANCES	**TERRAIN 1**	**TERRAIN 2**	**TERRAIN 3**	**TERRAIN 4**	**TERRAIN 5**	**TERRAIN 6**
7	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -

PHASES	POURQUOI ?	COMMENT ?	PLACE ET RÔLE DE L'ENSEIGNANT
Structuration des apprentissages **3 séances**	pour faire progresser les élèves par rapport aux besoins repérés (choix de thèmes, savoir à développer en priorité) pour les faire progresser tous , quel que soit leur niveau : poser des problèmes accessibles, apprendre à les résoudre, répéter pour renforcer les apprentis-sages	Chaque séance peut s'organiser ainsi : **1er temps :** situations sur le thème de l'ÉCHANGE **(fiche 3)** ou du RENVOI **(fiche 2)** **2ème temps** : situations d'opposition sur le thème de la STRATÉGIE **(fiche 4a ou 4b en fonction de l'organisation souhaitée)** : ce sont toujours des situations de 3 minutes. On peut : -proposer la même situation pour tous les terrains -ou différencier les règles (niveau 1, 2 et 3) -ou encore dans les dernières séances, laisser le choix des règles aux 4 élèves d'un terrain **3ème temps** : exploiter (en bilan collectif) les stratégies développées et proposer des situations de renforcement (fiche 4c) pour : -jouer sur long -jouer court ou long -smasher **4ème temps** : revenir sur la situation d'opposition (la même) pour réinvestir Les situations d'opposition peuvent donner lieu à des " montées descentes " : le premier monte d'un terrain, le dernier descend.	Se placer en priorité pour intervenir sur un groupe ciblé Faire des bilans collectifs.

<table>
<tr><th>PHASES</th><th>POURQUOI ?</th><th>COMMENT ?</th><th>PLACE ET RÔLE DE L’ENSEIGNANT</th></tr>
<tr><td rowspan="2">Réinvestissement

Évaluation

2 séances</td><td>pour réinvestir les acquis

pour revenir au contrat de travail et constater les progrès

pour réinvestir le travail sous d’autres formes</td><td><u>La situation de référence pour tous</u>

<u>LE MATCH 1 CONTRE 1</u>

<u>BUT :</u> marquer des point pour gagner le match
<u>DISPOSITIF :</u> 4 élève du même niveau sur chaque terrain, les terrains étant numérotés

<table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>
Sur chaque terrain, tout le monde se rencontre
<u>RÈGLES :</u> chaque match dure 3 minutes (coups de sifflet), et le résultat est noté par l’élève secrétaire
Un service chacun alternativement, du milieu du terrain, en dessous de la taille : chaque volant engagé vaut un point pour le gagnant
Au terme des matchs : classement ; le premier du groupe monte d’un terrain, le dernier descend d’un terrain (seuls les 2èmes et 3èmes restent)</td><td>Organiser les espaces

Recueillir les résultats puis constater les progrès (quel chemin parcouru)</td></tr>
<tr><td colspan="3">EXEMPLES :

rencontrer une autre classe

jouer en double (2 x 2), un service chacun

jouer en formule COUPE DAVIS, en équipe de 2 : chacun joue 2 matchs en simple et un match en double (chaque rencontre valant un point pour l’équipe gagnante)

jouer en formule RONDE ITALIENNE, par équipes de 3 : A+B+C contre D+E+F :

A joue contre D pendant 2 minutes

B joue contre E (2 minutes) en reprenant les scores acquis

C joue contre F (2 minutes) en reprenant les scores acquis… etc.</td></tr>
</table>