

# Vers le badminton CP CE1



## **UNITE D'APPRENTISSAGE CP CE1**

<b>DOMAINE</b>	Education Physique et Sportive	
<b>ESSENCE DE L'ACTIVITE</b>	<u>Définition :</u> Sport duel dans lequel le volant frappé par une raquette, après avoir franchi le filet, doit toucher le sol dans le camp adverse ou ne pas être renvoyé par l'adversaire	
<b>COMPETENCE SPECIFIQUE CIBLEE</b>	<i>Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement</i>	
<b>COMPETENCES DU SOCLE COMMUN</b>	<b>Compétences sociales et civiques</b> - Respect de soi et des autres - Respect des règles de la vie collective - Prendre part à un dialogue - Coopérer avec un ou plusieurs camarades	<b>Autonomie et initiative</b> - Respecter des consignes simples en autonomie - Montrer une certaine persévérance - Savoir s'auto-évaluer sur des situations simples - S'impliquer dans un projet individuel ou collectif - Se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie
<b>ACTIVITE SUPPORT</b>	<b>Badminton</b>	

<b>MODULE D'APPRENTISSAGE</b>		
<b>Entrer dans l'activité</b> <u>Situations globales</u> Découvrir et comprendre l'activité, plaisir d'agir, de faire. Mise en place des règles : de jeu, de sécurité, de vie S'échauffer	<b>1 à 2 séances</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>E1 : Découvrir le matériel</li> <li>E2 : Parcours déplacements</li> <li>E3 : Lancer sur la cible</li> </ul>	EVALUATION DIAGNOSTIQUE
<b>Se situer</b> <u>Situation de référence</u> Le point des connaissances sur soi et sur l'activité	<b>1 à 2 séances</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>SR : Parcours sans raquettes</li> </ul>	
<b>Apprendre et progresser</b> <u>Situations d'apprentissage</u> Structuration, amélioration des conduites motrices	<b>5 à 6 séances</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>A1 : Jeu des quilles</li> <li>A2 : Les volants brûlants</li> <li>A3 : La course aux gommettes</li> <li>A4 : Les jongles</li> <li>A5 : Le gardien de but</li> <li>A6 : Le jeu de la mitraille en main haute</li> </ul>	EVALUATION FORMATIVE
<b>Mesurer les progrès</b> <u>Situation de référence</u> Bilan des savoirs construits	<b>1 à 2 séances</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>SFR : Parcours avec raquettes</li> </ul>	EVALUATION SOMMATIVE

## Travaux possibles avant et après la séance d'EPS Dire-lire-écrire, vivre ensemble, interdisciplinarité

Avant la séance	Séances d'EPS Par étapes	Après la séance
<p><b>Identifier :</b> Les connaissances et les représentations de l'activité, vécu antérieur... Les enjeux émotionnels : appréhension, envie, rejet, mis en danger...</p> <p><b>Présenter :</b> Les règles essentielles pour vivre l'activité (sécurité, réglementation, tenue adaptée...)</p> <p><b>Introduire :</b> Le lexique spécifique de l'activité (vocabulaire...) Système de traces écrites (cahier du ...) Les différents rôles sociaux</p>	<p style="text-align: center;"><b>Entrer dans l'activité</b></p> <p style="text-align: center;"><u>Situations globales,</u> Découvrir l'activité, plaisir d'agir, de faire</p>	<p><b>Revenir sur :</b> Les émotions ressenties ; Les échecs et les réussites ; Les règles de sécurité, de jeu, de vie</p> <p><b>Compléter :</b> Le cahier du « sportif »</p>
<p><b>Codifier et fixer :</b> Le dispositif, l'aménagement, (schémas, affiches, maquettes...) Les règles de jeu</p> <p><b>Introduire :</b> Les outils d'analyse : grille(s) d'observation(s), de résultats...</p>	<p style="text-align: center;"><b>Se situer</b></p> <p style="text-align: center;"><u>Situation de référence</u> Bilan des connaissances sur soi et sur l'activité</p>	<p><b>Revenir sur :</b> Les résultats collectifs et/ou individuels ; essais d'analyses (sur la base des outils utilisés)</p> <p><b>Identifier :</b> Les réussites, les échecs donc les besoins collectivement et individuellement</p> <p><b>Compléter :</b> Le cahier du « sportif »</p>
<p><b>Définir :</b> Un projet d'action collectif et/ou individuel pour progresser</p> <p><b>Présenter :</b> Les ateliers mis en place (tâches)</p> <p><b>Construire :</b> Les outils élèves d'évaluation <u>formatrice</u> : grille(s) d'observation(s), de résultats</p>	<p style="text-align: center;"><b>Apprendre et progresser</b></p> <p style="text-align: center;"><u>Situations d'apprentissage</u> Structuration, amélioration des conduites motrices</p>	<p><b>Suivre et faire vivre :</b> Le projet d'action collectif et/ou individuel</p> <p><b>Développer :</b> Les connaissances sur l'activité : actualité, histoire, culture...</p> <p><b>Relier :</b> Les apprentissages en EPS aux autres domaines disciplinaires de l'école</p> <p><b>Compléter :</b> Le cahier du « sportif »</p>
<p><b>Revenir sur :</b> Le dispositif, l'aménagement, (schémas, affiches, ...) Les règles de jeu, les outils d'analyse: grille(s) d'observation(s), de résultats...</p>	<p style="text-align: center;"><b>Mesurer les progrès</b></p> <p style="text-align: center;"><u>Situation de référence</u> Bilan des savoirs construits</p>	<p><b>Revenir sur :</b> Les résultats collectifs et/ou individuels ; comparaison avec SR1 Les projets d'action en termes de bilans</p> <p><b>Identifier :</b> Les progrès réalisés collectivement et individuellement</p> <p><b>Compléter :</b> Le cahier du « sportif »</p>
<p><b>Préparer :</b> L'action programmée : rencontre USEP, sortie scolaire...</p>	<p style="text-align: center;"><b>Réinvestir</b></p>	<p><b>Revenir sur :</b> Les résultats Les ressentis</p> <p><b>Communiquer :</b> Avec les autres classes, les familles... sur les journaux d'école ou la presse, les blogs ou sites d'école...</p> <p><b>Finaliser :</b> Le cahier du « sportif »</p>

Les ateliers, jeux et parcours proposés constituent des choix possibles. Ils ne sont pas tous à mettre en œuvre

## FICHE E1 : Découvrir le matériel

**But :**  
S'échauffer.

**Objectifs d'apprentissage :**  
Découvrir la raquette et le volant.  
Se préparer à la séance.

**Dispositif**

**Lieu :**  
terrain de sport, gymnase, cour de récréation, stade

**Matériel :**  
Une raquette pour chaque enfant

**Organisation de la classe :**  
Seul  
Une raquette par élève

**Consigne:**

**Vous allez découvrir le matériel à travers des petits jeux.**

**Jeu de la toupie :** faire tourner la raquette dans la main dans un sens puis dans l'autre sans la faire tomber.

**Tour de la raquette :** suivre le contour de la raquette sans la faire tomber.

**Plateau magique :** transporter un objet sur la raquette sans le faire tomber.

**Critères de réalisation :**

Insister sur la bonne exécution.

**Critères de réussite :**

Réussir sans perte de la raquette.

**Variables :**

Faire varier la vitesse d'exécution

## FICHE E2 : Parcours déplacements

**But :**

Réaliser le parcours le plus vite possible

**Objectifs d'apprentissage :**

Améliorer la motricité (coordinations d'actions, équilibre, vitesse, endurance)

Accepter le résultat

**Dispositif****Lieu :**

terrain de sport, gymnase, cour de récréation, stade

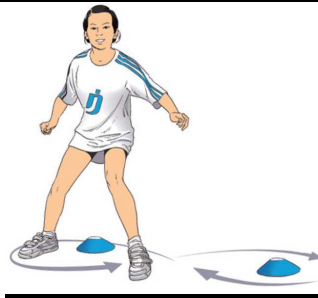
**Matériel :**

Cônes, plots de couleurs différentes

**Organisation de la classe :**

Seul ou par deux ou par équipes.

Un arbitre à désigner

**Consigne:**

Vous observez le parcours. Vous le reconnaissez en marchant ensuite vous allez l'effectuer plusieurs fois de différentes manières : course, sauts, cloche-pied, petits ou grands pas, pas chassé...

**Critères de réalisation :**

Maîtrise du déplacement demandé

**Critères de réussite :**

Bonne exécution des différents gestes de déplacement

**Variables :**

Faire le parcours à l'envers

Introduire la notion de temps (course chronométrée)

Course par deux, relais

**FICHE E3 : Lancer sur une cible****But :**

Atteindre les zones matérialisées au mur ou au sol

Marquer des points

**Objectifs d'apprentissage :**

Orienter la trajectoire du lancer vers l'avant

Améliorer l'amplitude gestuelle

Adapter le type de lancer : près, loin, précis

**Dispositif**

Lieu : terrain de sport, gymnase, cour de récréation, stade

**Matériel :**

Volants

Balles souples

Cerceaux

Plots

**Organisation de la classe :**

Par deux

Un arbitre

**Consigne:**

Par deux, à tour de rôle, vous lancez l'objet pour atteindre la cible. Chaque zone atteinte rapporte des points. L'équipe qui rapporte le plus de points a gagné.

**Critères de réalisation :**

Maîtrise du geste de lancer

- bras cassé pour lancer loin
- à l'amble pour lancer près

**Critères de réussite :**

Atteindre la cible désignée et marquer le plus de points possible

**Variation :**

Varier :

- la distance, la taille et la forme des zones et des cibles

**FICHE SR1: Parcours sans raquettes****But :**

Effectuer un parcours regroupant les différentes actions

**Objectifs d'apprentissage :**

Vérifier le niveau de maîtrise

**Dispositif****Lieu :**

terrain de sport, gymnase, cour de récréation, stade

**Matériel :**

Volants

Balles souples

Cerceaux

Plots

**Organisation de la classe :**

Par deux un acteur un observateur

**Consigne :**

**Vous devez réaliser le parcours sans perdre l'objet que vous transporter.**

**Atelier 1 : porter et se déplacer avec un objet**

**Atelier 2 : lancer et rattraper**

**Atelier 3 : lancer dans et/ou sur une cible**

**Atelier 4 : lancer loin**

**Critères de réalisation :**

**Explication des procédures :**

- comment je fais pour que l'objet transporté ne tombe pas
- ce qui me pose problème

**Critères de réussite :**

**Analyser le nombre de parcours réussis**

**Variables :**

**Introduire une notion de temps**

1. Question écrite au tableau ou posé oralement par le maître - Exemple : Comment fais-tu pour lancer l'objet loin ou près ?
2. Réponse individuelle.
3. Confrontation par groupes.
4. Communication au tableau : les réponses de la classe.
5. Discussion, règles d'action retenues (rédigées par les élèves) :
  - Je regarde comment lance mon camarade
  - Je teste plusieurs manières de lancer pour atteindre une cible éloignée ou une cible proche
  - ...
6. Synthèse :
  - Je lance à bras cassé (loin)
  - Je lance à l'amble (proche et précis)
  - J'adapte mon lancer en fonction de la cible à atteindre
  - ....
7. Pistes de travail pour les prochaines séances.



**FICHE A1 : Jeu des quilles**

**But :**

Faire tomber toutes les quilles avant les autres groupes.

**Objectifs d'apprentissage :**

Orienter la trajectoire du lancer vers l'avant.  
 Améliorer l'amplitude du geste.  
 Dissocier les actions (haut et bas du corps)  
 Jouer en équipe

**Dispositif**

**Lieu :**

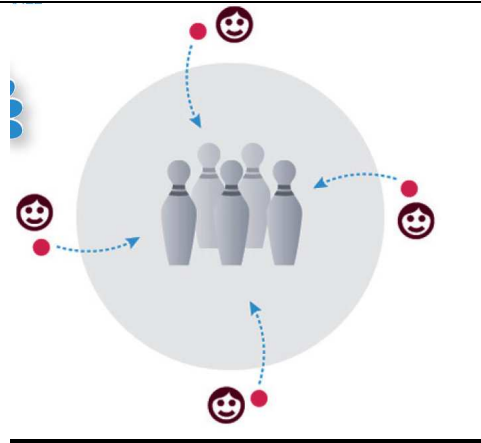
terrain de sport, gymnase, cour de récréation, stade

**Matériel :**

3 balles souples par élève  
 Quilles (boîtes de volants)

**Organisation de la classe :**

Par équipe de 2  
 1 arbitre



**Consigne :**

*A tour de rôle, vous lancez les balles afin d'abattre les quilles. On joue jusqu'à ce que toutes les quilles soient abattues.*

**Critères de réalisation :**

Fixer le coude haut pour lancer « à bras cassé »  
 Se positionner de profil pour effectuer une rotation autour de l'appui avant.

**Critères de réussite :**

Faire tomber les quilles en lançant à bras cassé.

**Variables**

*Variation de la distance*

*Placer un élève en défense qui dévie la balle avec une raquette.*

**FICHE A2 : Les volants brûlants**

**But :**

Envoyer le plus de volants possible dans le terrain adverse.

**Objectifs d'apprentissage :**

Occuper l'espace avec ses partenaires.

Viser les espaces libres.

**Dispositif**

**Lieu :**

terrain de sport, gymnase, cour de récréation, stade

**Matériel :**

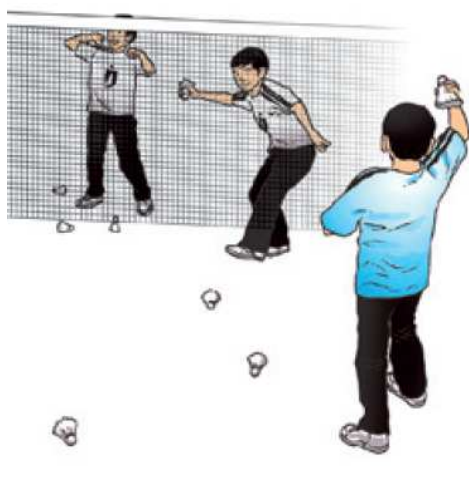
3 volants par élèves

**Organisation de la classe :**

2 équipes de X joueurs

1 arbitre

1 chronométrateur



**Consigne :**

Vous jouez pendant 30 secondes. Il y aura plusieurs manches. Au signal, vous devez envoyer les volants brûlants un par un dans le camp adverse. Afin du temps, vous comptez le nombre de volants restants dans votre camp. C'est l'équipe qui a le moins de volants qui a gagné.

**Critères de réalisation :**

Stratégie utilisée par les lanceurs (lancer loin).

**Critères de réussite :**

Repérage des espaces vide dans le camp adverse.

Rapidité et efficacité des tirs

**Variables :**

*Lancer par-dessus ou par-dessous*

*Etablir une zone de lancer dans chaque camp.*

*Varié la taille du terrain.*

FICHE A3 : Jeu du gendarme et du voleur

**But :**

Ne pas se faire toucher par l'adversaire.  
Atteindre son camp.

**Objectifs d'apprentissage :**

Réagir à un signal.

**Dispositif**

Lieu :

terrain de sport, gymnase, cour de récréation, stade

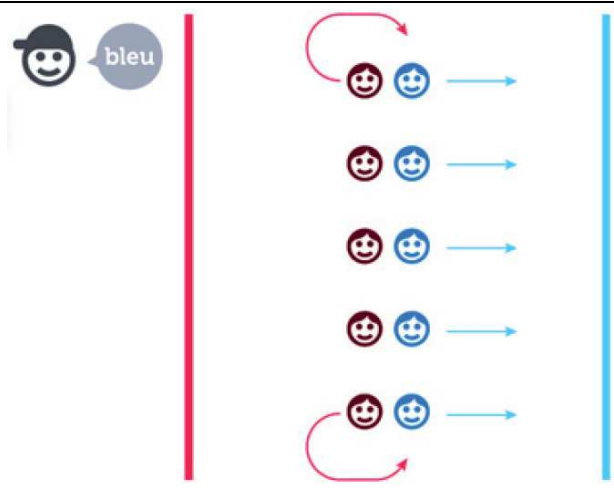
Matériel :

5 volants par élèves

Organisation de la classe :

Groupe de 2 joueurs

1 arbitre



**Consigne :**

Vous vous placez dos à dos sur la ligne de départ. Vous avez chacun 5 volants en votre possession. Lorsque l'arbitre annonce gendarmes. Les gendarmes courent vers leur camp et les voleurs essaient de les toucher. Lorsqu'un gendarme est touché, il donne un volant son voleur. Le vainqueur est celui qui aura gagné le plus de volant. Inversement pour les voleurs.

**Critères de réalisation :**

Réagir à un signal donné.  
Courir vite.

**Critères de réussite :**

Obtenir le plus de volants possible.

**Variables :**

Adapter le mode de déplacement (marche, course, pas chassés...)

Varié la position de départ (assis, debout, allongé, de face, de dos...), la distance de déplacement, le signal sonore...

FICHE A4 : Les jongles

**But :**

Effectuer le plus de jongles possibles

**Objectifs d'apprentissage :**

Lire une trajectoire

Utiliser un engin (raquette)

**Dispositif**

**Lieu :**

terrain de sport, gymnase, cour de récréation, stade.

**Matériel :**

1 raquette par élève.

Volants, balles légères, foulards, ballons baudruche

**Organisation de la classe :**

Classe entière



**Consigne :**

Vous allez jongler avec la raquette pour établir un record sans faire tomber l'objet (volants, balles légères, foulards, ballons baudruche). L'objet doit toujours être en mouvement.

**Critères de réalisation :**

Prise en main de la raquette correctement.

Favoriser l'amplitude du geste.

Contrôler le poignet.

**Critères de réussite :**

Faire rebondir l'objet sur la raquette le plus grand nombre de fois possible.

**Variables :**

Jongler en coup droit, en revers.

Varié la hauteur.

Jongler à 2.

**FICHE A5 : Le gardien de but**

**But :**

Défendre la cible avec la raquette.

**Objectifs d'apprentissage :**

Lire une trajectoire.

Se mettre à distance par rapport au volant.

**Dispositif**

**Lieu :**

terrain de sport, gymnase, cour de récréation, stade.

**Matériel :**

1 raquette par groupe

5 volants par groupe.

Cerceaux pour matérialiser les cibles.

**Organisation de la classe :**

Par groupe de 2.

Travail en autonomie.



**Consigne :**

Chaque gardien défend 2 cibles avec une raquette. Le tireur dispose de 5 volants, il tente de marquer des buts en envoyant le volant dans la cible. On alterne les rôles à la fin de chaque série.

**Critères de réalisation :**

Différencier les actions.

Se placer, frapper...

**Critères de réussite :**

Ne pas encaisser de buts.

**Variables :**

Varié l'éloignement du tireur.

Augmenter la cadence et l'incertitude du tir.

## FICHE A6 : Le jeu de la mitrailleuse en main haute

**But :**

Frapper le volant avec une raquette pour viser une cible matérialisée au mur.

**Objectifs d'apprentissage :**

Lire une trajectoire.

Construire une frappe en main haute.

**Dispositif****Lieu :**

terrain de sport, gymnase, cour de récréation, stade.

**Matériel :**

1 raquette par groupe

10 volants par groupe

1 marque souple indique la position de départ

1 cible à atteindre matérialisée sur le mur

**Organisation de la classe :**

Par groupe de 3 : un relanceur, une aide et un joueur.

Travail en autonomie.

**Consigne :**

Le relanceur se place à côté du joueur (côté raquette). Il lance les volants à la main à la verticale.

L'aide passe les volants au relanceur au fur et à mesure.

Le joueur se positionne avec les pieds décalés derrière la ligne de départ (« pied raquette derrière »). Le bras est armé (coude tiré en arrière) et la tenue de la raquette se fait avec la prise universelle. Il frappe le volant en main haute et tente de toucher le mur.

Le groupe réalise des séries de 10 volants. A chaque série, les enfants ramassent les volants et changent de rôle.

**Critères de réalisation :**

Frapper en main haute.

**Critères de réussite :**

Toucher la cible.

**Variables :**

Varié les cibles à atteindre.

**FICHE SR1: Parcours sans raquettes****But :**

Effectuer un parcours regroupant les différentes actions

**Objectifs d'apprentissage :**

Vérifier le niveau de maîtrise

**Dispositif****Lieu :**

terrain de sport, gymnase, cour de récréation, stade

**Matériel :**

Raquettes

Volants

Balles souples

Cerceaux

Plots

Organisation de la classe :

**Consigne :**

**En utilisant une traquette, vous devez les différents ateliers du parcours.**

**Atelier 1 : porter et se déplacer avec un objet**

**Atelier 2 : lancer et rattraper**

**Atelier 3 : lacer dans et/ou sur une cible**

**Atelier 4 : lancer loin**

**Critères de réalisation :**

**Explication des procédures :**

- comment je fais pour que l'objet transporté ne tombe pas
- ce qui me pose problème

**Critères de réussite :**

**Analyser le nombre de parcours réussis**

**Variables :**

**Introduire une notion de temps**

1. Question écrite au tableau - Exemple : Comment fais-tu pour réaliser le parcours le plus vite possible sans faire tomber le volant ou l'objet transporté avec la raquette?
2. Réponse individuelle.
3. Confrontation par groupes.
4. Communication au tableau : les réponses de la classe.
5. Discussion, règles d'action retenues (rédigées par les élèves) :
  - Je regarde le chemin que je vais emprunter
  - Je fais des petits pas
  - Je fais rebondir le volant sans prendre de la hauteur
  - Je contrôle mon geste
  - J'anticipe les changements de direction
  - ...
6. Synthèse :
  - je regarde le chemin que je dois parcourir avant de démarrer
  - je m'exerce en statique (sans déplacement)
  - j'adapte mon déplacement aux différents types d'obstacles rencontrés
  - ....
7. Compléter le cahier du sportif orienteur.