



CE2 : Etre un joueur de badminton.

- Frappe avec raquette haute.
- Echanges au-dessus du filet.
- Enchaînement de plusieurs frappes verticales.
- Varier la distance entre les deux joueurs.
- Servir à la "cuillère".

CM1 : Envoyer le volant hors de portée de l'adversaire.

- Prise de raquette appropriée.
- Déplacement pour frapper.
- Longueur des trajectoires variée.
- Mettre l'adversaire en difficulté.
- Servir vers le fond du terrain adverse.
- L'importance du service.

CM2 : Trajectoires variées pour gagner l'échange.

- Remplacement au centre entre les frappes.
- Déplacement plus loin.
- Longueur et largeur des trajectoires variées.
- Voir l'adversaire

Situations CE2

Jonglage

Effectuer le plus possible de frappes sans faire chuter le volant. Hauteur faible. Elan avec le poignet.

Hauteur de frappe plus élevée. Coup droit, revers.

Changer de main. Faire tourner le grip dans la main. Faire tourner la raquette autour du corps.

En marchant. En courant. En reculant.

Raquette au-dessus de la tête.

Parcours.

En slalom entre des plots, au-dessus de bancs, au-dessous de fils tendus...

L'élève se familiarise avec le volant et la raquette : nombre de chutes minimum, nombre de frappes enchaînées,

Utilisation de la rotation de l'avant-bras.

Course relais.

Trois ou quatre élèves en ligne, un volant chacun, le lancer à la main vers l'avant, le ramasser, le relancer et atteindre la ligne ou le mur opposé.

Le premier arrivé.

Le minimum de jets.

Relancer le volant avant sa chute au sol.

Les volants brûlants.

Deux équipes, une dans chaque camp. Une douzaine de volants par équipe.

Au signal, envoyer un par un les volants dans le camp adverse.

Au top signal, avoir le moins de volants dans son camp.

Limites du terrain "larges".

Limites réglementaires.

Camps séparés par un banc. Par un fil. Par le filet.

Renvoyer les volants avant leur chute à terre.

Echanges.

Deux joueurs, une raquette chacun, un volant pour deux.
Face à face sans distance définie. Frapper le volant avec le tamis au-dessus de la main.
Sans filet. Avec filet.
Frapper le volant devant soi.
Nombre d'échange.
Temps d'échange sans chute du volant.
Eloignement des joueurs.
Echange avec deux, trois volants, le volant tombé ne peut être rejoué.

Amélioration de la longueur des trajectoires.

Deux joueurs, une raquette chacun, un volant pour deux.
Sur demi-terrain des zones sont matérialisées dans le sens de la profondeur (trois ou quatre).
Echange en continuité en reculant progressivement de zone en zone.
Jouer en compétition : le joueur qui renvoie recule, celui qui perd le volant reste dans la zone de chute, le premier au fond a gagné.
Compétition entre le groupe : Attribuer des points aux zones et totaliser les points par paire de joueurs.

Le service.

Mise en jeu, le volant posé sur la raquette, le joueur pousse en revers.
Reculer progressivement la raquette.
Trajectoire de plus en plus longues.
Armer la raquette avant la frappe.
Atteindre des cibles diverses : prendre de l'assurance, amélioration de la précision.
Servir contre un mur, frappe par le bas : cibles de hauteurs différentes matérialisées par des cerceaux ou à la craie.
Sur un filet plus haut. S'éloigner progressivement.
Servir dans les règles, mouvement pendulaire du bras qui sert, l'autre bras replié à l'horizontale, lâcher le volant au moment où la raquette passe au plus bas, les pieds immobiles.
Faire tomber le volant dans la zone réglementaire de service.
Varier les trajectoires du volant : cibles au sol dans le terrain adverse.

Situations CM1

Jonglage en prosupination.

Varier les hauteurs de frappe. Un volant par joueur, poignet relâché, sans frapper avec le bras, chercher à atteindre le plafond.
Coup droit et revers alternés.
Prise longue et courte.
Amortir la chute du volant.

Allongement du bras lors de la frappe.

Deux joueurs en échanges au-dessus d'un panier de basket.
Se placer sous le volant, frapper le plus tôt possible.
Donner un "top" sonore pour déclencher la frappe très haut.
Avec filet de volley pour faciliter l'échange.
Reculer progressivement.

Utiliser l'armé du bras et la poussée des jambes.

Deux joueurs, plusieurs volants, lancer les volants à la main le plus loin possible au-dessus du filet.
Gain de la rencontre en fonction des longueurs atteintes.

Reculer la ligne de lancer.

Deux joueurs, un volant pour deux, une raquette chacun, un couloir matérialisé dans le sens de la longueur, jouer dans l'axe, rechercher les trajectoires les plus longues possibles.
Viser le volant avec le bras libre.
Prendre de l'élan pour frapper. Reculer progressivement.

Augmenter la force de renvoi.

Frapper en avançant. Un volant et une raquette pour chaque joueur.
Traverser la salle pour atteindre le mur opposé en frappant le volant sans qu'il ne chute.
Limiter le nombre de frappe.
Limiter le temps de traversée.
En compétition par deux, le premier arrivé.
En déplacement à deux (un volant pour deux), les joueurs alternent pour frapper le volant.

Le volant tournant.

Sur le terrain six joueurs, une raquette chacun, un volant pour les six.
Frapper le volant et changer de demi-terrain en se déplaçant parallèlement au filet.
Trois joueurs de face, puis deux, puis un : les autres en attente de chaque côté du terrain.
Elimination après x fautes.

Le gagne terrain.

Un volant pour deux joueurs. Au cours de l'échange, le joueur cherche à pousser l'adversaire au fond, en dehors du terrain en envoyant le volant par-dessus cet adversaire.
Frapper le volant en avançant pour le prendre le plus tôt et le plus haut possible.
Un point à chaque fois que l'adversaire sort du terrain.
Varier les adversaires.
Créer des espaces libres : faire un volant court au moment où l'adversaire est au fond de son terrain.

La rivière.

Sur chaque demi-terrain une "rivière" est tracée au milieu dans le sens de la largeur.
Repousser l'adversaire au fond de son terrain sans faire tomber le volant dans la rivière = faute.
Lancer court ou long. Servir long.
Si l'on juge l'envoi adverse "dans la rivière" le laisser tomber pour gagner l'échange.
Varier la largeur de la rivière.

Le service pour gagner.

Match en appliquant la règle : Il faut avoir le service pour gagner le point.
A marque tant qu'il gagne les échanges. S'il perd, C le remplace face à B qui prend le service.
Rester le plus longtemps sur le terrain.
Gestion de l'échange suivant que l'on est serveur ou non. Varier le nombre de points nécessaires pour gagner.
Arbitrage par le joueur en attente.

Situations CM2

Se déplacer en restant équilibré.

Courir en arrière et à pas chassé dans la salle.
1. Ne pas regarder derrière.
2. Alternier deux pas chassés droits et deux gauches.
3. Plus rapide.
4. Regarder au plafond.
5. Yeux fermés.
6. Mains jointes.
7. Mains dans le dos.
A partir du filet sur son demi-terrain.
1. Idem 2. Idem 3. Idem...
Se déplacer avec la raquette à la main en formant un W par ses déplacements.
1. Reculer à pas chassés.
2. Simuler une frappe au fond.
3. Revenir vers l'avant, le premier pas est un chassé droit.

Echanges au filet.

Revenir au centre après chaque frappe par poussée de la jambe droite.
Deux joueurs, un distribue deux volants courts, un long... Un long, un court.
Au gré du distributeur.
Varier la place du distributeur.
Faire les échanges où l'un des deux joueurs peut choisir ses trajectoires, l'autre devant gérer l'incertitude et renvoyer sur le distributeur.

Jouer sur toute la longueur du terrain.

Quatre joueurs sur le terrain, un volant pour deux, jouer en diagonale.
Changer les joueurs de diagonale.
Trois joueurs sur le terrain : deux contre un.
Celui qui est seul envoie droit le long des lignes.
Ceux qui sont deux en croisant.
Trois joueurs sur le terrain : Deux contre un.
Celui qui est seul envoie en croisé. Les deux en face envoient le long des lignes.

Varier les trajectoires.

Un contre un. Les joueurs jouent selon la règle : "Si je reçois droit, je renvoie croisé. Si je reçois croisé, je renvoie droit."

Nombre de points = nombre de réussites dans la règle.

Je vois l'adversaire.

Un contre un, après le service le serveur se déplace immédiatement vers l'avant ou vers l'arrière.

Le receveur vise alors l'espace libéré.

Nombre de point = nombre de volant au sol dans l'espace libéré.

Prévoir plusieurs volants d'affilés.