



ENSEIGNER...

LE BADMINTON



Point de vue pédagogique

LES PROGRAMMES D'EPS EN BADMINTON

Il a fallu attendre la publication des programmes EPS de collège en 1996 pour voir apparaître explicitement le badminton comme activité de la discipline. Pourtant, ses avantages paraissent nombreux (cf. encadré). Aujourd'hui, l'activité est pleinement intégrée aux enseignements de l'EPS. En témoigne son succès auprès des élèves : première activité la plus choisie au bac général et professionnel 2018 chez les filles (3^e chez les garçons) ; quatrième activité la plus pratiquée en UNSS (2020).

La lecture du programme de formation proposé par les textes actuels invite à formuler deux remarques :

- Les attendus de fin de cycle (ADC et AFL pour le lycée) accordent une place très importante aux dimensions méthodologiques et sociales, et ce, tout au long de la scolarité. Que ce soit l'observation, l'analyse du rapport de force ou l'arbitrage et le fair-play, ces dimensions impactent grandement les compétences attendues que doivent élaborer les équipes pédagogiques.

- Sur le plan moteur, il est clairement attendu que l'élève apprenne, dès le début de sa pratique, à adapter et exploiter son jeu en fonction de son statut dans l'échange. Dans ce contexte, la technique apparaît clairement au service de la tactique. Cette orientation se retrouve aussi dans les deux éléments de l'AFL 1 à évaluer pour le bac.

BADMINTON

Programmer le badminton en 6e peut aider l'élève à se confronter à la prise d'informations nécessaire à l'élaboration tactique. Cette confrontation sera d'autant plus aisée que le temps de traitement des informations est, du fait des trajectoires freinées du volant et de l'absence de rebond, facilité en badminton.

Le badminton, c'est également l'assurance :

- d'une confrontation émotionnelle ;
- d'une pratique dynamique et énergétique de l'ensemble de la classe ;
- d'une pratique mettant en action un grand nombre d'élèves sur une surface qui peut être limitée ;
- d'une pratique dans un confort sonore enviable ;
- d'une possible introduction à la pédagogie différenciée pour les élèves.

(Document d'accompagnement des programmes de 6^e, 5^e et 4^e, Livret 6, 1997).

Le tableau ci-dessous regroupe l'ensemble des prescriptions institutionnelles relatives à cette activité. Nous avons toutefois souligné en plus :

- Les dimensions motrices spécifiques à l'activité (vert).
- Les éléments qui font appel aux aspects méthodologiques (rouge).
- Les éléments qui font appel aux aspects sociaux (bleu).

Lorsque les nouveaux textes 2015, 2019 (programmes, ressources d'accompagnement) ne précisent pas les compétences attendues, les anciens programmes ont été repris (en grisé et en italique).

Acronymes : RA = ressources accompagnement. AFC = attendus de fin de cycle. CA = compétences attendues

En grisé : texte obsolète

CURRICULUM PROGRAMMATIQUE DE FORMATION – BADMINTON

Collège (2015)

Cycle 3	AFC	S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.	Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.	Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.	Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.	Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.
	CA	(Programme 2008, niveau 1) En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en choisissant entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture sur des volants favorables par l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur. Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation.				
Cycle 4	AFC	Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe	Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force	Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre	Observer et co arbitrer	Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité
	CA	Rechercher, dans le respect du règlement et du fair-play, le gain d'un match en adaptant son jeu en fonction de son statut dans l'échange, en orientant le jeu en dehors du centre du terrain et loin de l'adversaire, en exploitant les volants favorables jusqu'au mi-court. Arbitrer, organiser des rencontres, observer, conseiller et aider un partenaire à apprendre.				

**Badminton – Cycle 4
(Ressources d'accompagnement des programmes collège 2015)**

Principes de construction d'une compétence attendue en CA4 (à décliner dans l'APSA support)

Il s'agit de formuler une compétence dans l'APSA au sein du collège intégrant les trois dimensions motrice, méthodologique et sociale et répondant aux acquisitions prioritaires choisies en relation avec les différents attendus du cycle 4 pour le champ d'apprentissage. Il importe de spécifier les principales caractéristiques du contexte dans lequel est mobilisée cette compétence. Cette compétence peut mettre en avant un élément du socle (en relation avec des priorités du projet établissement et des choix des équipes). À travers les APSA du CA 4, il s'agit d'amener les élèves à s'engager dans la symbolique de l'affrontement. Les compétences attendues, à construire dans chaque APSA du CA 4, permettent aux élèves de s'engager de façon lucide et adaptée aux rapports de force auxquels on les confronte, en mobilisant leurs habiletés motrices, cognitives et affectives. Les situations d'opposition proposées permettent d'apprendre à déséquilibrer un rapport de force en sa faveur. Pour cela, il convient de mettre en œuvre des projets d'actions de plus en plus complexes, tout en gérant de nombreuses dualités qui doivent contraindre l'élève à faire des choix pertinents (gagnants). Il importe ainsi d'engager les élèves dans des échanges et des réflexions à partir de données objectivables (traduisant un niveau d'engagement moteur), susceptibles de les faire gagner en efficacité. Ce recul réflexif sur son projet de jeu (grâce aux indicateurs relevés) permet de mieux comprendre l'évolution de la partie, du duel ou du combat et d'en accepter l'issue.

Attendus de fin de cycle 4

A1. Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe	A2. Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force	A3. Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre	A4. Observer et co arbitrer	A5. Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité
--	---	---	-----------------------------	--

Ce qu'il y a à apprendre

Construire le point et marquer en jouant loin du centre et en déplaçant son adversaire (jouer loin de lui dans les espaces libres). Lien avec A1 (et A2)
Les élèves, depuis leur zone de confort (de la zone filet à mi-court) puis en reculant progressivement vers la zone de fond de court, apprennent à construire le point en jouant loin du centre du terrain et de l'adversaire (dimension tactique) avec des frappes variées en longueur et en largeur (aspect technique).

Exploiter un volant haut dans la 1ère moitié du court par une frappe tendue descendante et rapide (smash). Lien avec A1 (et A2)
Les élèves apprennent à réaliser des smashes sur un volant haut à mi-court pour conclure le point ou provoquer une réponse faible de l'adversaire (aspects tactiques et techniques).

Construire le point pour marquer à partir de schémas tactiques simples (dès le service). Lien avec A1 (et A2)
Les élèves apprennent à suivre des plans de jeu simples pour gagner en efficacité dans la construction du point (aspect tactique essentiellement).

Construire une motricité de base adaptée (techniquement et tactiquement). Lien avec A2 (et A1)
Les élèves apprennent à se placer de façon adaptée (notion de disponibilité de la raquette et des appuis, d'attitude pré-active), à gérer les phases d'orientation, de déplacement – placement pour frapper en équilibre.
Les élèves apprennent à adapter leur prise de raquette selon le coup joué.
Les élèves apprennent à reconnaître leur statut dans le rapport de force et à produire la frappe la plus appropriée (à ce statut).
Les élèves apprennent à perdre ou à gagner dans le respect de l'adversaire.

Le partenaire qui module son niveau d'engagement entre partenariat et opposition. Lien avec A3, A4 et A5
Les élèves apprennent à jouer le rôle de partenaire et à moduler leur niveau d'engagement en fonction du degré d'opposition exigé par la situation d'apprentissage ou de match.

L'arbitre impartial. Lien avec A3, A4 et A5
Les élèves apprennent à jouer en co et auto-arbitrage dans le respect du règlement et des règles du fair-play.

Le gestionnaire de matchs efficace. Lien avec A3, A4 et A5
Les élèves apprennent à gérer les matchs d'une poule et/ou d'un tournoi.

L'observateur, le coach qui conseille pour aider le joueur à gérer le rapport de force. Lien avec A3, A4 et A5
Les élèves apprennent à observer et analyser le jeu d'un camarade pour élaborer avec lui une tactique appropriée afin de maintenir ou orienter le rapport de force en sa faveur, en lien avec le repérage et l'exploitation des situations favorables, la connaissance des points forts et faibles des 2 protagonistes, la qualité et la variété des frappes utilisées.

Étapes et repères de progression

LE BADISTE

L'entrée dans les étapes est tactique, l'élève mobilise un répertoire de coups et une motricité adaptée dans le but de gérer le rapport de force

Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints

Le joueur n'a pas construit un répertoire technique stable, y compris dans sa zone de confort (au filet et à mi-court) pour s'inscrire dans la gestion du rapport de force.

Le renvoi est stabilisé en zone de confort. Le joueur construit et marque grâce à des renvois réguliers dans l'axe central essentiellement. Les trajectoires sont peu variées (profondeur, largeur, vitesse).

<p>Le joueur attend la faute de l'adversaire. → Depuis sa zone de confort, envoyer et renvoyer le volant avec régularité sur l'ensemble du 1/2 terrain adverse avec des frappes variées. → S'inscrire dans le jeu de rupture, saisir les opportunités d'attaque au filet (l'attaque au filet).</p> <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints. Le joueur construit et marque grâce à des renvois plus variés même si l'axe central (profondeur) reste privilégié. Il produit des frappes de rupture (descendantes et/ou éloignées de l'adversaire sur la profondeur et/ou largeur) sur un volant haut au filet. → Construire la rupture en jouant loin du centre du court, et en déplaçant son adversaire (jouer loin de lui dans les espaces libres). → Exploiter un volant haut dans la 1ère moitié du court par une frappe tendue descendante et rapide (smash). → Construire le point pour marquer à partir de schémas tactiques simples (dès le service).</p> <p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints Après un déplacement peu important (sorti du centre et de son espace proche, y compris vers l'arrière), tant qu'il n'est pas en crise de temps et/ou trop proche des extrémités du court (du filet et a fortiori du fond de court), le joueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> * construit et marque avec des trajectoires variées dans la profondeur et la largeur et/ou sur la vitesse (frappe fort) : déplace l'adversaire et joue en dehors du centre régulièrement (les garçons et les filles peuvent privilégier soit la dominante vitesse avec des trajectoires rapides (et descendantes) soit l'exploitation optimale de l'espace) ; * exploite régulièrement les situations favorables de marque au filet, les exploite mais avec moins d'efficacité à mi-court, par des volants placés et/ou tendus descendants plus rapides ; * utilise de manière efficace un coup prioritaire ; * se replace régulièrement. <p>→ Construire la rupture en jouant loin du centre et en déplaçant son adversaire (jouer loin de lui dans les espaces libres). → Exploiter un volant haut dans la 1ère moitié du court par une frappe tendue descendante et rapide (smash).</p> <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés Après un déplacement peu important (sorti du centre et de son espace proche, y compris vers l'arrière), tant qu'il n'est pas en crise de temps et/ou trop proche des extrémités (du filet et a fortiori du fond de court), le joueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> * construit et marque avec des trajectoires variées dans la profondeur et/ou la largeur et/ou sur la vitesse (frappe fort) ; * déplace l'adversaire (le sort du centre) en produisant des trajectoires variées dans la profondeur et qui sortent du couloir central (les garçons et les filles peuvent privilégier soit la dominante vitesse avec des trajectoires rapides (et descendantes) soit l'exploitation optimale de l'espace) ; * exploite les opportunités (déborde en situation favorable) : les volants hauts au filet (attaque au filet) et jusqu'au mi-court (smash), et/ou un espace libre ; * utilise de manière efficace un coup prioritaire ; * se replace régulièrement. <p>→ Même loin du centre du terrain et/ou sous pression temporelle : produire des frappes variées et précises pour construire le point en plaçant le volant loin du centre du terrain, déplacer l'adversaire et le mettre à distance. → Construire son point à partir de schémas tactiques simples (y compris à partir du service). → Rétablir l'équilibre en situation défavorable.</p>	
<p>L'ARBITRE</p> <p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints Peu attentif au jeu.</p> <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints Attentif mais hésitant (relativement à certaines décisions liées au règlement).</p> <p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints Attentif, prend des décisions justes et sûres (le règlement est maîtrisé).</p> <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés Attentif, prend des décisions justes et sûres avec une gestuelle adaptée, gère le score de façon fiable.</p>	<p>L'OBSERVATEUR - COACH</p> <p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints Peu attentif au jeu, les données relevées sont fausses, parcellaires ou inexploitable. Propose des conseils superficiels fondés sur un ressenti sans observation précise de son camarade.</p> <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints Concentré sur sa tâche ; les indicateurs simples (quantitatifs) sont relevés avec davantage d'efficacité et sont plutôt fiables. Propose des conseils de façon factuelle (retranscrit les données) et anecdotique.</p> <p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints Concentré, recueille des données quantitatives et qualitatives avec efficacité. Propose des conseils simples mais justes sur les points faibles et/ou forts du joueur observé et de son adversaire.</p> <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés Concerné, comprend et analyse les données recueillies et propose des axes d'adaptation techniques et tactiques simples (même s'ils ne sont pas ciblés et hiérarchisés) mais utiles au joueur pour gérer le rapport de force (le joueur et le rapport de force sont pris en compte).</p>

LE GESTIONNAIRE DE MATCHS	LE PARTENAIRE
<p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints Peu concerné, gestion inefficace des matchs (d'une poule ou d'un tournoi), feuille de score peu fiable</p> <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints Appliqué mais brouillon dans la gestion des matchs (d'une poule ou d'un tournoi). Remplit correctement une feuille de score.</p> <p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints Investi, organise les matchs d'une poule, gère le classement.</p> <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés Investi, organise les matchs d'un tournoi en gérant les temps de repos, gère le classement.</p>	<p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints Peu concerné, s'engage uniquement dans l'opposition totale ; la distribution des volants et la régulation de son niveau d'opposition sont peu adaptées.</p> <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints Concerné (joue le rôle de partenaire) mais la qualité des volants distribués et/ ou de la régulation du niveau d'opposition reste perfectible : l'élève s'engage en tant que partenaire en réalisant très approximativement les contraintes de la situation.</p> <p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints Concerné et appliqué, l'élève adopte et respecte les consignes données en prenant en compte le placement de son partenaire. S'engage en coopération.</p> <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés L'élève est capable de respecter des consignes diverses et notamment d'adopter des placements et des positions spécifiques. Il optimise le temps d'engagement de son partenaire. S'engage en coopération totale.</p>
Compétence attendue	
<p>Rechercher, dans le respect du règlement et du fair-play, le gain d'un match en adaptant son jeu en fonction de son statut dans l'échange, en orientant le jeu en dehors du centre du terrain et loin de l'adversaire, en exploitant les volants favorables jusqu'au mi-court.</p> <p>Arbitrer, organiser des rencontres, observer, conseiller et aider un partenaire à apprendre.</p>	
Règles constitutives des modalités d'évaluation	
<p>Le test de compétence mis en place fait émerger, à travers une tâche complexe, les comportements caractéristiques de l'élève dans toutes les dimensions de la compétence attendue définie par l'équipe enseignante, au regard des attendus de fin de cycle 4 des programmes.</p> <p>Il permet à l'élève de jouer un certain nombre de rôles (moteur, méthodologique et social) attendus dans la compétence écrite par chaque équipe enseignante.</p> <p>Pour le CA4, ce test se déroule dans le cadre d'un rapport de force équilibré pour permettre à chaque élève de s'investir dans des matchs qu'il peut remporter. Chaque élève est évalué au sein d'une poule de niveau de jeu le plus homogène possible.</p> <p>Exemple de test de la compétence visée (tâche complexe) :</p> <p>Matches de poules (4 à 6 joueurs de niveau sensiblement homogène). Chaque joueur a son « conseiller » contre lequel il ne joue pas. Les membres de la poule organisent leurs matchs sur leur terrain.</p> <p>« Le conseiller » observe son joueur durant le match et a pour rôle de l'encourager, le conseiller à la mi-temps du match et de relever 1 indicateur sur une fiche : le nombre de points directs marqués en dehors du carré central (sur chaque terrain un carré de 2m50 de côté à 2m50 du filet est matérialisé avec du scotch par exemple). Le match est constitué de 2 sets de 11 pts (1er arrivé à 11) avec une pause « coaching » de 1' maximum entre les 2 sets. Les élèves jouent en se définissant une stratégie en début de match. Elle évolue en fonction de la victoire et de la défaite dans le premier set en s'appuyant sur les conseils du coach. L'accroissement ou la réduction de l'écart de point au second set permet l'obtention d'un « bonus stratégique » qui témoigne de l'engagement et de la persévérance dans la conquête du gain du match.</p>	

CAP (2019)						
AFC CAP 2019	Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.	Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer.	Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice.	Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.	Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.	Connaître les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires.
CA 2018 niveau 3	Pour gagner le match, s'investir et produire volontairement des trajectoires variées en identifiant et utilisant les espaces libres pour mettre son adversaire en situation défavorable.					
Évaluation 2018 (Extrait)	<p>Les matchs se jouent en deux sets de 11 points. Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs sont arbitrés par un des joueurs de la poule. À l'issue des matchs, deux classements différents sont effectués : un classement filles et garçons séparés et un classement au sein de chaque poule (mixte ou non).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestion du rapport de force et construction des points (5 points) - Mises en œuvre tactiques et indicateurs techniques (8 points) - Arbitrage (2 points) - Gain des rencontres (5 points) 					

Bac Pro (2019)						
AFC CAP 2019	Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.	Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.	Analyser les forces et les faiblesses en présence par l'exploitation de données objectives pour faire des choix tactiques et stratégiques adaptés à une prochaine confrontation.	Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.	Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.	Porter un regard critique sur les pratiques sportives pour comprendre le sens des pratiques scolaires.
CA 2018 niveau 4	Faire des choix tactiques pour gagner le point, en produisant des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur					
Éval 2018 (Extrait)	<p>Les matchs se jouent en deux sets de 11 points. Les règles essentielles sont celles du badminton. Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Le positionnement du niveau de jeu du candidat (item 1 : Qualité des techniques au service de la tactique) est la première étape de l'évaluation, déterminante pour la suite et l'attribution des points. « La pertinence et l'efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force » (item 2) sera appréciée au regard de l'évolution du score entre les 2 sets de chaque match (1) avec une échelle de points déterminée par le niveau de jeu du candidat(e) (ou de la poule), les points étant répartis selon les 6 cas de figure répertoriés. « Le gain des matchs » (item 3) sera apprécié à l'issue de l'ensemble des matchs.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tactique : projet de gain de match. Qualité des techniques au service de la tactique. Rapidité et équilibre des déplacements, placements et replacements. Variété, qualité et efficacité des actions de frappes (10 points) - Efficacité des choix stratégiques et engagement dans le duel (5 points) - Gain des rencontres (5 points) 					



Lycée Général et technologique (2019)

AFC 2019	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.	Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.	Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.
-------------	---	--	--

CA 2018 niveau 4	Pour gagner le match, faire des choix tactiques, et produire des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur.
---------------------	--

Référentiel Bac 2020	<p>L'AFL1 (noté sur 12 points) s'évalue le jour de l'épreuve en croisant la performance réalisée et l'efficacité technique, par une épreuve de référence respectant le référentiel national du champ d'apprentissage.</p> <p>L'AFL2 et l'AFL3 (notés sur 8 points avec répartition au choix de l'élève) s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement et éventuellement le jour de l'épreuve, en référence aux repères nationaux.</p> <p>- Repères d'évaluation de l'AFL 1 « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force. » Les éléments à évaluer sont : S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu / Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</p> <p>- Repères d'évaluation de l'AFL2 « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. » : de entraînement inadapté à entraînement optimisé.</p> <p>- Repères d'évaluation de l'AFL3 « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. » L'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc.).</p>
-------------------------	---

Repères d'évaluation de l'AFL 1 « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force. »

Principe d'élaboration des épreuves du champ d'apprentissage CCF				
- L'épreuve engage le candidat dans plusieurs oppositions présentant des rapports de force équilibrés. En fonction des contextes et des effectifs, différentes possibilités sont possibles en termes de compositions d'équipe, de poules, de formules de compétition ou de formes de pratiques. Le règlement peut être adapté par rapport à la pratique sociale de référence (nombre de joueurs, modalités de mise en jeu, formes de comptage, etc.) pour permettre de mieux révéler le degré d'acquisition de l'AFL. - Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre 2 séquences de jeu pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.				
Éléments à évaluer	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu	Peu de techniques maîtrisées. Faible efficacité des techniques d'attaque. Passivité face à l'attaque adverse.	Utilisation efficace d'une ou deux techniques préférentielles. Exploitation de quelques occasions de marque. Mise en place d'une défense dont l'efficacité est limitée.	Utilisation efficace de plusieurs techniques d'attaque ou de défense. Création et exploitation d'occasions de marque. Efficacité défensive avec quelques renversements du rapport de force.	Utilisation efficace d'une variété de techniques efficaces d'attaque et/ou de défense. Création et exploitation d'occasions de marque nombreuses et diversifiées. Opposition systématique et neutralisation de l'attaque adverse / Renversements réguliers du rapport de force.
	← Gain des matchs (1) →	← Gain des matchs →	← Gain des matchs →	← Gain des matchs →
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force	Adaptations aléatoires au cours du jeu. Non prise en compte des forces et/ou faiblesses en présence. - Peu de projection sur la période d'opposition à venir.	Quelques adaptations en cours de jeu. Projet sommaire prenant en compte les forces et/ou les faiblesses les plus saillantes. - Projection sur la période d'opposition à venir.	Adaptations régulières en cours de jeu. Projet pertinent prenant en compte les principales forces et/ou les faiblesses en présence. - Choix stratégiques efficaces pour la période d'opposition à venir.	Adaptations permanentes en cours de jeu. Projet pertinent prenant en compte les forces et les faiblesses en présence. - Plusieurs alternatives de choix stratégiques pour la période d'opposition à venir.

Repères d'évaluation de l'AFL2 « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. »

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Entraînement inadapté Faible engagement dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages.	Entraînement partiellement adapté Engagement régulier dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages. L'élève a besoin d'être guidé dans ses choix d'exercices.	Entraînement adapté Engagement régulier dans les différents exercices. L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même ou son équipe, et choisit des exercices adaptés pour les travailler.	Entraînement optimisé Engagement régulier dans les différents exercices. L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son équipe, et choisit et ordonne des exercices adaptés pour les travailler.

Repères d'évaluation de l'AFL3 « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »
L'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc.).

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
L'élève assure un des deux rôles choisis de manière inefficace et aléatoire. Il ne contribue pas au fonctionnement du collectif.	L'élève assure correctement au moins un des deux rôles qu'il a choisis, mais avec hésitation et quelques erreurs. Il participe au fonctionnement du collectif.	L'élève assure les deux rôles choisis avec sérieux et efficacité. Il favorise le fonctionnement collectif dans le respect des règles et de tous les acteurs.	L'élève assume avec efficacité plus de deux rôles. Il excelle dans les deux rôles qu'il a choisis. Il est un acteur essentiel du fonctionnement collectif.

UNSS (2020)		
Championnat de France Équipes établissements	Collège	- 4, 5, 6 compétiteurs maximum avec au minimum 2 garçons et 2 filles. L'équipe peut être composée de NC, P12, P11, P10 et d'1 seul(e) joueur(se) classé(e) D - 1 Jeune Arbitre par équipe qualifiée - 1 Jeune Coach par équipe qualifiée - Chaque joueur peut jouer au plus 2 sets par match.
	Lycée	- Le match se déroule en 5 sets avec changement de joueur(se) à 20 points, 40 points, 60 points et 80 points. Le match est gagné par l'équipe qui atteint la première 100 points (aucune prolongation). Lors de chaque match, 5 sets sont joués : Simple Homme, Simple Dame, Double Hommes, Double Dames, Double Mixte
Championnat de France Excellence	Collège	Même formule que le championnat ci-dessus. Ce championnat est ouvert à toutes les équipes à l'exception de certaines associations sportives : - Les équipes comportant au moins UN élève inscrit en Section Sportive Scolaire, en Pôle espoir ou Pôle France.
	Lycée	- Les équipes comportant au moins UN élève inscrit sur une liste fédérale. - Les équipes comportant un élève inscrit et sur les listes de Haut Niveau - Des équipes comportant au moins UN élève « conventionné » appartenant à des Centres de formation.
Championnat de France Lycées professionnels	LP garçons ou mixtes	- De 3 à 4 compétiteurs filles et/ou garçons. Les équipes peuvent ne comporter que des garçons. - 1 Jeune Arbitre par équipe qualifiée - 1 Jeune Coach par équipe qualifiée
	Filles	- Les 60 points sont répartis en 12 séquences (9 simples + 3 doubles), avec changement de joueurs(euses) aux scores suivants : 5/10/15 (1 ^{er} set), 20/25/30 (2 nd set), 35/40/45 (3 ^e set) et 50/55/60 (dernier set). Le match est gagné par l'équipe qui atteint la première 60 points (aucune prolongation).
Championnat de France Sport partagé	<ul style="list-style-type: none"> - Tous les élèves en situation de handicap licenciés à l'UNSS sont autorisés à participer en équipe sport partagé - Une équipe sport partagé peut être constituée par : <ul style="list-style-type: none"> * Des élèves appartenant à une même AS * Des élèves appartenant à un établissement scolaire et une structure spécialisée affiliée à l'UNSS - Tous les élèves valides sont autorisés à participer en équipe sport partagé exceptés les élèves issus de Sections Sportives Scolaires ou Haut Niveau - 4 compétiteurs : 2 joueurs valides : 1 fille (V1) et 1 garçon (V2) et 2 joueurs en situation de handicap (H1) et (H2) - 1 Jeune Arbitre par équipe qualifiée - 1 Jeune Coach par équipe qualifiée - Le match se déroule en 6 sets (Simple V1, Simple H1, Simple V2, Simple H2, Double V1-V2, Double H1-H2) avec changement de joueur(se) aux scores suivants : 10/20/30/40/55/70. Le match est gagné par l'équipe qui atteint la 1ère 70 points (aucune prolongation). - Les règles de la FFBaD seront simplifiées pour ne pas mettre les joueurs en difficultés. 	
Nouvelles pratiques : Air Badminton		
<ul style="list-style-type: none"> - Le terrain de jeu proposé est un rectangle mesurant 16m x 6m pour les doubles et triples, et de 16m x 5m pour les simples. Le court de Airbadminton a une zone dite « morte » de 2m de chaque côté du filet - AirBadminton est conçu pour jouer sur des surfaces dures, sur le gazon et sur le sable dans des parcs, jardins, rues, playgrounds et plages - Le but du jeu est de marquer des points en : <ul style="list-style-type: none"> • Faisant atterrir l'AirShuttle sur le terrain de votre adversaire ; • Forçant votre adversaire à jouer le AirShuttle en dehors de la zone de jeu ; • Forçant votre adversaire à jouer le AirShuttle dans le filet ; • Atteignant le corps de votre adversaire avec le AirShuttle. - Contrairement au badminton traditionnel, il n'y a pas de ligne centrale qui divise le terrain en deux parties droite et gauche de service égales. - Service. Le joueur doit servir depuis n'importe quel endroit au sein du terrain derrière un marqueur placé à 3m sur la 		



ligne latérale, avec les deux pieds au sol. Le joueur pourra servir n'importe où dans le terrain adverse au-delà de la ligne de 2m.

- Système de scoring en trois sets gagnants de 11 points. Cependant d'autres systèmes peuvent être utilisés pour s'adapter aux considérations locales.



POINT DE VUE PÉDAGOGIQUE SUR L'ENSEIGNEMENT DU BADMINTON

Conception de l'enseignement du badminton

En badminton, l'apprentissage se trouve souvent masqué par une mise en activité facile, ainsi que par la dimension ludique du jeu. Comme l'élève réussit rapidement à frapper le volant (absence de rebond et trajectoire freinée par la forme et la masse du volant), les transformations motrices - techniques et tactiques - peuvent rester bloquées derrière une activité physique qui apparaît pourtant bien réelle. Du coup, les progrès peuvent ne pas être aussi importants que ce à quoi on serait en droit de s'attendre compte tenu de l'investissement des élèves.

Comment alors passer du « jouer au badminton » à « s'affronter au badminton » ? Le défi consiste en effet à faire rentrer les élèves dans la définition même du champ d'apprentissage n°4, à savoir « conduire et maîtriser un affrontement ». C'est-à-dire à développer l'intention de gérer au mieux l'opposition avec l'adversaire. Dans ce contexte « conflictuel », il s'agit ainsi de gérer le rapport entre prise de risque et sécurité des frappes pour trouver le meilleur compromis entre vitesse et précision (attaquer et défendre dans la même action)

Concrètement, notre conception de l'enseignement du badminton s'appuie sur six options qui « teintent » les situations d'apprentissage.

1) Rentrer dans la logique du duel

Quel que soit le niveau des joueurs, il est primordial de faire vivre le badminton comme une activité de duel. Duel qui repose sur la production de trajectoires intentionnelles au regard de l'appréciation du rapport de force. Cependant, la maîtrise des « armes » de ce duel diffère bien évidemment d'un joueur à l'autre. S'il s'agit en début d'apprentissage de renvoyer une fois de plus que l'autre pour gagner l'échange, l'intention et les moyens de gérer le rapport de force vont ensuite se différencier et s'enrichir. De fait, cette culture du duel doit apparaître dès le début comme consubstantielle à la pratique de l'activité.

Toutefois, cette logique d'affrontement et de gain est loin d'être naturelle chez beaucoup d'élèves. Soit parce que le duel ne constitue pas en soi un moteur à l'activité (cas plus fréquent chez les filles), soit parce que les élèves consacrent toute leur attention à pouvoir réussir la frappe du volant (la fameuse anticipation – coïncidence). Du coup, ces élèves ont davantage tendance à « discuter » via le volant plus qu'à s'opposer. Rentrer dans le duel, c'est donc à la fois intégrer le but du jeu (marquer plus de points que l'adversaire), reconnaître la validité des points (règlement) et surtout, pouvoir développer une intention tactique au moyen de solutions techniques, aussi sommaires soient ces dernières.

2) Établir un rapport entre technique et tactique

Il est fréquent d'observer des démarches d'apprentissage qui s'organisent d'abord autour d'un travail technique (acquisition du service, du dégagé...), lequel, une fois effectué, débouche sur une sollicitation dans des situations tactiques. Dans la logique du duel exposée précédemment, nous pensons au contraire qu'il faut d'abord mettre l'élève en situation d'opposition, lui montrer les limites voire l'inefficacité de ses moyens (en fonction de son niveau), pour lui proposer alors un travail technique destiné à résoudre ses problèmes. En clair, il n'existe de raisons d'apprendre que parce que les moyens dont on dispose sont insuffisants au regard du problème auquel on est confronté (le « que faire » précède le « comment faire »). Ce qui revient à affirmer que les apprentissages techniques doivent être le plus souvent conduits dans un contexte reposant sur une intention tactique.



3) Instaurer une pensée tactique

De fait, pour ne pas que le duel reste stérile et se résume à un jeu basé sur un éventuel coup fort ou une frappe « aveugle » sans réelle prise en compte de l'adversaire, l'enseignant doit dès le début chercher à développer une intention tactique. Celle-ci consiste à permettre au joueur d'établir une relation entre ses coups et les renvois de l'adversaire, et ce, dans un rapport de force qui peut être favorable ou défavorable.

Dans cette optique, plusieurs choix pédagogiques peuvent être faits :

- 1 – Commencer la leçon en cherchant à faire prendre conscience au joueur d'une de ses difficultés.
- 2 - Concevoir des situations d'apprentissage à enjeu (match) qui sollicitent une intention ciblée (surprendre l'adversaire) et qui nécessitent de fait l'acquisition d'un geste technique (l'amorti). Par exemple, jeu en dégagé qui peut être interrompu à tout moment par un amorti qui s'il donne le point, permet de tripler celui-ci.
- 3 – Proposer des feedbacks. L'occupation de différents rôles (observateur, coach...), ainsi que les analyses *in situ* (dans l'instant) contribuent à instaurer cette dimension tactique.

4) Développer une activité adaptative

Toujours dans la perspective de développer la pensée tactique, il semble également essentiel de pouvoir diversifier l'opposition de manière à ce que les nouveaux acquis soient mobilisés et non reproduits.

C'est ainsi que la richesse de l'acte tactique en jeu doit se traduire par des expériences diversifiées de rapports de force entre deux joueurs. Cette perspective est fondamentale dans les sports de raquette, et surtout en badminton, où la facilité de frappe permet rapidement d'aborder la notion de rupture d'échange. Il en découle des confrontations à des adversaires différents (mais pas trop, sinon le rapport devient trop déséquilibré et l'incertitude du résultat du duel disparaît !), où l'éducation perceptive est centrale.

5) Développer un registre technique

En parallèle avec la pensée tactique, le développement du bagage technique reste un impondérable. Car il faut bien que l'élève puisse avoir les moyens de ses intentions s'il veut croire à l'efficacité de celles-ci. C'est pourquoi le travail gestuel, s'il est au service de l'intention, doit lui aussi occuper une part importante de l'apprentissage. Tout le travail de l'enseignant sera de mettre en place des situations étroitement ciblées sur les contenus à acquérir pour réaliser le geste visé.



6) Varier les formes d'affrontement

Le badminton offre une palette de modalités d'affrontement dont il serait dommage de se priver. Il n'y a pas que les matches classiques ou la montante-descendante qui permettent de vivre l'opposition en badminton. Si l'incertitude du résultat constitue un préalable incontournable, il est alors possible de proposer des rencontres à handicap pour équilibrer un rapport de force défavorable (règles différentes pour les deux joueurs, score à handicap...), ou bien des rencontres collectives (ronde italienne où les scores se cumulent au fur et à mesure des rencontres individuelles), ou encore des rencontres par tableau non éliminatoires (les gagnants mais aussi les perdants se rencontrent jusqu'à dégager une hiérarchie...).

Pour faire table rase de quelques mauvais « coups » :

- Non, le badminton n'est pas un jeu de plage où il s'agit de faire le plus d'échanges possible. La finalité de l'activité est bien de gagner un duel. Et ce, dès le premier niveau de pratique.
- Non, la maladresse n'est pas innée. Les élèves qui rencontrent des difficultés de coordination ne sont pas astreints à l'échec. Il faut par contre leur offrir les conditions d'accès aux contenus qui permettent, dans un premier temps, de réussir une frappe correcte du volant (anticipation – coïncidence).
- Non, le badminton n'est pas un jeu de « filles ». La débauche énergétique est très importante, que ce soit dans les déplacements ou la puissance des coups, il y a de quoi rassasier les garçons dans leurs représentations machistes.
- Non, il ne suffit pas de frapper fort pour gagner. En badminton, la loi du plus fort n'est pas toujours la meilleure. La diversité des ressources sollicitées, notamment la dimension tactique, permet même bien souvent aux « plus petits » de vaincre « les gros ».

Particularités de l'enseignement du badminton

L'enseignement du badminton pose concrètement à l'enseignant quatre problèmes spécifiques :

Répartition des élèves

En badminton, l'idéal n'est pas forcément de disposer d'un terrain pour deux élèves. En effet, la forte dépense énergétique de l'activité nécessite d'offrir aux joueurs des temps de récupération. Temps qui peuvent être mis à profit pour arbitrer, aider les camarades ou mieux percevoir le jeu grâce



à une observation ciblée et commentée. De fait, un regroupement de quatre joueurs par terrain peut correspondre à une réalité scolaire pertinente dans la mesure où elle offre des temps de repos et d'observation, ainsi que des modalités de pratiques différenciées : 1c. 1 sur terrain entier ou demi-terrain ; 2 c. 1 ; 2 c. 2...

Formation des groupes

Il est fortement conseillé, de manière à ce qu'il y ait une réelle opposition et une intention tactique réelle, d'organiser les rencontres de manière à ce que l'incertitude du résultat demeure. Dans cette optique, il est préférable de regrouper les élèves par niveaux de pratique. Toutefois, il est aussi envisageable, en cas de déséquilibre avéré entre les joueurs, de donner des « pouvoirs » aux moins forts (interdire un coup adverse, bonifier un de ses coups, score à handicap...).

Gestion du temps

Bien que l'activité soit basée sur des matches qui se jouent aux points, il est préférable dans le cadre scolaire, de faire travailler les élèves au temps. Cela permet de synchroniser les différents groupes sans léser l'enjeu des affrontements. Il faut toutefois rappeler qu'en badminton, il n'y a jamais d'ex-æquo. Pour cela, il est possible d'accorder la victoire au joueur qui a atteint en premier le score de parité (ou d'autoriser un échange supplémentaire).

Gestion du matériel

Afin de conserver une certaine durée de vie aux volants. Des règles de manipulation doivent être édictées : sortir un volant de son tube par l'embout (et non la jupe), ne pas placer de volant dans ses poches, laisser les volants inutilisés au pied des poteaux.

Dans le cas où le cordage est cassé, tirer sur la corde cassée, la passer dans l'œillet voisin et faire un nœud.

Variables de pratiques scolaires

Variables	Aménagements	Commentaires	
Règlement	<ul style="list-style-type: none"> - Durée des parties : partie terminée dès qu'une rencontre atteint un score prévu (21...); jeu au temps, jeu au nombre de points disputés (21 volants, 10 services chacun)... - Décompte des points : normal, coup bonus (volant au sol compte double, un demi-point à chaque fois que l'adversaire met le pied dans le couloir de service de double...); double score (normal et nombre de points marqués en zone avant ou arrière)... - Contraintes de jeu : coup interdit, nombre limité de frappes autorisées après le service... 	<ul style="list-style-type: none"> - L'ensemble de ces adaptations doit s'effectuer dans le but de mieux cibler un contenu particulier. - Il faut toutefois souligner que la gestion simultanée des groupes demeure une contrainte forte à laquelle il est difficile de déroger. 	
Filet	<ul style="list-style-type: none"> - Possibilité d'abaisser la taille du filet en 6^e et 5^e (en mini-bad et poussin, le filet est à 1,40 m) ou de le monter (surfilet) pour travailler un coup particulier (dégagement...). - Possibilité d'utiliser un surfilet pour inciter à tendre les trajectoires. 	<ul style="list-style-type: none"> - Un filet réglementaire interdit les trajectoires tendues pour les élèves de petites tailles. 	
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - Raquette normale, mais tenue en haut du grip pour les élèves peu habiles. - Possibilité de raquette plus petite (50 cm au lieu de 68 cm). 	<ul style="list-style-type: none"> - Cette tenue haute diminue le bras de levier et facilite le maniement de la raquette 	
Terrain	<ul style="list-style-type: none"> - Adapter les surfaces aux apprentissages proposés : zone centrale interdite pour favoriser le jeu aux 4 coins ; ½ terrain découpé en 3 zones pour inciter à exploiter les zones avant et arrière... 	<ul style="list-style-type: none"> - L'adaptation de la surface de jeu permet de mieux cibler un apprentissage ou un coup particulier. 	
Formes de travail	Le shadow : situation où le joueur réalise des déplacements, mime des frappes et se replace systématiquement au centre	Viser le travail de déplacements spécifiques	
	La routine : situation en coopération où les joueurs répètent de manière continue un enchaînement de coups techniques définis à l'avance.	Permet la stabilisation de la précision des frappes et l'efficacité des déplacements.	
	Le volant continu : situation en coopération. Un ou deux partenaires en postes fixes font travailler un joueur en produisant une ou plusieurs trajectoires définies. Le volant reste vivant.	Acquérir une régularité dans la réalisation de coups techniques.	
	Le match à thème : situation en confrontation où le système de comptabilisation est modifié (bonification), et/ou des coups sont imposés (suite de coups avant de jouer librement), limités (nombre de frappes) ou interdits (smash), et/ou le terrain est modifié (surface, hauteur du filet).	Contextualiser les apprentissages.	
Formes de groupement	Modalités & utilisation	Intérêts	Inconvénients
	<p><u>Groupe de niveau homogène</u></p> <p>À chaque fois qu'une opposition « réelle » est attendue (classement, apprentissage ou évaluation).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rapport de force équilibré entre joueurs de même niveau (incertitude du résultat). - Évite les affrontements sans enjeu du score entre deux joueurs de niveaux très différents. 	<ul style="list-style-type: none"> - Démotivation des plus faibles par l'instauration d'une hiérarchie difficilement modifiable.

	<p><u>Groupe de besoin</u> De manière ponctuelle lors d'un travail en atelier sur un thème précis qui concerne plusieurs joueurs</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Permet d'intégrer des élèves de niveaux différents mais présentant des lacunes communes (ex. service). 	<ul style="list-style-type: none"> - Risque de mimétisme avec les groupes de niveaux (les plus faibles ont le plus de besoin).
	<p><u>Groupe de niveau hétérogène</u> À l'échauffement, pendant certains ateliers (travail coopératif ou avec handicap) ou lors d'affrontements par équipe (type ronde italienne).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Permet aux élèves les moins forts de bénéficier de l'appui des élèves les plus forts. - Valorisation pour le tuteur qui conseille. - Instauration d'un climat de solidarité. - Aide à la formalisation du geste efficace. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ne pas systématiser ce type d'organisation pour ne pas lasser et démotiver les meilleurs, ni dégager un sentiment de dévalorisation chez les plus faibles.
	<p><u>Groupe affinitaire</u> À l'échauffement ou lors des phases d'observation, de régulation.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Facilite l'engagement et la coopération entre les élèves. 	<ul style="list-style-type: none"> - Risque de déviance par rapport au but de la tâche. - Sentiment d'isolement pour les élèves qui ne sont pas choisis.
<p>Formes de compétition</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tableau élimination directe. Il s'agit d'un tableau classique où les perdants de chaque tour (1/4 de finale ; ½ finale...) sont éliminés. - Tableau repêchage. Au départ, tableau classique. A l'issue du premier tour, double tableau avec les gagnants d'un côté et les perdants de l'autre. Puis 3^e tour avec tableau des gagnants, tableau des gagnants-perdants, tableau des perdants-gagnants et tableau des perdants-perdants... - Rencontres par poules. Tous les joueurs d'un groupe (plutôt de même niveau) se rencontrent. - Matches défis. Les joueurs se défient, sachant que chacun est « doté » d'un handicap en fonction d'une hiérarchie préétablie. - Montante-descendante. Le gagnant « monte » d'un terrain, alors que le perdant « descend ». - Ronde italienne. 2 équipes de 2 joueurs (ou plus). Chaque joueur de l'équipe A rencontre son homologue de l'équipe B sur plusieurs sets (A1-B1 ; A2-B2 ; A3-B3). À chaque fois que le score atteint un nombre de points défini (, 7, 10...), un nouveau set démarre avec eux nouveaux joueurs qui poursuivent le score déjà acquis. L'équipe qui atteint le score prévu final est déclarée vainqueur. - Ronde Suisse. Premier tour : tirage au sort intégral. Deuxième tour : les gagnants entre eux et les perdants entre eux. Troisième tour 4 groupes avec les GG, les GP, les PG, les PP. Quatrième tour avec 8 groupes : GGG, GGP, GPG, GPP, PGG, PGP, PPG, PPP. - Championnat (formule Coupe Davis). 2 équipes de 2 joueurs, 3 rencontres (2 simples et un double). - Challenge. 2 équipes mixtes de 4 joueurs (2 filles et 2 garçons). Un joueur ne peut participer à plus de 2 matches. Se jouent successivement 1 simple messieurs, 1 simple dames, 1 double messieurs, 1 double dames, 1 double mixte. Chaque rencontre gagnée rapporte 1 point. - Match à contrat : la victoire se joue par rapport à un contrat annoncé au début de la rencontre (exemple : mort subite dès que le volant touche 3 fois le sol). 	<ul style="list-style-type: none"> - L'utilisation de diverses formes de compétition permet d'introduire de la nouveauté. - Cela invite aussi les élèves à adapter leur jeu aux spécificités de la compétition. - Enfin, cela offre une ouverture culturelle sur les différents aspects de l'opposition. <p>Par contre, il faut veiller à ce que le sentiment de justice ne soit pas écorné à travers une forme de compétition perçue comme trop aléatoire ou handicapante.</p>	

Analyse de travaux didactiques d'auteurs

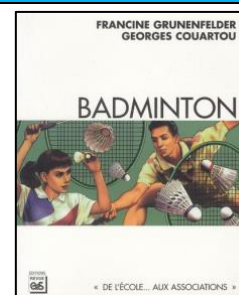
Grunenfelder F., Couartou G. (1998). Badminton, Coll. De L'école aux associations.

Éditions Revue EPS

Pour ces auteurs, plutôt que d'apprendre des techniques, il semble plus efficace de faire des mises au point technique immédiatement après une situation-problème. Le « que faire » doit toujours précéder le « comment faire ».

Ils considèrent que tous les jeunes passent par des comportements comparables, ce qui permet de décrire des stades de construction dans la progression du badminton où interagissent 4 composantes de l'action fondamentale : l'équilibre, la dissociation, la prise d'information, la représentation des cibles. Sur la base de cinq observables (trajectoires produites, position de frappe, déplacements, position d'attente, coordination), quatre niveaux sont identifiés :

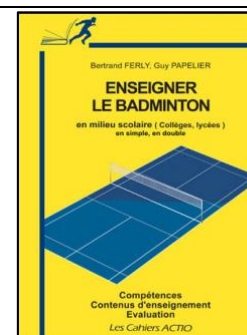
- 1) Se déplacer pour enchaîner plusieurs échanges en essayant de repousser l'adversaire au fond du terrain.
- 2) Envoyer le volant hors de portée (longueur) de l'adversaire.
- 3) Enchaîner des trajectoires variées pour gagner l'échange.
- 4) Déplacer l'adversaire en variant les rythmes pour conclure



Ferly B., Papelier G. (2003). Enseigner le badminton. Éditions Actio

Les auteurs insistent sur le fait que l'intention de s'inscrire dans le duel est une condition indispensable pour jouer et apprendre à jouer dans les sports de raquette. Ils distinguent deux types de savoirs. Des savoirs stratégiques qui aident aux choix des solutions pertinentes, avant les matches ou au cours des phases de jeu, selon l'analyse du rapport de force. Des savoirs pratiques qui découlent des problèmes de coordination spécifique pour trouver une solution efficace. Sur la base de trois indicateurs support à l'évaluation (les déplacements ; les frappes et trajectoires ; la recherche de rupture), quatre comportements types sont identifiés :

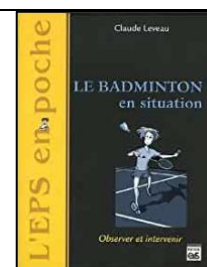
- 1) Le métronome statique : jeu de renvoi en duo et en cadence.
- 2) Le pointeur-repousseur : joue en fonction de l'adversaire, plutôt en puissance, prises de risques limitée, zones libres visées.
- 3) Le duelliste : joue en fonction du rapport espace-temps : prive l'adversaire de temps ou se donne du temps ; construit sur les 4 coins en lignes brisées ; trajectoires descendantes.
- 4) Le tacticien vélocé : gère ses matches en fonction du score.



Leveau C. (2005). Le badminton en situation. Éditions Revue EPS

L'auteur part de l'observation d'élèves de lycée (vécu de 30h de pratique). Il décrit alors les difficultés rencontrées et dégage quatre axes de travail :

- Éloigner intentionnellement l'adversaire du point d'impact
- Varier le rythme des frappes
- Concevoir la rupture de l'échange comme une échéance différée
- Adapter son jeu aux caractéristiques momentanées de l'adversaire.



Fernandez G. (2005). Badminton. Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif. T7.

Éditions Vigot



Pour l'auteur, « le travail technique doit être conçu comme une réponse aux difficultés que rencontrent les élèves pour mener à bien leurs schémas tactiques ». Il rappelle également que « l'élève ne peut apprendre à s'opposer qu'en s'opposant ».

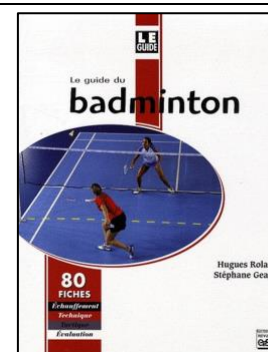
Dans cette optique, il propose une progression construite sur la base d'une complexité croissante des intentions du joueur pour marquer le point :

- (6^e) Effectuer des renvois plus réguliers et variés et attendre la faute adverse.
- (5^e-4^e) Identifier et exploiter une situation favorable à l'aide d'un coup préférentiel.
- (3^e-2^e) Élaborer et mettre en œuvre des projets tactiques simples à l'aide de coups diversifiés.
- (Terminale) Élaborer et mettre en œuvre des projets tactiques intégrant le jeu adverse à l'aide de coups diversifiés.

Rolan H., Geay S. (2008). Le guide du badminton. Éditions Revue EPS

Les auteurs identifient 5 étapes qui balisent la construction du joueur. Chaque étape se différencie par des comportements caractéristiques à partir desquels sont fixés les objectifs qui permettent d'aller à l'étape suivante. Pour mieux cibler l'enseignement, les auteurs émettent des hypothèses sur les ressources à transformer afin de pouvoir choisir les acquisitions techniques et tactiques.

- Étape 1 : du maladroit au régulier. Passer d'une intention de sauve-qui-peut à un jeu sécurisé en stabilisant le renvoi à mi-court en main haute comme en main basse.
- Étape 2 : du régulier à l'alternant opportuniste. Rentrer dans la logique de rupture : 1) en passant d'un espace de jeu aléatoire à un espace intentionnel (élargir la cible adverse) ; 2) en passant de l'intention privilégiant un jeu de renvoi à l'intention de mettre en danger l'adversaire et à l'intention de conclure sur un volant favorable.



- Étape 3 : de l'opportuniste à l'alternant constructif. Passer d'un jeu au coup par coup à un jeu qui commence à se construire à partir de la réalité du rapport de force. Passer de l'intention de mettre l'adversaire en danger à une intention de jouer sur tout le terrain, loin de l'adversaire, pour libérer un espace et conclure par la vitesse et/ou le placement.
- Étape 4 : de l'alternant constructif à l'oppresseur. Passer de l'intention de jouer sur toutes les zones à l'intention de diriger l'échange et conclure : en mettant de l'intensité dans la frappe et/ou de la distance entre le volant et l'adversaire à chaque impact ; en variant l'enchaînement des frappes ; en prenant en compte la réalité tactique de l'échange.

Dieu O. (2016). L'appropriation des indicateurs des niveaux de mobilisation en badminton : proposition d'un test interactif. Les Dossiers Enseigner l'EPS n°2.

L'auteur propose un outil de classement des mobiles du joueur en référence au curriculum conatif. L'idée est que le joueur mobilise en fonction du niveau d'adaptation où il se situe (étape conative), de façon prévalente, soit sa structure (capacités physiques), soit sa technique (habiletés motrices), soit sa fonctionnalité (aspects décisionnels).

- étape 1 : prévalence structurale. Conation = Renvoyer. Le relanceur repousse le volant de l'autre côté du filet. Le volant est un danger dont il doit se débarrasser. Renvois longs axe central. Pas de différenciation d'attaquant ou défenseur.
- étape 2 : prévalence fonctionnelle. Conation = Diriger. Le placeur cherche à diriger le volant dans l'espace libre. Variations de trajectoires et apparition des statuts. Le dominé court après le volant. Le dominant tente d'envoyer le volant là où l'adversaire n'est pas.
- étape 3 : prévalence technique. Conation = Placer un coup gagnant. Le technicien « se regarde dans l'exécution de la frappe » pour observer le résultat de son action. Dégagement ou Smash en attaque. Temps d'arrêt dans le remplacement.
- étape 4 : prévalences technico-fonctionnelle. Le tacticien enchaîne les frappes dans une séquence de jeu. Il joue avec le temps (intercepte en attaque / relève le volant en défense). Remplacement orienté après la frappe (enchaînements) et apparition du jeu en interception.
- étape 5, d'expertise : prévalences structurales, fonctionnelles et techniques). L'expert mobilise sa structure propre et ses techniques selon son profil de jeu (« rameur », « attaquant », « prendre le filet »...) pour construire le point.

S'échauffer en badminton

L'intensité du badminton nécessite un échauffement sérieux sous peine de voir les élèves se blesser, le plus souvent sous forme d'élongations du quadriceps.

Une triple perspective

L'échauffement se déroule selon trois perspectives qui répondent à trois questions : quand, comment, pourquoi :

Temporalité de l'échauffement (quand : GST). Trois temps de mobilisation dont la durée cumulée est d'environ 20' :

- Général : activation progressive cardio-musculaire-articulaire. Il est tout à fait envisageable de débiter l'échauffement raquette à la main, ce qui permettra d'augmenter le temps de maîtrise de l'engin et du volant.
- Spécifique : shadows, gammes
- Technique : tourné vers la leçon à venir.

Forme de l'échauffement (comment : BEGM). L'échauffement peut prendre plusieurs formes dans :

- But : jeux, défis, maîtrise, découverte...
- Espace : occupation différente de l'espace : dans tout le gymnase, sur certains terrains...
- Groupe : individuel, groupes...
- Matériel : avec ou sans raquette, avec un ou plusieurs volants...

Intention de l'échauffement (pourquoi : PACA). Quatre objectifs peuvent justifier les exercices proposés :

- Physique (préparation à l'effort). L'échauffement doit respecter des principes de progressivité et de continuité. C'est ainsi qu'il commence par une phase de mobilisation générale pour finir sur une mobilisation spécifique afin de pouvoir produire ensuite des efforts violents.
- Affectif (motivation). Dans le cadre de l'EPS, pour que l'échauffement « accroche » les élèves, il doit surprendre, amuser, solliciter... tout en offrant un cadre ritualisé. C'est un point clé, notamment pour l'athlétisme qui souffre parfois d'une réputation peu ludique.
- Connecté (lien avec la leçon à venir). L'échauffement doit offrir les conditions d'une mobilisation corporelle ciblée sur les apprentissages de la leçon.
- Autonome. L'échauffement est une occasion d'acquérir des connaissances qui permettront au futur pratiquant de se préparer de manière personnelle à l'effort.

Exemples d'échauffement pour le badminton

Échauffement général (cardio-musculaire-articulaire)

Situations avec raquettes et/ou volant

- Maniabilité raquette : la toupie (faire tourner sa raquette dans la main) ; l'araignée (monter avec la main le long de la tige, en faire le tour par le tamis et revenir à la prise initiale) ; le ramassé (ramasser un volant au sol avec le tamis) ; l'amorti (amortir dans le tamis un volant qui vient d'en haut) ;

- Les jongles verticaux : enchaîner des jongles en augmentant, puis en variant la hauteur, puis en tournant sur soi.
- Vise les cibles : envoyer 5 volants sur 5 cibles plus ou moins éloignées.
- L'aller-retour : sur 3 terrains, se déplacer latéralement d'un terrain à l'autre dans la zone proche du filet en échangeant le volant avec son partenaire. Effectuer le retour en échanges longs.
- La course des lignes : visiter en trotinant avec un volant posé sur le tamis de la raquette (voire en jonglant), toutes les lignes de simple et de double d'un terrain de badminton. Effectuer des changements de direction, de passer sous le filet...
- L'aller-retour : par deux, traverser le gymnase en échangeant le volant : un joueur avance alors que l'autre recule (nécessité de doser les frappes).
- Le double volant. Par 2, faire durer le plus longtemps possible l'échange en jouant avec 2 volants.
- Tabata Bad : Tabata de 5' en musique basé sur des séquences de 20'' d'activité et 10'' de repos. Sautillement en modifiant les prises de raquette (revers, dégagé, amorti...) ; fente avant avec amorti raquette ; Squat puis smash ; Fente avant avec rush ; Sauts latéraux (réception pied D, puis G) ; Tipping » avec raquette haute ; 4 pas rapides vers l'avant, lob, puis revenir à la position de départ...

Parcours

- Parcours variés qui comportent différents types de déplacements tels que marcher, courir, sauter, avec des petits pas, des grands pas, des pas chassés, des pas croisés, des cloches pieds... en avant, en arrière, sur les côtés, en zigzag... en suivant les lignes du terrain ou en utilisant une échelle de rythme.
- Haut les coudes. Par 2, traverser le gymnase en se faisant des passes à la main avec le volant, en ayant le coude haut (lancer à bras cassé). Possibilité de lancer et attraper le volant en extension.

Jeux d'équipes

- Les volants brûlants : au début de la manche, chaque équipe doit se débarrasser le plus vite possible des volants posés dans son demi-court en les envoyant dans le camp adverse (un volant par joueur + 1 par équipe). Les volants ne peuvent être lancés que l'un après l'autre et ne peuvent être conservés de manière intentionnelle. À la fin du temps, l'arbitre compte les volants dans chaque camp. L'équipe qui a le moins de volants dans son camp est déclarée vainqueur.
- Le relais zig-zag (équipe de 3 ou 4) : quatre coupelles renversées sont positionnées au 4 coins du terrain + une 5e au milieu du terrain. Un volant est posé sur les deux coupelles proches du filet, ainsi que sur celle du milieu. Le premier relayeur entre par la porte arrière du terrain, passe au centre pour aller chercher le volant posé sur la coupelle retournée, l'amène sur une coupelle vide, puis revient chercher un volant sur une coupelle du filet pour l'amener en zone arrière, avant d'aller chercher le 3^e volant sur la coupelle du filet pour le ramener sur la coupelle du centre. Le second relayeur effectue l'opération inverse...
- Le bérêt à plumes. Deux équipes de badistes se placent à 6 m de chaque côté d'une ligne médiane (chaque joueur a un numéro). Un volant est placé sur cette ligne. L'arbitre appelle un numéro (chaque joueur possède un numéro). Le but est d'aller chercher le volant et de le ramener dans son camp sans se faire toucher par le badiste adverse qui possède le même numéro.
- Tous pour une raquette : jeu en 2 c. 2. Faire le plus d'échanges possible, mais avec une seule raquette par camp.

Échauffement spécifique

Étirements

- Le badiste gymnaste : toucher toutes les parties du corps avec la raquette de différentes manières.
- Le yogi : série d'étirements articulaires et musculaires classiques centrés notamment sur épaules, coudes, poignet et adducteurs, genoux et chevilles.

Déplacements

- Le fitness : série de déplacements en utilisant lignes et surface du terrain.
 - * Traversée du terrain : debout, avancer un pied pour descendre en fente avant, puis remonter
 - * Le tour du terrain. Se déplacer sur le côté en pas croisés, puis en pas chassés
 - * Les points cardinaux. Sur le « T », sursaut, puis reprise d'appui et déplacements vers les 4 coins du terrain.
- Shadows : positionnement de base sur le T. Enchaîner pendant 2' des déplacements sans volant avec simulation d'une frappe (un déplacement au fond à droite avec simulation de dégagé ou de smash, un déplacement vers l'avant avec simulation de contre-amorti...).
- Tenir l'échange. Effectuer le plus d'échanges possibles (position à fixer sur le terrain selon le niveau des joueurs) en obligeant une action entre chaque frappe : s'asseoir, faire un tour sur soi, s'allonger, aller toucher une ligne du côté du terrain, faire tourner la raquette dans la main...

Coordination

- Lancer le volant à la main et le réceptionner sur le pied droit ou gauche.

Jeux

- Les gendarmes et les voleurs : les élèves se placent par deux, dos à dos, sur une ligne de départ. Lorsque l'arbitre annonce « bleu », les bleus courent jusqu'à leur camps (une ligne à 10 m) et les rouges essaient de les toucher (inversement pour le mot « rouge »). Au début du jeu, chaque duo d'élèves possède 5 volants ; lorsqu'un élève arrive à sa ligne sans être touché ou s'il rattrape son camarade avant la ligne, il gagne un volant. Le vainqueur est celui qui gagne le plus de volants.
- Le gardien de but : le gardien de but défend son but avec sa raquette ; il est positionné sur la ligne de fond de court. Le tireur de penalty positionné sur la ligne de service, dispose de 5 volants qu'il lance à la main pour tenter de marquer des buts.

- Le volley-bad : jeu en 2 c. 2 avec deux touches autorisées par duo, le smash et une « rivière interdite » (au moins jusqu'à la ligne de service).
- La tournante : une porte d'entrée est matérialisée sur la ligne de fond de court de chaque demi-terrain. Le joueur pénètre sur le terrain dès que son partenaire a frappé le volant. Après avoir joué, il court de l'autre côté du terrain dans le sens des aiguilles d'une montre. Le perdant est éliminé ou marque un point. Possibilité de tourner sur un camp.
- Le drapeau anglais : 2 équipes de 3 joueurs s'opposent sur un demi-court à partir de portes d'entrées (une par équipe) située diamétralement opposées. Au milieu, un quadrillage est matérialisé avec 9 points d'intersections. A tour de rôle, chaque équipe pose ou déplace un volant ou une raquette (un type d'objet par équipe) afin d'obtenir un alignement. Le déplacement est limité à un point d'intersection.

Échauffement technique

- La grande traversée : traverser le terrain en effectuant le moins de service possible. Chaque nouveau service s'effectue à l'endroit où le volant est tombé.
- Le miroir : « l'élève » reproduit les coups du « professeur » : dégagés – dégagés ; drive – drive ; contre amorti-contre amorti.
- La zone brûlante : échange en amorti - contre amorti avec un déplacement en fente avant. La zone avant est brûlante : après avoir frappé le volant, il faut ressortir immédiatement.
- Dégagés / dégagés : enchaîner des dégagés en s'éloignant progressivement du filet.
- L'alternance : enchaîner dégagement et amorti.
- Le vif échange : enchaîner le plus de drive possible en une minute, position mi-court.
- Le « 8 ». Par 2, le joueur 1 envoie le volant en dégagé en ligne droite en zone arrière, le joueur 2 renvoie long avec une trajectoire croisée... Idem en zone avant en amorti.
- Le long – court : échanges en coopération en alternant un volant court et un volant long avec un joueur en position fixe au centre du terrain.
- Les routines : A effectue un service long, B un dégagé fond de court, A un dégagé fond de court, B un amorti fond de court, A un contre-amorti...
- La navette : faire durer l'échange en renvoyant au centre du terrain, mais avec l'obligation après chaque frappe d'aller mettre un pied dans le couloir de double ou sur la ligne de devant ou de derrière.

Le numérique en badminton

Si l'utilisation des TICE offre à l'enseignant un support original et moderne, il faut toutefois que l'objectif soit parfaitement identifié et sa mise en œuvre efficace de manière à ne pas devenir chronophage ou anecdotique.

Gestion des élèves

"Vidéo Badminton" est un logiciel construit autour de schémas et de vidéos que chacun pourra enrichir et personnaliser. Il intègre la gestion des élèves, des tournois, du coaching et conserve l'historique de toutes ces données.

http://www.sport-logiciel.org/NEWSPORTLOGICIEL/PAGE_Accueil/MAwAAOUKA2N2c3J1dEp4T1hxEQA

Observer

Sébastien Lacroix (GREID EPS) propose une fiche Excel (<http://eps.ac-creteil.fr/spip.php?article701>) dont l'objectif est de permettre au professeur et aux élèves d'effectuer un relevé statistique quantitatif (ex : nombre d'échanges) et qualitatif (ex : localisation des renvois de balle). Deux niveaux de difficulté sont proposés :

- Le premier niveau est un relevé simple des zones de renvois de volant.
- Le second niveau est composé de relevés statistiques plus complexes. A noter qu'une « table de score » est aussi disponible.

Analyser sa pratique pour progresser

L'utilisation des tablettes permet une prise d'image et un visionnage immédiat et ciblé grâce aux arrêts sur images très faciles à obtenir. Il faut toutefois se méfier des contre-jours et bien choisir son plan.

S'auto-évaluer

Sébastien Lacroix (GREID EPS) propose une fiche Excel (<http://eps.ac-creteil.fr/spip.php?article802>) comportant 14 défis, permettant d'attester de l'acquisition du niveau 1 en badminton. Le contenu est présenté de manière à ce que les élèves puissent eux-mêmes mettre en place les défis et s'auto-évaluer dessus.

Gérer un tournoi

Il existe plusieurs logiciels qui permettent de gérer des tournois.

- Badplus 6.0 F est l'un des plus utilisés pour gérer les compétitions individuelles. Attention, il ne fonctionne que sous Windows
- Cyrille Soccard et Fabrice Bruchon proposent ATPTournoi (<http://eps.ac-creteil.fr/spip.php?article219>), un logiciel base sur Excel qui permet d'organiser et gérer des matchs de défis. Ce tableur permet aux élèves de choisir les camarades à défier en connaissance de cause (le classement des élèves de la classe sera actualisé en permanence). Puis, ils pourront rentrer les résultats et vérifier les incidences de ces derniers sur le classement général. Ceci leur permettra d'affiner leurs choix stratégiques pour les matchs à venir.

Gestion des élèves à profil particulier

Dispensé	<p>Être dispensé en badminton ne signifie pas pour autant ne pas participer. D'autant plus que les rôles sociaux et méthodologiques sont particulièrement nombreux dans l'activité. L'élève dispensé peut ainsi assurer différents rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Préparateur physique : gérer tout ou partie de l'échauffement. - Aide : installer les terrains, gérer le matériel, les situations d'apprentissage, arbitrer, gérer les compétitions... - Observateur : recueil d'informations sur la nature des points marqués... Le tout par une observation directe ou médiée par la vidéo (téléphone portable, application Coach Eyes...). - Conseil : sur la technique, la tactique...
Asthmatique	<ul style="list-style-type: none"> - Veiller à ce que les temps de récupération soient suffisamment nombreux et réguliers. - S'assurer que les élèves concernés aient avec eux leur Ventoline.
Surpoids / obésité	Il convient en premier lieu d'aider cet élève à réduire le coût énergétique de cette activité très énergétique. Il est ainsi possible de diminuer le temps de jeu ou d'offrir suffisamment de temps de pause et de récupération. On invitera aussi cet élève à commencer son remplacement dès la fin de sa frappe. Enfin et surtout, il est possible de jouer sur un demi-cout afin de réduire la surface de jeu.
Gros problème de coordination	Pour ces élèves, il faut simplifier cette tâche d'anticipation – coïncidence en travaillant dans un premier temps la seule trajectoire du volant (exemple : annoncer où le volant va tomber). Puis mettre progressivement en rapport sa propre trajectoire avec celle du volant, avant d'inclure la raquette (possibilité de remonter la main sur le manche).

La sécurité en badminton

Les sports de raquette représentent 3,80% des accidents qui ont lieu en EPS (Observatoire national de la sécurité 2018). Pour autant, les risques de blessures sont réels : entorse de la cheville ; dans une moindre mesure douleur au niveau lombaire ou élongation musculaire au niveau des membres inférieurs ; plus rarement douleurs musculotendineuses au niveau du tendon d'Achille ou de l'épaule. Vigilance sur les yeux lors de la pratique en double.

Il existe deux textes principaux relatifs à la sécurité dans les pratiques physiques en EPS.

- La note de service du 9/3/1994 sur la sécurité des élèves identifie 4 recommandations clés que nous déclinons pour le badminton :

<p style="text-align: center;">1 Conditions matérielles</p> <p><i>(« ...les dispositions à prendre relèvent plus d'un jugement raisonné que d'une énumération de consignes... »)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'écart entre les terrains doit être au minimum d'1,50m de manière à éviter des coups de raquette intempestifs. Il en est de même concernant la profondeur du terrain où une distance de 2m apparaît comme un minimum. - Vérifier l'état d'usure des grips.
<p style="text-align: center;">2- Consignes données aux élèves</p> <p><i>(« ...l'enseignant fonde son appréciation sur le niveau de maîtrise de l'activité acquise par les élèves et sur les objectifs pédagogiques recherchés au cours de la séance... »)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Être vigilant lors du transport des poteaux et de leur ancrage ou lestage. - Vérifier le laçage des chaussures et dans la mesure du possible, éviter les chaussures de type « running ». - Attendre la fin de l'échange pour aller chercher son volant sur le terrain d'à côté. - Ne pas passer sous le filet en courant. Ne pas s'appuyer sur le filet ou sur les poteaux. - Ne laisser traîner aucun volant et aucune raquette par terre. - Ne pas s'appuyer sur sa raquette. - Dans le cas où les élèves jouent sur un 1/2 terrain dans le sens de la longueur, le joueur doit s'abstenir de frapper s'il perçoit un camarade à proximité.
<p style="text-align: center;">3- Maîtrise déroulement du cours</p> <p><i>(« ...le professeur doit exercer une surveillance normale sur les activités de ses élèves, afin qu'il puisse intervenir rapidement en cas de problème... »)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Placer les élèves qui ne jouent pas dans des zones protégées (l'arbitre, les observateurs sont situés au milieu du terrain, à côté des poteaux).
<p style="text-align: center;">4- Caractère dangereux</p> <p><i>(« ...le juge requiert des enseignants qu'ils gèrent cette notion de sécurité dans la pratique des activités enseignées en "bon père de famille" ... »)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bien s'échauffer, surtout au niveau des poignets, des bras, des épaules, des jambes et des chevilles. <p style="font-size: small; margin-top: 10px;"><i>Depuis août 2014, l'expression « bon père de famille » n'est plus utilisée.</i></p>

- La circulaire du 13/7/2004 sur les risques particuliers à l'enseignement de l'EPS et au sport scolaire mentionne notamment :

- * Les enseignants doivent veiller, en signalant au gestionnaire toute défectuosité, à ce que ces équipements restent en bon état d'utilisation.
- * En ce qui concerne les matériels, le facteur potentiel d'accident le plus fréquent est dû à un détournement d'usage et non à leur défectuosité. À ce propos, il faut rappeler que la mise en place et le rangement après utilisation s'intègrent naturellement dans la séance.
- * L'exigence de sécurité et de prévention des risques est partie intégrante des organisations pédagogiques mises en œuvre. L'organisation pédagogique doit également prendre en compte les différences interindividuelles qui résultent de l'hétérogénéité des classes.
- * Il apparaît ainsi particulièrement pertinent de consacrer, dès le début de l'année, un temps suffisant pour aborder avec les élèves les questions de sécurité et fixer quelques règles qui s'imposeront lors de toutes les séances.
- * L'enseignant, par la précision de ses consignes d'organisation et de réalisation mais aussi par sa capacité à observer et à comprendre l'activité des élèves, est le premier artisan de leur sécurité.

