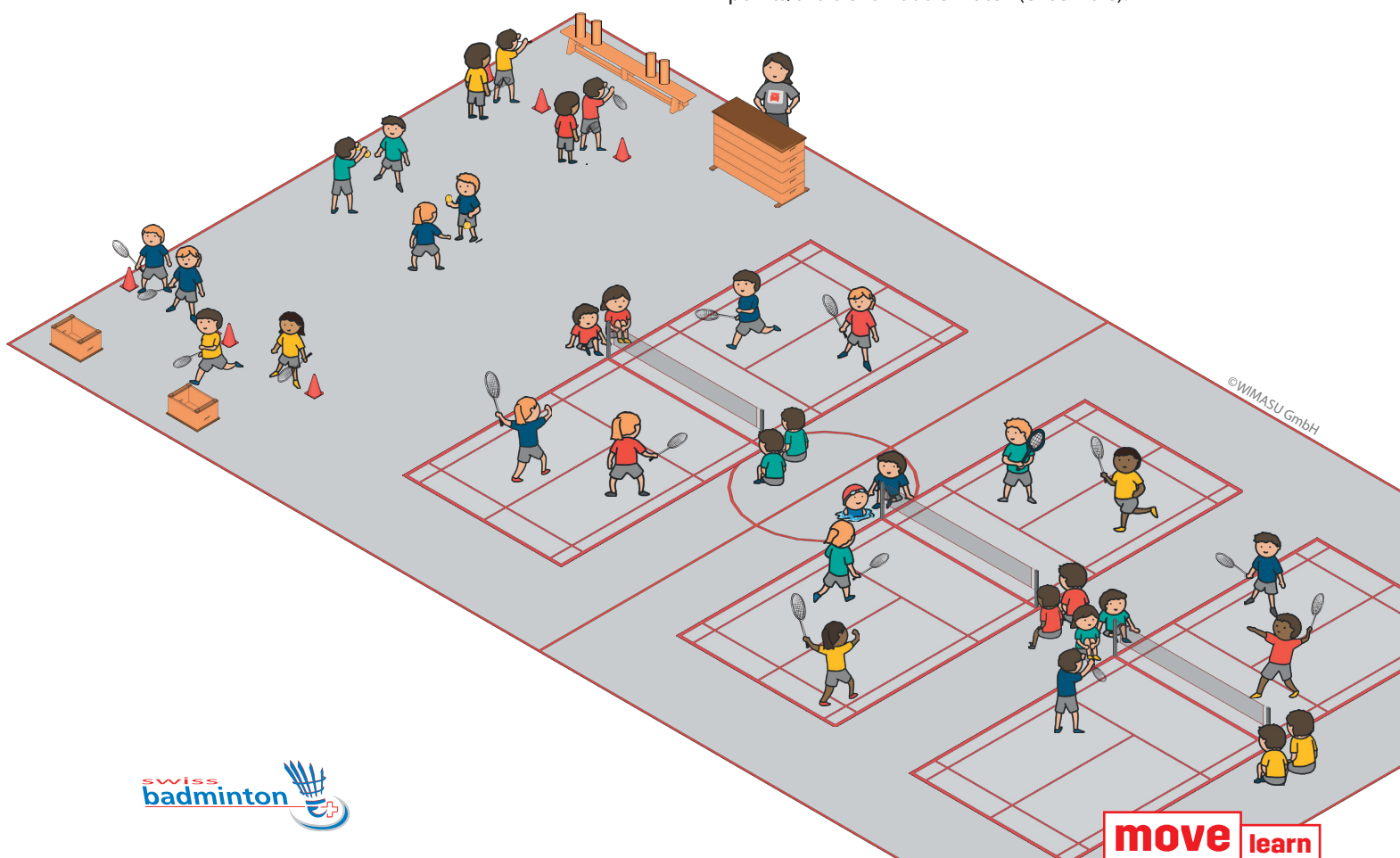


## It's Shuttle Time

### Un tournoi de badminton varié pour les écoles

Un tour (environ 15-20 min) se compose de trois exercices à effectuer par deux dans un temps imparti : 1. Badminton en simple sur un demi-terrain (l'un contre l'autre). 2. Postes en dehors des terrains de badminton (l'un contre l'autre) (cf. téléchargement). 3. Compter les points/arbitrer un autre match (ensemble).



©WIMASU GmbH

**move** learn  
**discover**

## Tournoi de badminton

CYCLE	1	2	3
<b>DURÉE</b>	+ de 90 min		
<b>FORME SOCIALE</b>	Individuelle		
<b>NB. D'ÉLÈVES</b>	12-48		
<b>NB. D'ENSEIGNANTS</b>	1-2		
<b>LIEU</b>		En salle	
<b>INTENSITÉ</b>		Moyenne	
<b>ÉVALUATION</b>		Oui	
<b>Pd'E / LP21*</b>		BS.4 B1	

<b>RESPECT</b>	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: red;"></div>
<b>FRIENDSHIP</b>	<div style="width: 80%; height: 10px; background-color: red;"></div>
<b>EXCELLENCE</b>	<div style="width: 60%; height: 10px; background-color: red;"></div>

\*plan d'études en vigueur dans les écoles suisses alémaniques

### Matériel

- 32 raquettes
- 4 filets
- 8 bouliers (optionnel)
- 2 bancs suédois
- Volants
- Numérotation des terrains (modèle en annexe)
- Ordinateur portable, év. projecteur
- Logiciel gratuit (ou utilisation de feuilles)
- Selon les postes choisis :
  - Boîtes, tubes de volants ou quilles
  - Caisses, chariot à matériel ou cerceau
  - Quilles (slalom), banc suédois, cerceau

## Organisation

En salle, quatre terrains de badminton sont nécessaires pour un groupe de 48 élèves. Idéalement, un boulier par demi-terrain est mis à disposition des arbitres. Le matériel nécessaire pour les postes est disposé sur le bord ou à l'entrée de la salle. Les postes peuvent également être installés avant. Afin que tout le monde puisse suivre le déroulement du tournoi, on peut le projeter sur un mur clair.

## Déroulement

On joue plusieurs tours. Un tour se compose de trois exercices à effectuer par deux :

1. Badminton en simple sur un demi-terrain dans un temps imparti - l'un contre l'autre.
2. Postes en dehors des terrains de badminton - l'un contre l'autre (cf. téléchargement).
3. Compter les points/arbitrer un autre match (ensemble).

Au début, les élèves sont brièvement informés du déroulement et des règles. La liste du premier tour est ensuite révélée par le bureau des compétitions. Chaque équipe de deux effectue les trois exercices du tour. Les changements de poste sont annoncés par le bureau des compétitions (après environ 5 min).

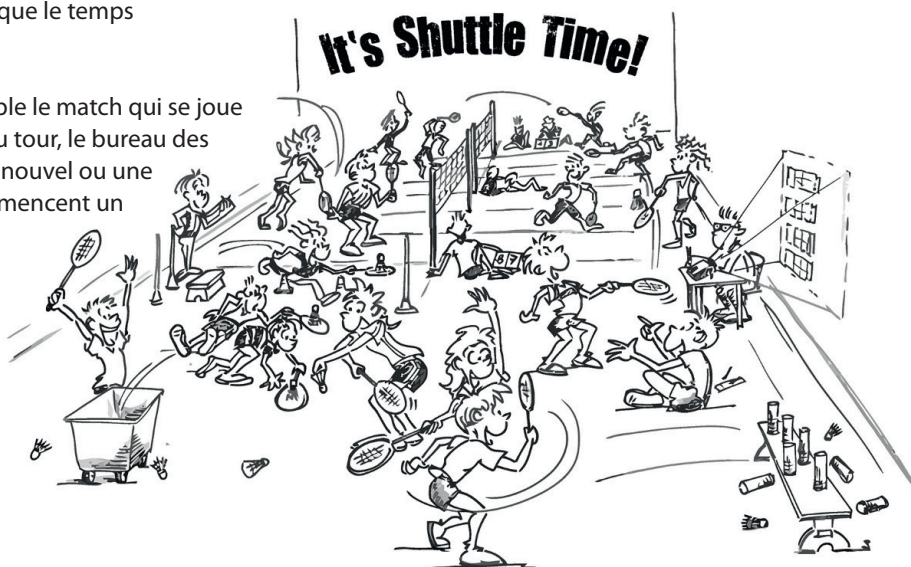
Les matches sont encadrés par des arbitres (d'autres élèves) et les résultats sont annoncés au bureau des compétitions.

Des auxiliaires expliquent brièvement les différents postes aux équipes, qui effectuent ensuite la mini compétition. Les élèves transmettent le résultat de chaque poste au bureau des compétitions.

Exemple : Le tirage au sort indique qu'Anna et Timo doivent effectuer le premier tour ensemble et ils commencent par les postes. Une fois qu'ils ont terminé ces derniers, ils transmettent leur résultat au bureau des compétitions et prennent possession du terrain qui leur a été attribué. Ils y jouent un match en simple et donnent leur résultat au bureau des compétitions dès que le temps imparti est écoulé.

A présent, ils arbitrent ensemble le match qui se joue sur un terrain défini. A la fin du tour, le bureau des compétitions leur attribue un nouvel ou une nouvelle adversaire et ils commencent un nouveau tour.

Les différents postes sont expliqués en annexe et leur présentation peut être imprimée.



### Attention

Afin de pouvoir commencer immédiatement, il est judicieux de saisir préalablement les élèves participant au tournoi dans le logiciel.

Le logiciel « It's Shuttle Time ! » fait du comptage des points un jeu d'enfant puisque les calculs sont automatiques.

L'élève qui gagne un match en simple reçoit un point. L'élève qui remporte la victoire à un poste obtient un demi-point. Les élèves qui comptent les points/arbitrent ne reçoivent pas de point. Dès qu'un exercice a été effectué, les duos passent au prochain selon l'ordre défini (par exemple match en simple → comptage des points → postes). On joue plusieurs tours. A chaque tour on réalise un nouveau tirage au sort qui permet d'opposer des personnes affichant le même nombre de victoires ou presque en badminton (système Schoch). Qui a par exemple le plus de points après cinq tours ?

## Objectifs en matière de valeurs

### RESPECT

« Respecter ma propre personne, mon corps et les autres. Dans le sport, le respect est synonyme de fair-play ainsi que d'acceptation et d'observance des règles en vigueur. »

- Les élèves peuvent vivre le fair-play en tant que compétence clé. Par exemple respecter les règles du jeu et les adversaires, rester polis.
- Les élèves peuvent développer une compréhension des règles et de la compétition, et l'appliquer dans des situations de jeu.

### FRIENDSHIP

« L'amitié fait la force, dans le sport également. Partager de la joie, du plaisir, des succès et des déceptions crée des liens sur le terrain et au-delà. »

- Les élèves sont en mesure de tenir compte des sentiments, des besoins et des intentions des autres dans le cadre de leurs propres actions (fair-play).
- Les élèves peuvent développer leurs capacités à coopérer et à gérer les conflits.

### EXCELLENCE

« Donner le meilleur de moi-même en toute situation. Pour moi et pour mon équipe. Atteindre mes objectifs personnels, dans le sport comme au quotidien. »

- Les élèves peuvent faire face à des situations de performance.
- Les élèves sont capables de se servir de leurs succès comme de moteurs en vue de rechercher et d'affronter de nouveaux défis.

## Renvoi au plan d'études / Lehrplan 21\*

### Jeux sportifs (rubrique BS.4.B.1)

- Les élèves savent réceptionner et renvoyer un volant avec une raquette de badminton.
- Les élèves savent tenir en équilibre un volant sur une raquette de badminton, le lancer et jongler avec (en mouvement), tant en coup droit qu'en revers.
- Les élèves sont capables d'envoyer un volant dans une cible prédéfinie à l'aide d'une raquette de badminton, et ce sans élan.
- Les élèves savent prévoir la trajectoire du volant et distinguer les zones non protégées (par exemple viser dans les zones non protégées).
- Les élèves sont capables de se positionner correctement pour défendre leur partie du terrain.
- Les élèves sont capables de se conformer aux règles, de jouer et de noter les résultats obtenus de manière autonome et fair-play.

\*plan d'études en vigueur dans les écoles suisses alémaniques

## Conseils en matière de sécurité

- Porter des chaussures de sport en salle avec un bon support latéral
- Enlever les montres, les colliers, les bagues et les boucles d'oreille avant le jeu
- Porter des lentilles de contact ou des lunettes de sport plutôt que des lunettes de vue



## Inclusion

### Troubles auditifs

Présentation des exercices et communication → Expliquer les exercices en parlant face aux élèves. Utiliser des pictogrammes.  
 Environnement d'apprentissage → Rendre « visibles » les informations acoustiques et l'espace de mouvement qui n'est pas dans le champ de vision en usant de repères ou de signaux lumineux.

### Troubles visuels

Matériel/environnement d'apprentissage → Utiliser du matériel et du marquage de couleur vive pour améliorer la visibilité des personnes malvoyantes. Délimiter le terrain de manière palpable, sans danger (par ex. tapis de yoga ou ruban adhésif spécial).



### Troubles de la perception et du comportement

*Environnement d'apprentissage → Pas idéal pour les personnes présentant des troubles du spectre autistique en raison des nombreuses distractions extérieures. Inviter les autres élèves à faire le moins de bruit possible.*



### Mobilité réduite

Matériel : pour les sports de raquettes, utiliser si possible des raquettes avec une surface de frappe plus grande ainsi que des balles en mousse plus grandes et suffisamment rebondissantes en cas de faible vitesse de vol (plutôt molles)  
*Environnement d'apprentissage → Limiter le terrain pour les personnes présentant un handicap physique, élargir le terrain pour les autres.*



### Troubles cognitifs

Communication → Montrer les mouvements et introduire peu de variations à la fois. Donner des explications simples et claires. Utiliser des pictogrammes.

*Environnement d'apprentissage → Délimiter clairement le terrain et signaler l'espace de manière visible.*

Vous trouverez de plus amples informations et offres sur le thème de l'inclusion dans le sport scolaire sur [plusport@school](mailto:plusport@school).

## Conditions à remplir par les élèves

En principe pas de connaissances préalables requises. Les règles du tournoi peuvent être présentées brièvement avant de commencer. Savoir jouer un minimum au badminton est cependant un avantage pour que le match puisse avoir lieu.

## Documents et liens

- « It's Shuttle Time ! » - logiciel
- « It's Shuttle Time ! » - description des postes
- « It's Shuttle Time ! » - numérotation des terrains

<https://shuttletime.ch/fr/tournoi/>



## Aufschlag in Zone



→ [Zum Video](#)

**Aufgabe:** Aus rund zwei Meter Distanz den Shuttle mit dem Racket in eine Zone (z.B. Materialwagen) spielen.

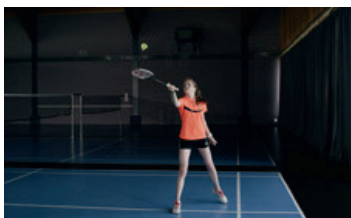
**Ziel / Zeit:** Während 30 Sekunden so viele Treffer wie möglich erzielen.

**Organisation:** Spieler/-in A versucht zu treffen, Spieler/-in B zählt Anzahl Treffer.  
Aufgabe wechseln.  
2 Durchgänge: Training und Wettkampf

**SHUTTLE  
TIME**



## Jonglieren



→ [Zum Video](#)

**Aufgabe:** Den Shuttle mit dem Racket abwechslungsweise mit Vor- und Rückhandseite in die Luft spielen (jonglieren).

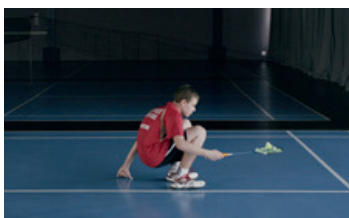
**Ziel / Zeit:** Während 30 Sekunden so oft wie möglich jonglieren, jede Berührung zählt. Wenn der Shuttle auf den Boden fällt, wieder aufnehmen und weiterzählen.

**Organisation:** Spieler/-in A jongliert, Spieler/-in B zählt.  
Aufgabe wechseln.  
2 Durchgänge: Training und Wettkampf

**SHUTTLE  
TIME**



## Balancieren



→ [Zum Video](#)

**Aufgabe:** Den Shuttle auf dem Racket balancierend absitzen (oder sich hinlegen) und wieder aufstehen, ohne dass der Shuttle vom Racket fällt.

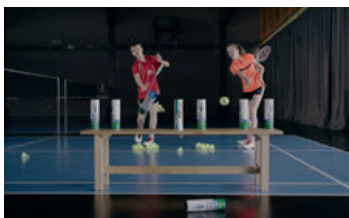
**Ziel / Zeit:** Während 30 Sekunden so oft wie möglich absitzen (Gesäss berührt den Boden) oder sich hinlegen (Kopf am Boden) und wieder aufstehen (Knie durchgestreckt).

**Organisation:** Spieler/-in A balanciert, Spieler/-in B zählt.  
Aufgabe wechseln.  
2 Durchgänge: Training und Wettkampf

**SHUTTLE  
TIME**



## Büchenschiesen



→ [Zum Video](#)

**Aufgabe:** Aus rund zwei Meter Distanz Büchsen (z.B. Shuttle-Rollen) mit Shuttle und Racket treffen und zu Fall bringen.

**Ziel / Zeit:** Während 30 Sekunden so viele Büchsen wie möglich umschiesen.

**Organisation:** Spieler/-in A versucht die Büchsen zu Fall zu bringen, Spieler/-in B zählt.  
Aufgabe wechseln.  
2 Durchgänge: Training und Wettkampf

**SHUTTLE  
TIME**





## Shuttle-Transport



→ [Zum Video](#)

**Aufgabe / Ziel:** Den Shuttle auf dem Racket balancierend möglichst schnell einen Parcours absolvieren, ohne dass der Shuttle vom Racket fällt. Falls er runterfällt, muss zwei Schritte zurück gegangen werden und der Shuttle wieder auf das Racket gelegt werden. Wer ist schneller?

**Organisation:** Spieler/-in A und Spieler/-in B laufen gleichzeitig gegeneinander. Zwei Parcours nebeneinander aufstellen.

**Parcours:** Slalom mit Hindernissen (z.B. über eine Langbank, um einen Reifen herum, über ein Kastenoberteil).

**SHUTTLE  
TIME**



## Wand ab



**Aufgabe:** Rund zwei Meter von der Wand entfernt den Shuttle an die Wand spielen. Wenn der Shuttle auf den Boden fällt, wieder aufnehmen und weiterzählen.

**Ziel / Zeit:** Während 30 Sekunden so oft wie möglich an die Wand spielen.

**Organisation:** Spieler/-in A spielt gegen die Wand, Spieler/-in B zählt die Anzahl Treffer an der Wand. Aufgabe wechseln.  
2 Durchgänge: Training und Wettkampf

**SHUTTLE  
TIME**



## Reaktionstest



**Aufgabe:** Spieler/-in A steht mit ausgestreckten Armen (Schulterhöhe) in rund 3 Meter Abstand Spieler/-in B gegenüber. In beiden Händen hält A einen Tennisball, lässt aber nur einen Ball aus der Hand fallen. B muss mit einem Ausfallschritt den Tennisball fangen, bevor dieser das zweite Mal den Boden berührt.

**Ziel / Zeit:** Möglichst viele Bälle aus 10 Versuchen fangen.

**Organisation:** Spieler/-in A lässt Tennisbälle fallen. Spieler/-in B versucht Tennisbälle zu fangen.  
Aufgabe wechseln.  
2 Durchgänge: Training und Wettkampf

**SHUTTLE  
TIME**



# SHUTTLE TIME



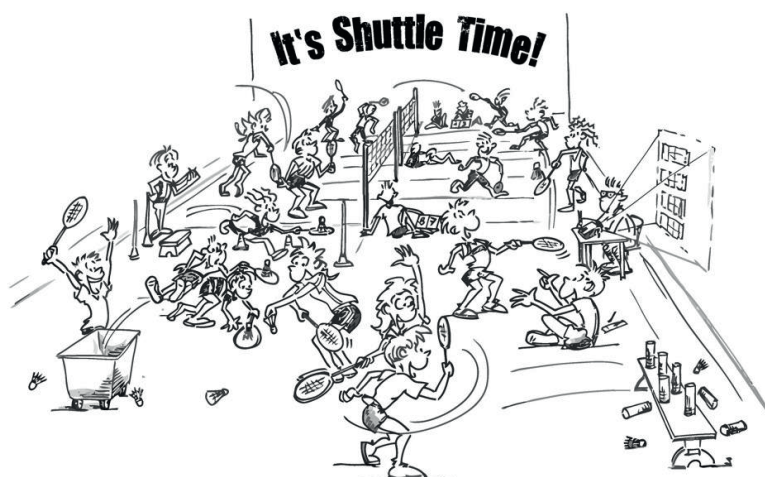
# 1



# SHUTTLE TIME



# 2



# SHUTTLE TIME



# 3



# SHUTTLE TIME



# 4



# SHUTTLE TIME



# 5



# SHUTTLE TIME



# 6



# SHUTTLE TIME



# 7





# SHUTTLE TIME



# 8



# SHUTTLE TIME



# 9



# SHUTTLE TIME



# 10



# SHUTTLE TIME



# 11



# SHUTTLE TIME



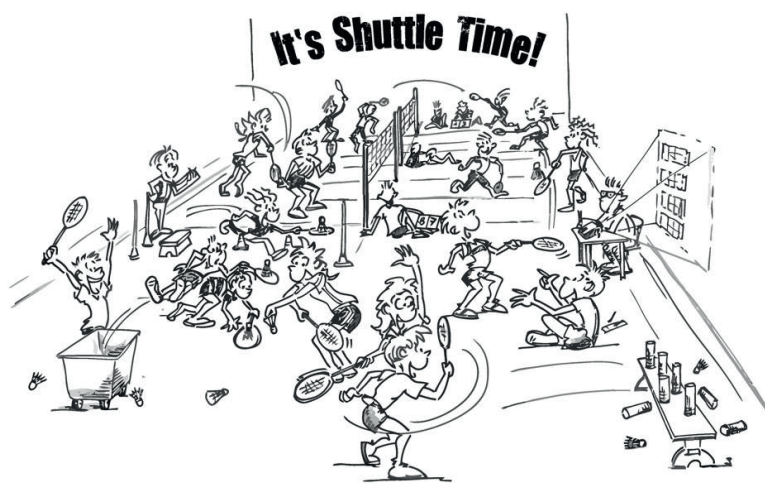
# 12



**SHUTTLE  
TIME**



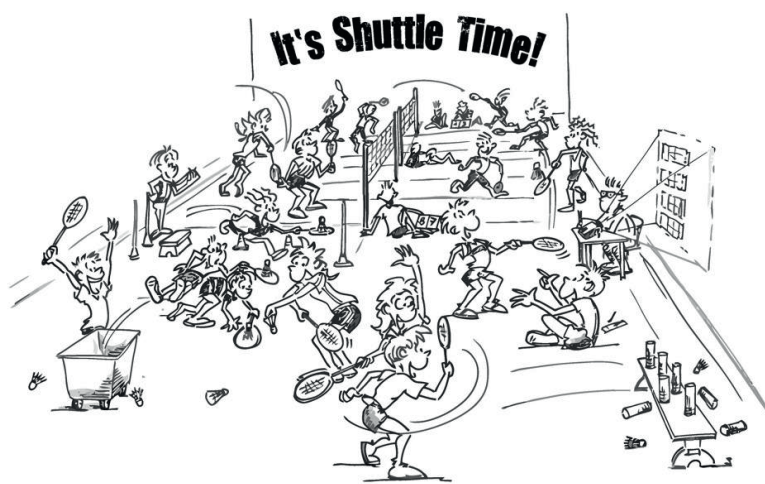
# 13



# SHUTTLE TIME



# 14





**SHUTTLE  
TIME**



# 15



**SHUTTLE  
TIME**



16



# SHUTTLE TIME



# 17



# SHUTTLE TIME



# 18



**SHUTTLE  
TIME**



# 19



**SHUTTLE  
TIME**



20

