

<b>Zeitschrift:</b>	Jeunesse et sport : revue d'éducation physique de l'École fédérale de gymnastique et de sport Macolin
<b>Herausgeber:</b>	École fédérale de gymnastique et de sport Macolin
<b>Band:</b>	39 (1982)
<b>Heft:</b>	9
 <b>Artikel:</b>	Le badminton à l'école
<b>Autor:</b>	Altorfer, Hans
<b>DOI:</b>	<a href="https://doi.org/10.5169/seals-997226">https://doi.org/10.5169/seals-997226</a>

### Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### Conditions d'utilisation

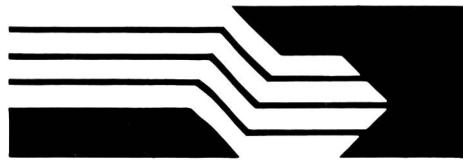
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 12.01.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**



# THÉORIE ET PRATIQUE

## Le badminton à l'école

Hans Altorfer

Traduction: Paul Curdy

- matériel, installations
- mise en train
- organisation pour l'apprentissage des coups
- circuit
- formes de jeu

Le badminton suscite un intérêt croissant chez les enseignants, en particulier chez ceux des degrés supérieurs. Son apparition dans le sport scolaire facultatif, dans la gymnastique aux apprentis et même dans l'éducation physique obligatoire n'a rien de surprenant, lorsque l'on considère ses nombreux avantages:

- il ne demande pas une longue phase d'introduction; dès le début, il permet la pratique d'un jeu intense
- il peut se jouer dans les classes mixtes, avec les mêmes règles pour les garçons que pour les filles, sans que ces dernières soient désavantagées
- il est le type même du sport que l'on peut pratiquer durant toute une vie
- il nécessite une bonne condition physique, et sa pratique contribue à l'améliorer
- il peut se pratiquer sans installation et équipement très coûteux
- il impose des exercices variés qui constituent un bagage de gestes techniques utilisables dans des sports analogues (psychomotricité)

Naturellement, il y a quelques problèmes. Le badminton est un sport de salle et, en compétition, il demande un local d'au moins 8 m de hauteur. Les volants (balles) s'usent assez rapidement, surtout ceux qui sont confectionnés avec des plumes naturelles. Dans une salle normale, on ne peut concevoir la pratique du jeu avec une classe sans organiser une occupation accessoire pour les non-joueurs.

De nombreux maîtres n'ont pas encore pu acquérir une formation suffisante dans cette discipline sportive. Cet article les aidera peut-être à surmonter les difficultés du début.

leur voulue (1 m 55) même sans disposer de l'installation spéciale (en utilisant l'installation de volleyball, les montants de saut en hauteur, les barres parallèles).

### Le matériel

#### La raquette

La gamme des prix des raquettes est très étendue. Pour l'école, il faut prendre des engins ni trop chers, ni trop bon marché, et compter environ 30 à 40 fr. par raquette. Il faut songer aussi au matériel de réparation; avec un peu d'exercice, on arrive à changer soi-même les cordes rompues.

#### Le filet

Le filet n'est pas coûteux. Dans une salle de gymnastique, on peut le fixer à la hau-

#### Le volant

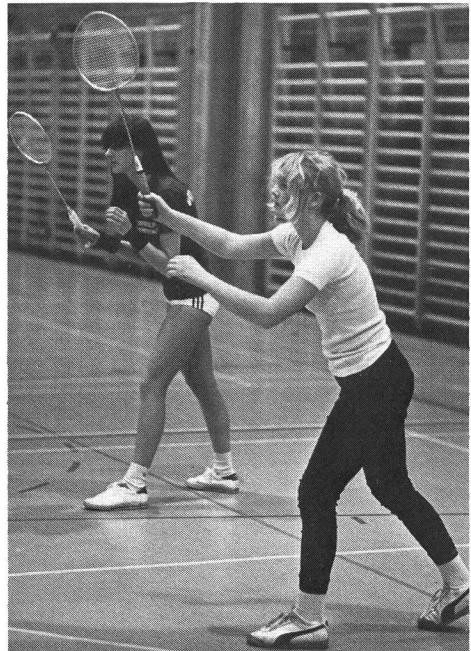
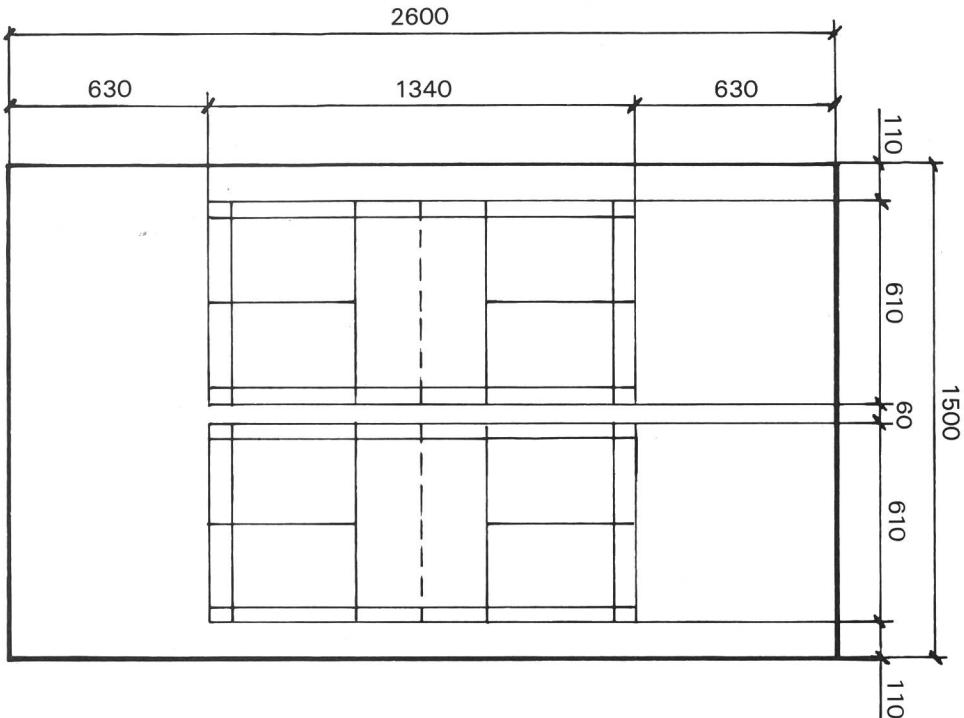
Il existe des volants de plastique et des volants garnis de plumes naturelles (plumes d'oie). Pour les débutants, mieux vaut choisir les volants de plastique; ils sont plus solides et ne nécessitent aucun entretien. Les plumes d'oie séchent plus rapidement; toutefois, on leur préférera les volants de plastique pour jouer en plein air.

#### Le marquage du terrain

Le marquage du terrain de jeu peut se faire soit avec de la peinture, soit avec des *bandes autocollantes spéciales* (les bandes autocollantes ordinaires endommagent le glaçage du sol).



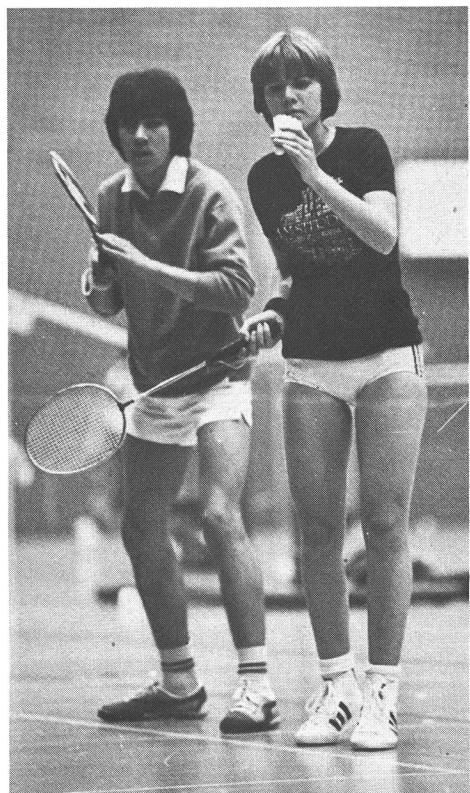
Dans une salle normale de  $15 \times 26$  m, on peut adopter le marquage suivant:



Si la salle est plus étroite (13 m), on se bornera à marquer un seul terrain de double et un de simple.

## Pour l'enseignement

Voici quelques exercices et des formes de jeu que l'on peut fort bien pratiquer avec une classe de 16 à 24 élèves. Une recommandation d'ordre méthodologique: peu d'exercices formels, par contre beaucoup de jeu et de concours.



## Mise en train avec raquette et volant

Nous n'aborderons pas le domaine des exercices de gymnastique, qui pourtant pourraient très bien se faire avec la raquette. Quant à la mise en train, elle tend toujours à développer l'adresse.

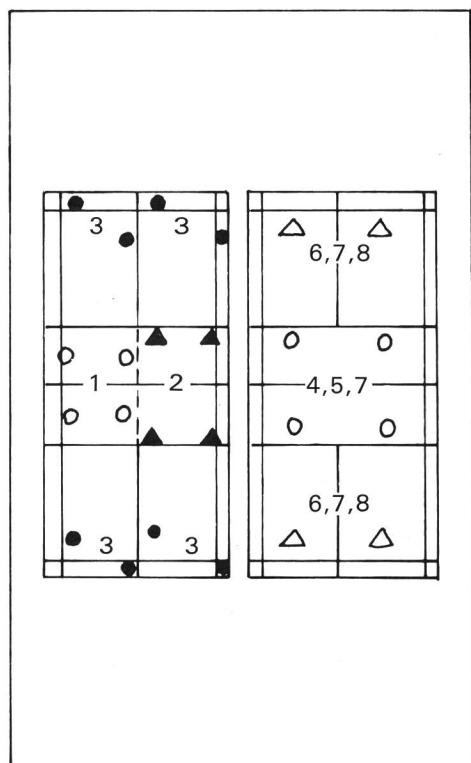
### *En essaim:*

- jouer le volant en hauteur en le frappant avec la raquette de différentes manières: varier la hauteur, coup droit ou revers, reprises en position accroupie, frapper entre les jambes ou en arc de cercle au-dessus de la tête, etc.
- les élèves marchent ou courrent en avant ou à reculons tout en jouant le volant en hauteur par différentes formes de frappe
- divers obstacles sont dispersés dans la salle: bancs suédois, rangées de poteaux, cerceaux, etc. Les élèves serpentent entre les obstacles, les franchissent en sautant, tout en gardant le contrôle de leur volant qui est sans cesse joué en hauteur
- la classe forme des cercles (par exemple: de 5 élèves chacun): à l'arrêt ou en courant, les élèves se passent un volant. Plus difficile: mettre deux volants en jeu.

### *Par couples:*

- se passer un volant à l'arrêt, en marchant ou en courant
- l'un des partenaires lance de la main le volant à son camarade qui le lui retourne en le frappant avec sa raquette.

## Organisation pour l'apprentissage des coups (24 élèves)



- 1 Par 4, jeu au filet à courte distance sur un demi-terrain
- 2 Exercice du coup droit par 4 sur un demi-terrain
- 3 Exercice du dégagement par couples ou par 4 sur un demi-terrain
- 4 Jeu à courte distance, soit par couples sur un demi-terrain, soit par 4 sur toute la largeur
- 5 Exercice du service court
- 6 Exercice du dégagement par couples sur un demi-terrain
- 7 Exercice d'amortie
- 8 Service long

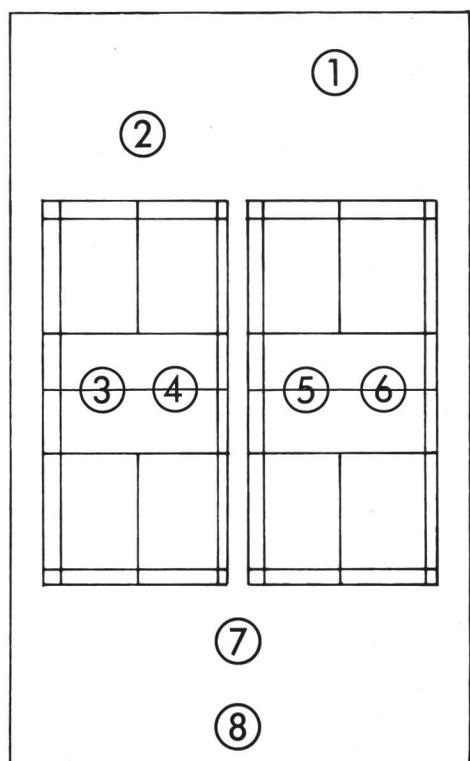
Cette forme d'organisation demande déjà un certain niveau technique pour que les différents groupes ne se gênent pas mutuellement et que les interruptions ne soient pas trop fréquentes.

*Pour les exercices qui ne nécessitent pas absolument de marquage, il est également possible d'utiliser toute la moitié de la salle, afin de gagner de la place dans le sens de la largeur.*

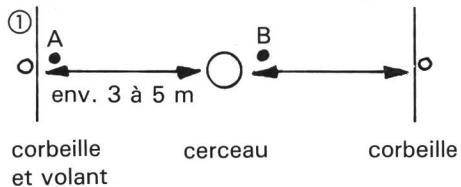
## Circuit par couples

Entraînement de l'adresse, de la mobilité et de la technique du coup.

*A chaque poste, travail durant 2 à 3 minutes. Pause entre les postes, environ 30 secondes.*

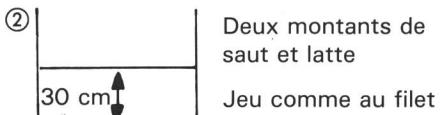


## Courir en avant et à reculons



«A» prend un volant dans la corbeille, court en avant, pose le volant dans le cerceau et retourne à sa place en courant à reculons. «B» prend le volant et court le poser dans sa propre corbeille. Lorsque «A» a épuisé tous ses volants, on inverse les rôles après une courte pause (à répéter 2 ou 3 fois durant le temps fixé).

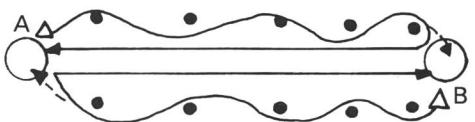
## Jeu avec «filet bas»



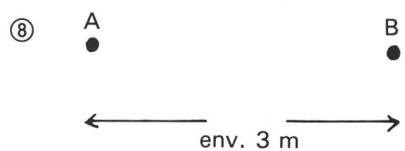
- ③ Jeu normal au filet, mais seulement sur un demi-terrain
- ④ Dégagements sur un demi-terrain
- ⑤ Passes par coups droits sur un demi-terrain
- ⑥ Service long du fond du terrain. «A» sert à «B», puis «B» à «A», ou services simultanés.

## Course en slalom

- ⑦ «A» et «B» partent, chacun avec son volant.

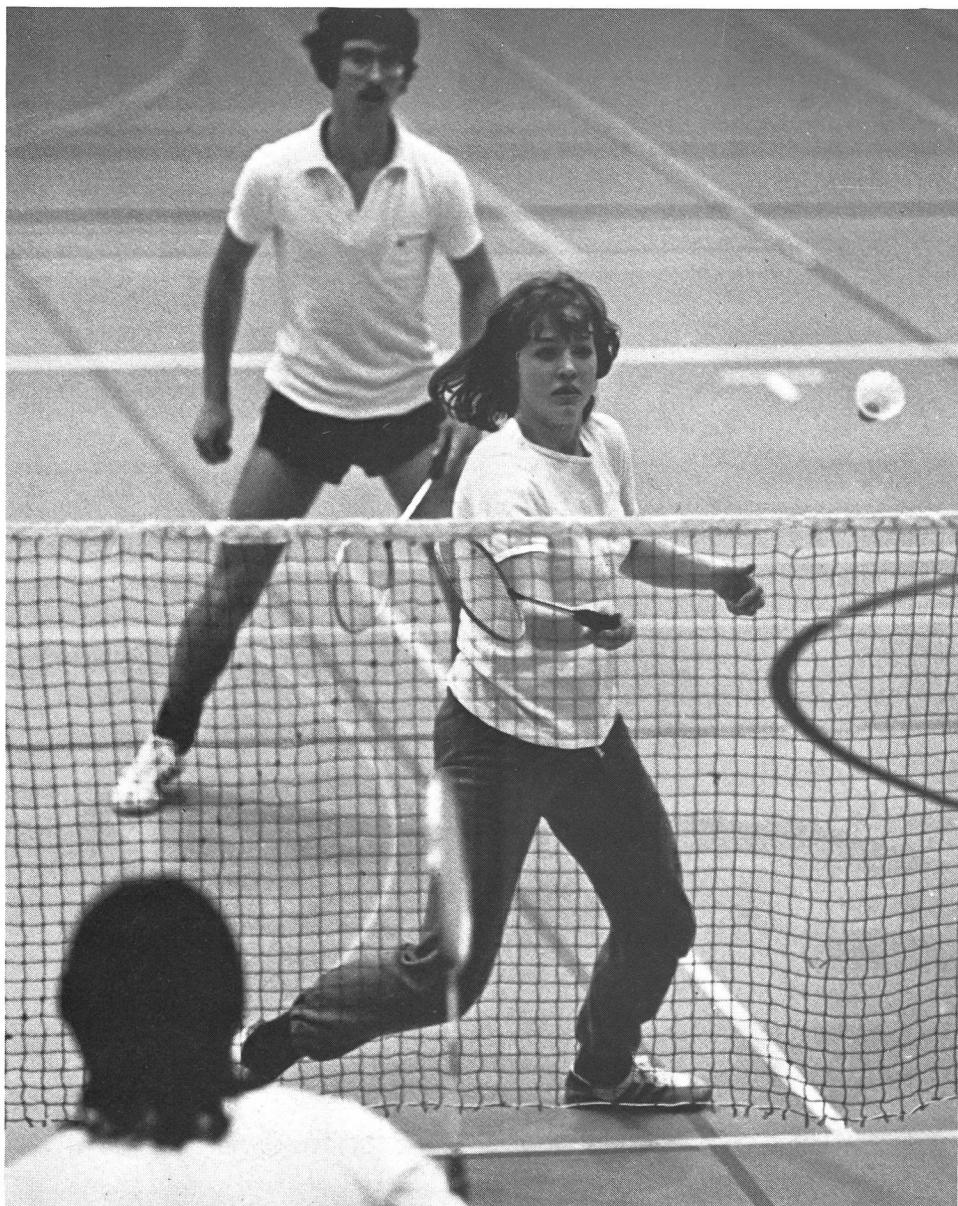


Ils courrent en slalomant entre les poteaux et en jouant continuellement leur volant en hauteur: arrivés au dernier poteau, ils le jouent dans le cerceau. Chacun revient alors à son point de départ en courant à reculons en ligne droite, et reprend le volant du partenaire dans le cerceau pour recommencer.

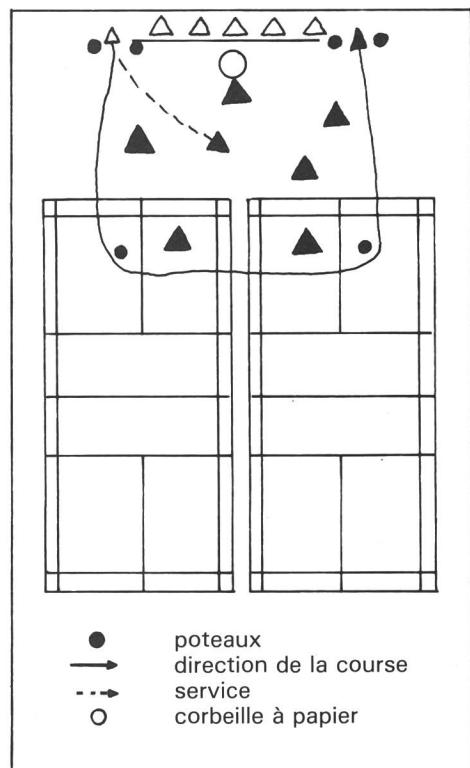


Chaque partenaire tient une raquette dans chaque main; ils se font des passes en frappant le volant tantôt de la main gauche, tantôt de la droite.



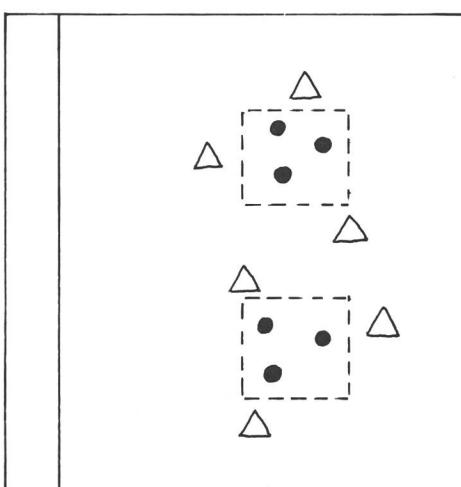


- «Badminton-balle frappée»; on joue selon les règles de la balle frappée. La distance à parcourir entre les refuges ne doit pas être trop grande. Le volant mis en jeu par un service de badminton ne doit pas être attrapé avec la main par les receveurs, mais renvoyé par des coups droits et des passes jusque dans la corbeille disposée à cet effet. Si le volant tombe à terre, il ne peut être repris qu'au moyen de la raquette. ■



## Formes de jeu

- Deux ou plusieurs équipes, chacune sur son terrain, cherchent à faire le plus grand nombre de passes possible en un temps donné, ou à maintenir le plus longtemps possible le volant en jeu sans le laisser tomber au sol.
- La classe est divisée en 4 équipes, chacune occupant une moitié de terrain: le jeu consiste à passer le volant normalement par-dessus le filet à l'équipe adverse, mais seulement après avoir fait 2, 3 ou 4 passes entre joueurs de la même équipe. Service comme au badminton, ou changement après 5 reprises. On peut aussi augmenter la surface de jeu.
- La classe est divisée en 4 équipes, deux d'entre elles occupant une moitié de la salle; dans chacune des moitiés de la salle est dessiné un carré occupé par l'une des équipes, l'autre se trouvant à



l'extérieur: les joueurs de l'équipe extérieure se passent le volant, et ceux de l'équipe intérieure cherchent à intercepter les passes. On compte le nombre de passes réussies en un temps donné; ou bien on inverse les rôles après chaque passe interceptée ou chaque faute de l'équipe extérieure.

