

# SHUTTLE TIME PRIMARY

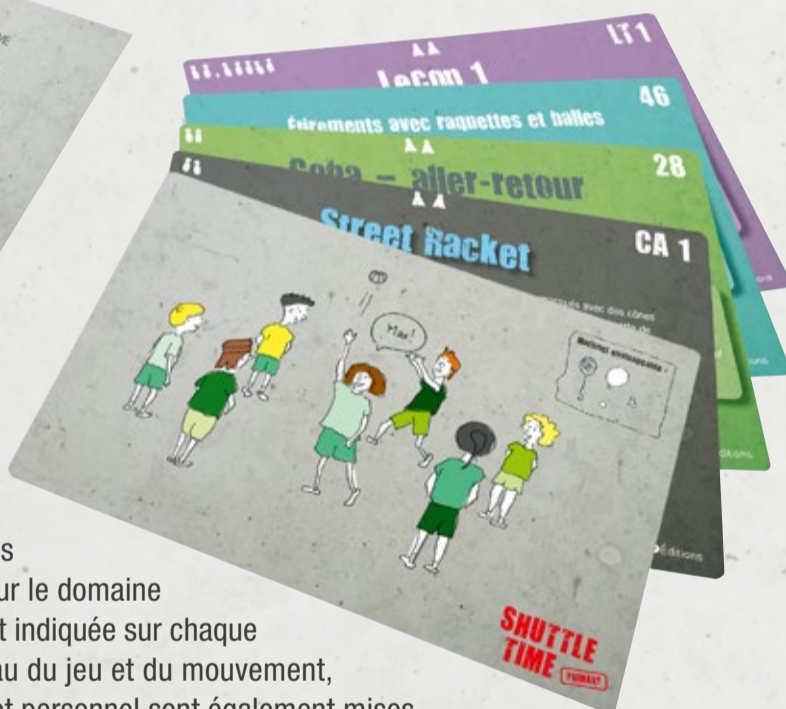


nou  
veauté



## Introduction ludique au badminton

Avec vos élèves, plongez dans le monde fascinant du volant! «Shuttle Time Primary» présente dans ses 56 fiches de nombreuses idées amusantes pour introduire le badminton sous forme de jeu et l'enseigner de manière adaptée à l'âge des élèves des cycles 2 et 3. Cet outil didactique se réfère directement au PER et se conforme au credo de J+S Kids : rire, apprendre, réaliser une performance.



## Référence au Plan d'études romand (PER)

«Shuttle Time Primary» suit de très près le PER sur les plans méthodologique et didactique et met l'accent sur le domaine des jeux/jeux sportifs. La référence directe au PER est indiquée sur chaque fiche. Outre le développement des aptitudes au niveau du jeu et du mouvement, les compétences interdisciplinaires au niveau social et personnel sont également mises en avant.

INGOLDÉditions

swiss  
badminton

[www.ingoldverlag.ch](http://www.ingoldverlag.ch)

INGOLDÉditions  
Suisselearn Media SA  
Hintergasse 16  
3360 Herzogenbuchsee

Tél. +41 62 956 44 44  
Fax +41 62 956 44 54  
info@ingoldverlag.ch  
www.ingoldverlag.ch

Flyer «Shuttle Time Primary» f. April 2020, 60.674



# A

Nicht frankieren  
Ne pas affranchir  
Non affrancare

Geschäftsantwortsendung Invio commerciale rispota  
Envoi commercial-réponse

INGOLDÉditions  
Suisselearn Media SA  
Case postale  
3360 Herzogenbuchsee

# Structure des fiches

**Formes d'organisation** (indicated by 4 icons)

**Degrés de difficulté** (indicated by 3 icons)

**Numérotation des fiches** (indicated by 44)

**Matériel éventuel pour une alternative à l'exercice proposé ou pour varier le degré de difficulté** (indicated by a hand icon pointing to a box)

**Matériel envisageable :**

- Volants
- Ballon de baudruche
- Balles de tennis en mousse
- Buts d'unihokey
- Caïssons suédois
- Sautoirs

**Consigne :**  
Deux équipes jouent l'une contre l'autre sur des buts d'unihokey dans une demi-salle. On ne peut pas courir en portant le volant, mais seulement le passer (lancer). Lorsque le volant tombe par terre, le jeu se poursuit depuis cet endroit. Un point est marqué lorsqu'un membre d'une équipe tape le volant avec la paume de sa main directement dans le but.

**Objectif :** Marquer le plus de buts possible.

- jouer avec un gardien/une de but
- si le volant tombe au sol, il est récupéré par l'autre équipe
- jouer avec une balle de tennis en mousse ou avec un ballon de baudruche
- jouer avec de plus grands buts (par ex. caïssons suédois)

**Référence PER :** CM14 2.4.5.6 / CM24 2.3.4.5

**Matériel :**

**Volants**  
Ballon de baudruche  
Balles de tennis en mousse

**Buts d'unihokey**  
Caïssons suédois

**Sautoirs**

**Illustration de l'exercice** (indicated by a hand icon pointing to the illustration)

**Variantes pour rendre les exercices plus simples ou plus difficiles** (indicated by a hand icon pointing to the list of variants)

**Liste de matériel pour l'exercice de base (en gras) et pour les variantes (pas en gras)** (indicated by a hand icon pointing to the list of materials)

# Types de fiches et cahier d'accompagnement

**L'île aux balles** 23

**Consigne :**  
Deux équipes jouent l'une contre l'autre sur des buts d'unihokey dans une demi-salle. On ne peut pas courir en portant le volant, mais seulement le passer (lancer). Lorsque le volant tombe par terre, le jeu se poursuit depuis cet endroit. Un point est marqué lorsqu'un membre d'une équipe tape le volant avec la paume de sa main directement dans le but.

**Objectif :** Marquer le plus de buts possible.

- jouer avec un gardien/une de but
- si le volant tombe au sol, il est récupéré par l'autre équipe
- jouer avec une balle de tennis en mousse ou avec un ballon de baudruche
- jouer avec de plus grands buts (par ex. caïssons suédois)

**Référence PER :** CM14 2.4.5.6 / CM24 2.3.4.5

## Postes / Formes de jeux

Les 48 fiches d'exercices présentent des formes d'exercices et de jeux avec variantes, incluant à chaque fois une référence au PER.



## Cahier d'accompagnement

Le cahier d'accompagnement donne aux enseignants des informations plus détaillées et des réflexions didactiques sur les fiches.

**Étirements avec raquettes et balles** 46

**Consigne :**  
Faire plusieurs exercices d'échauffement avec la raquette et la balle.

**Objectif :** Préparer le corps à l'effort.

- effectuer les exercices
- effectuer les exercices avec la raquette et la balle
- effectuer les exercices avec la raquette et la balle
- effectuer les exercices avec la raquette et la balle
- effectuer les exercices avec la raquette et la balle

## Retour au calme

3 fiches présentent des idées pour la fin de la leçon (retour au calme, réflexion).

**Jeu de la cible contre le mur** CA 2

**Consigne :**  
Deux équipes jouent l'une contre l'autre sur des buts d'unihokey dans une demi-salle. On ne peut pas courir en portant le volant, mais seulement le passer (lancer). Lorsque le volant tombe par terre, le jeu se poursuit depuis cet endroit. Un point est marqué lorsqu'un membre d'une équipe tape le volant avec la paume de sa main directement dans le but.

**Objectif :** Marquer le plus de buts possible.

- jouer avec un gardien/une de but
- si le volant tombe au sol, il est récupéré par l'autre équipe
- jouer avec une balle de tennis en mousse ou avec un ballon de baudruche
- jouer avec de plus grands buts (par ex. caïssons suédois)

## Évaluation

2 fiches de contrôle des objectifs d'apprentissage servent à vérifier les exigences minimales et les attentes fondamentales du PER pour le cycle 2. Ces contrôles se présentent délibérément sous une forme coopérative et ludique, et donc motivante pour les enfants.

**Leçon 2** 17 2

**Consigne :**  
Deux équipes jouent l'une contre l'autre sur des buts d'unihokey dans une demi-salle. On ne peut pas courir en portant le volant, mais seulement le passer (lancer). Lorsque le volant tombe par terre, le jeu se poursuit depuis cet endroit. Un point est marqué lorsqu'un membre d'une équipe tape le volant avec la paume de sa main directement dans le but.

**Objectif :** Marquer le plus de buts possible.

- jouer avec un gardien/une de but
- si le volant tombe au sol, il est récupéré par l'autre équipe
- jouer avec une balle de tennis en mousse ou avec un ballon de baudruche
- jouer avec de plus grands buts (par ex. caïssons suédois)

## Leçons types / Concours à 5

Les 3 fiches proposant des exemples de leçon et le concours à 5 donnent des idées sur la façon de préparer des leçons de badminton intéressantes et d'organiser un concours à l'aide des fiches.

## Les auteurs

Chantal Guggisberg, Thomas Heiniger et Gabriel Schelble sont responsables chez Swiss Badminton du projet scolaire « Shuttle Time ». En tant qu'enseignants et responsables de la formation J+S, ils ont des années d'expérience derrière eux.

## Cours à la carte

Profitez de l'expérience pratique et des idées des auteurs au niveau de l'enseignement en les invitant dans votre école.

Contact : info@ingoldverlag.ch, 062 956 11 45

Box, 23,4 x 7 x 16 cm, 56 fiches en quadrichromie avec cahier d'accompagnement

Auteurs : Chantal Guggisberg, Thomas Heiniger, Gabriel Schelble  
Illustrations : Monica Obrist

ISBN 978-3-03700-483-8

N° d'article 20.483 Prix CHF 72.-

**INGOLD**Éditions

## Bulletin de commande

Adresse de livraison

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Adresse de facturation

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

N° de client

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Date

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

N° d'article	Quantité	Article
20.483		Box « Shuttle Time Primary » (édition française)

Conditions de paiement:  
30 jours net  
Franco à partir de CHF 500.-  
Sous réserve de modification des prix avril 2020

INGOLDÉditions  
Suisselearn Media SA  
Hintergasse 16  
3360 Herzogenbuchsee

Tél. +41 62 956 44 44  
Fax +41 62 956 44 54  
info@ingoldverlag.ch  
www.ingoldverlag.ch

**INGOLD**Éditions