

Fiche ressource académique

CA : 4
Cycle : 4

APSA SUPPORT

Badminton

Domaines du socle	Compétences générales EPS : cocher celles qui sont prioritairement travaillées	
D1 Des langages pour penser et communiquer	CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	
D2 Les méthodes et les outils pour apprendre	CG2 S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique les méthodes et outils pour apprendre	
D3 La formation de la personne et du citoyen	CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	
D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	
D5 Les représentations du monde et de l'activité humaine	CG5 S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde	

		CHOIX PEDAGOGIQUES		EVALUATION DE FIN DE CYCLE
		« Ce qu'il y a à apprendre » / enjeux d'apprentissage	Exemples de mises en œuvre/ choix de stratégies	
ATTENDUS DE FIN DE CYCLE : 1. Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe. 3. Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre. 5. Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.	 ROLE(S) JOUEUR / PARTENAIRE	1. <u>Coordonner des actions motrices</u> - Servir de façon réglementaire. - Atteindre le fond du terrain (dégagement ; lob). - Jouer en zone avant (amorti). - Accélérer le jeu en situation favorable (smash). - Se déplacer et se replacer de manière efficace : pas chassés vers l'arrière et le côté, pas courus vers l'avant.	- Echauffement en posant les volants aux coins du terrain en utilisant les déplacements adaptés. - Matérialiser sur le terrain des zones bonifiées / interdites à atteindre pour le Joueur. - Valorisation au score d'une frappe spécifique à annoncer par le joueur (« bingo » sur le smash). - Marquer le point avec maximum 2 ou 3 touches après le service. - Matches à thème (ex : le serveur est le premier à avoir le droit de produire une trajectoire descendante pour comprendre l'intérêt de l'amorti et du smash). - Serrer la main à la fin de chaque match. - Varier les formes de groupements en mixant les niveaux : jeu en cumul de score par binôme de niveaux différents ou de même niveau.	Maîtrise insuffisante : Jeu de renvoi sécuritaire où les trajectoires sont essentiellement montantes, le joueur utilise un coup prédominant. Se déplace pour frapper le volant et se replace tardivement. La mise en jeu reste aléatoire
		1. <u>Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples</u> - Se donner du temps en situation défavorable. - Prendre du temps à l'adversaire en jouant sur le placement et/ou la vitesse du volant. - Avoir une intention tactique simple dès le service.		Maîtrise fragile : Apparition de trajectoires variées en placement ou en vitesse, de façon spontanée et instinctive (exploite les erreurs de l'adversaire). Service réglementaire stéréotypé.
		3.- 5. <u>Jouer avec respect et fairplay</u> - Accepter les décisions de l'arbitre. - Accepter le résultat du match et réfléchir à ses raisons. - En situation de coopération, permettre les apprentissages du partenaire.		Maîtrise satisfaisante : Trajectoires variées avec la prédominance d'un coup fort pour créer et/ou exploiter un espace libre et rompre l'échange. Le service participe à la construction tactique.
				Très bonne maîtrise : Recherche de rupture systématique en situation favorable, production de trajectoires en placement et vitesse pour mettre en difficulté l'adversaire.

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE :  ROLE(S) 4. Observer et co arbitrer. 5. Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité. DOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES : 2 et 3	OBSERVATEUR	4- 5. Observer et analyser : - Se montrer concentré et responsable dans le but d'aider son camarade. - Observer des critères définis par l'enseignant. - Remplir une fiche d'observation. - Analyser les résultats pour conseiller un camarade.	<u>Quelques critères à observer :</u> ▪ Ratio point gagnant / points marqués. ▪ Repérer les types de coups joués (dégagement, amorti, lob...) et leur conséquence sur le gain du point. ▪ Quelques exemples de fiches d'observation : mettre une croix en face du critère réalisé, comptabiliser des points bonifiés, score parlant...	Maîtrise insuffisante : Observe son camarade mais recueille les données de façon aléatoire Maîtrise fragile : Est concentré lors des phases d'observation et recueille les données de façon efficace sans les analyser Maîtrise satisfaisante : Est concentré lors des phases d'observation et recueille les données de façon efficace, propose une analyse simple Très bonne maîtrise : Observe avec attention et est capable de faire un retour pertinent à son camarade (critères plus précis, nombre de critères plus important)
--	---------------------------	--	---	--

ATTENDU DE FIN DE CYCLE :  ROLE(S) 4. Observer et co arbitrer. DOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES : 2 et 3	ARBITRE	4. Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre - Assurer le comptage des points - Connaître le règlement et le faire respecter - Etre attentif et concentré tout au long de la rencontre - Faire preuve d'impartialité. - Remplir une feuille de match	▪ Gérer l'organisation des matchs (qui joue contre qui). ▪ Utiliser une gestuelle adaptée. ▪ Verbaliser les raisons de ses décisions lors des matchs. ▪ Communiquer avec les éventuels juges de ligne. ▪ Annoncer le score et le serveur à chaque point. ▪ Gérer les temps de matchs.	Maîtrise insuffisante : Le règlement est méconnu, peu concerné lorsqu'il ne joue pas. Maîtrise fragile : Quelques erreurs dans le comptage des points, hésite dans ses prises de décision. Maîtrise satisfaisante : Assure le comptage des points et sait remplir une feuille de score. Très bonne maîtrise : Assure le comptage des points et utilise une gestuelle spécifique. Sait remplir une feuille de match.
---	-----------------------	--	--	---

Situation d'évaluation/compétence attendue

Compétence visée : En simple, rechercher le gain loyal du match par des intentions tactiques simples, à partir d'une mise en jeu réglementaire, en produisant des trajectoires variées en largeur et/ou longueur. Arbitrer, observer pour conseiller un camarade.

Situation d'évaluation : réaliser plusieurs matchs contre des adversaires de niveau similaire. Des points « bonus » peuvent être attribués en fonction de ce qui a été enseigné. Chaque élève assure obligatoirement le rôle d'arbitre et de conseil.