**Fiche ressource académique**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 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 par la pratique physique et sportive des méthodes et outils | |  |
| APSA SUPPORT  **Badminton** | 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 | |  |
|  |  | 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.** S’organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque  **2.** Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.  **3**. Respecter les partenaires, les adversaires et l’arbitre  **5**. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter     |  | | --- | | DOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES : 1 et 4 | | **ROLE(S)**  JOUEUR /  PARTENAIRE | **1.** Coordonner des actions motrices simples  - Servir par le bas de manière aménagée  - En situation de partenariat : assurer la continuité de l’échange en utilisant majoritairement des frappes hautes (CD) et si nécessaire, basses (CD/revers)  - débuter une rotation du buste pour passer d’une frappe « poussée » à une frappe «  fouettée »  - avancer au moment de la frappe  - Se déplacer et se replacer en fonction de la trajectoire du volant adverse.  **1.** Rechercher le gain de l’affrontement par des choix tactiques simples  - Tenir l’échange le plus possible.  - Déplacer l’adversaire par des trajectoires variées (avant arrière et/ou gauche droite)  - Identifier une situation favorable (espace libre / volant « facile ») pour mettre fin à l’échange (trajectoire et/ou vitesse)  **3.**- **5**. Jouer avec respect et fairplay  - accepter les décisions de l’arbitre  - accepter le résultat du match et réfléchir à ses raisons  **2.**- **5.** Gérer son effort et ses émotions  - maintenir son engagement physique sur toute la durée d’un match ou d’une séance/leçon  - maitriser ses émotions quel que soit le déroulement de la rencontre | - Mise en jeu avec un service lancé à la main (pour favoriser l’échange).  - Servir en revers  - Jeu sans raquette : règles du Badminton en lançant/rattrapant le volant à la main  - Matériel adapté : raquettes petites tailles/ ballon de baudruche, Pétéka etc.  - Matérialiser sur le terrain des zones bonifiées / interdites à atteindre pour le joueur.  - Faire le maximum d’échanges sur un temps imparti (puis chercher à gagner le point)  - Faire des échanges en diagonales  - 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 :  Intention tactique : le joueur renvoie de façon aléatoire ou en cloche au centre du terrain (pousse le volant)  Le joueur renvoie le volant lorsque celui-ci arrive sur lui, reste sur place après la frappe  Mise en jeu difficile (besoin d’aménagement) | |
| Maîtrise fragile :  Intention tactique : le joueur renvoie de façon sécuritaire (conservation du volant) sans réelle intention de rupture  Le joueur se déplace pour frapper le volant et se replace tardivement  Mise en jeu irrégulière | |
| Maîtrise satisfaisante :  Intention tactique : le joueur déplace son adversaire en produisant des trajectoires variées (avant/arrière ou droite/gauche)  Le joueur se place sous le volant pour frapper, se replace au centre du terrain  Mise en jeu réglementaire | |
| Très bonne maîtrise :  Intention tactique : le joueur construit le point en variant les trajectoires et exploite les situations favorables (joue dans les espaces libérés)  Le joueur se déplace et se replace rapidement pour frapper le volant dans de bonnes conditions (frappes hautes, quelques accélérations) | |
| **ATTENDUS DE FIN DE CYCLE :**  **4.** Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l’activité et à l’organisation  **5**. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter   |  | | --- | | DOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES : 2 et 3 | | **ROLE(S)**  OBSERVATEUR | **4.**- **5**. Accepter de tenir des rôles simples d'observateur:  - Se montrer concentré et responsable dans le but d'aider son camarade  - Observer des critères simples définis par l'enseignant  - Remplir une fiche d'observation | Quelques critères simples à observer:  - tenue de raquette, zones visées, zones de frappes (position des pieds de l’adversaire à la frappe),…  - Compter le nombre d'échanges, de frappes ...  - quelques exemples de fiches d'observation : mettre une croix en face du critère réalisé, comptabiliser des points bonifiés, score parlant,… | | Maîtrise insuffisante :  L’observateur manque de concentration lors des phases d’observation, se dissipe lorsqu’il ne joue pas | |
| Maîtrise fragile :  L’observateur observe son camarade mais recueille les données de façon aléatoire | |
| Maîtrise satisfaisante :  L’observateur est concentré lors des phases d’observation et recueille les données de façon efficace | |
| Très bonne maîtrise :  L’observateur observe avec attention et est capable de faire un retour simple à son camarade | |
|  |  |  |  | |  | |
| **ATTENDU DE FIN DE CYCLE :**  **4.** Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l’activité et à l’organisation de la classe   |  | | --- | | DOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES : 2 et 3 | | **ROLE(S)**    ARBITRE | **4**. Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre  - assurer le comptage des points  - connaître le règlement et le faire respecter  - être 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, l’arbitre est peu concerné lorsqu’il ne joue pas | |
| Maîtrise fragile :  Quelques erreurs dans le comptage des points, l’arbitre hésite dans ses prises de décision | |
| Maîtrise satisfaisante :  L’arbitre assure le comptage des points et sait remplir une feuille de score | |
| Très bonne maîtrise :  L’arbitre assure le comptage des points et explique ses décisions. Il sait remplir une feuille de match. | |
| **Situation d’évaluation/compétence attendue**  Compétence attendue : En simple, rechercher le gain loyal du match par des intentions tactiques simples, à partir d’une mise en jeu règlementaire, en produisant des trajectoires variées en largeur et/ou longueur. Assurer le comptage des points et remplir une fiche d’observation.  Situation d’évaluation : réaliser plusieurs matchs contre des adversaires de niveau similaire. La règle du service peut être adaptée (exemple : chacun des joueurs sert 2x = 1x à droite, 1x à gauche). Des points « bonus » peuvent être attribués en fonction de ce qui a été enseigné. Chaque élève assure obligatoirement le rôle d’arbitre. | | | | | | |