

**STAGE PAF 2017**

**CHAMP**

**D'APRENTISSAGE**

**4**

**APPROCHE**

**TRANSVERSALE**

## **CONTENU DU DOSSIER**

- **Logique interne du champ 4**
  
- **Badminton – Séquence d'apprentissage cycle 4**
- **Rugby – Enjeux d'apprentissage cycle 4**
- **Rugby – Fiche ressource PAF**
- **Rugby – Séquence d'apprentissage cycle 3**
- **Rugby – Séquence d'apprentissage cycle 4**
- **Volleyball – Séquence d'apprentissage cycle 4**
  
- **Badminton – fiches outils élèves**
- **Badminton – situations d'apprentissage**
- **Badminton – Tâche complexe cycle 3 et 4**
- **Badminton – typologies situations d'apprentissage**
- **Football – Schéma tâche complexe**
- **Football – Tâche complexe cycle 3 et 4**
- **Rugby – enseigner par compétences**
- **Rugby – Tâche complexe**
- **Volleyball – situations d'apprentissage**
- **Volleyball – Tâche complexe cycle 3**
- **Volleyball – typologies situations d'apprentissage**

## 1. LES NOTIONS ABORDEES

### • L'échauffement

- Présentation d'un échauffement général et orienté d'une durée de 30' à 45' vers les groupes d'APSA (sports de combat, sports collectifs, sports de raquettes) permettant le développement moteur et donnant des habitudes de travail (protocole oui mais pas que...). Prendre en considération dès l'échauffement le fil conducteur du CA4, « prélever des informations pour décider et agir ensemble ou individuellement, s'adapter et prendre des décisions, développer les ressources énergétiques ».
- Retour sur l'échauffement spécifique en lutte, basket et badminton en début de chaque demi-journée pour introduire la spécificité de chaque APSA.

### • Les rôles

- Le pratiquant : lutteur, basketteur, badiste, partenaire, adversaire
- Les statuts : attaquant ou défenseur. Le problème commun aux APSA du Champ 4, c'est d'attaquer (l'adversaire, la cible, le terrain) pour marquer et dans le même temps de me défendre (mon corps, ma posture en lutte, ma cible en basket, mon terrain en badminton).
  - Lutte : en fonction de la pression de force, de la position et de la posture corporelle exercée sur l'adversaire. **Tori** « prendre ou choisir », **attaquant** et **Uke** « recevoir ou subir », **défenseur**, sont les deux rôles dans l'entraînement avec son partenaire dans les arts martiaux.
  - Basket : en fonction de la possession de la balle. Avec des sous-statuts, Porteur de balle (PB), Non Porteur de Balle (NPB), Défenseur sur le PB (DPB), Défenseur sur le NPB (DNPB).
  - Badminton : en fonction de la pression temporelle (temps requis / temps disponible). « Je gagne du temps j'attaque le terrain adverse », « je n'ai pas de temps, je neutralise », « je perds du temps, je défends mon terrain ».
- L'arbitre : connaît et fait respecter le règlement, annonce le score, est impartial, utilise un vocabulaire spécifique à l'APSA.
- Le juge secrétaire : connaît le règlement, valide les décisions de l'arbitre, retranscrit les points et le score sur une feuille de résultats.

- **L'observateur** relève des informations et focalise son attention sur des critères observables (quantitatifs ou qualitatifs) simples. Aiguiser sa vision, éduquer son « œil » ou utiliser une fiche d'observation.
- **Le coach** analyse les données recueillies par l'observateur et prodigue des conseils simples, une stratégie, une tactique pour affiner le projet et encourager la réussite.

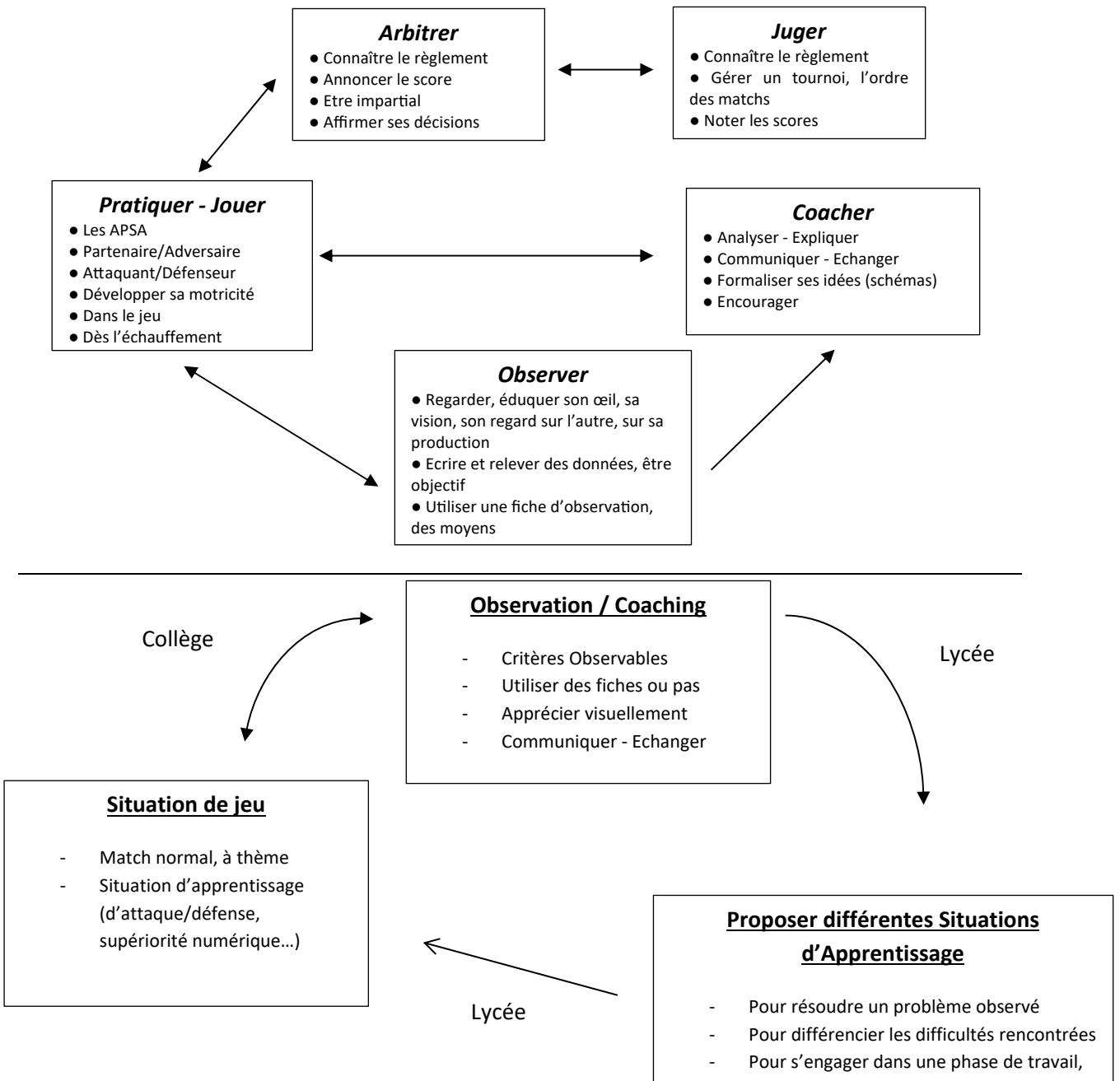
#### Rappels sémantiques

La stratégie : c'est l'élaboration d'un plan de jeu avant de jouer un match. L'intervention du coach ou la décision du joueur d'élaborer « son plan » avant le match est de l'ordre des « intentions stratégiques ».

La tactique : c'est la mise en œuvre de la stratégie pendant le match, dans l'action, entre 2 points. Elle provient de la décision du joueur de modifier ou de faire évoluer la stratégie élaborée seul ou avec son coach, une fois que le match, le jeu a débuté. Ceci est de l'ordre des « intentions tactiques ».

#### • Les situations complexes :

- Permettent de faire émerger des compétences chez les élèves (pratiquant, arbitre, juge, secrétaire, observateur, coach).
- Sont des situations nouvelles, dans lesquelles les élèves peuvent mobiliser les ressources déjà acquises (capacités, connaissances et attitudes).
- S'assurer au préalable que l'élève possède les ressources à mobiliser pour s'engager dans la situation complexe.
- Engage l'élève dans un temps de réflexion, d'élaboration pour produire une réponse (motrice, tactique, décisionnelle, énergétique, individuelle, collective...).
- Se caractérise obligatoirement par un temps d'observation, d'échange et d'analyse, de mise en commun, de communication pour s'engager vers un « acte réfléchi, pensé, structuré ».
- Encourage l'élève à prendre des décisions, d'avoir le droit à l'erreur et de considérer l'erreur comme une source d'apprentissage.
- Donne la possibilité à l'élève de se corriger et d'apprendre à être audacieux.
- Peut-être mise en œuvre à chaque leçon, si les élèves maîtrisent les ressources utiles :



- La différenciation pédagogique :

- réduire ou augmenter les contraintes

En Lutte :

- Les espaces de jeu (en cercle, en couloir...)
- La pression temporelle
- Les contraintes règlementaires et les systèmes de marques
- Les positions de départ permettant de partir en situation d'avantage ou de désavantage (à genoux, sur le ventre, à quatre pattes, sur le dos...)
- Les situations de combats (au sol, debout, les contraintes sur les combattants, les saisies, les interdictions, le sumo, les différentes formes de lutte...)
- Les formes de groupement (mixité, démixé, hétérogénéité, taille, poids, énergie du combattant...)
- Le temps de récupération permettant aux élèves de prendre un temps d'échange et d'analyse en fonction de la consigne d'observation

En Basket :

- L'espace de jeu (largeur, longueur, diagonale...)
- L'espace de marque (taille des cibles, nombres de cibles, panneau, cercle, panier...)
- Les règles de marque (valeur du point marqué, 1c0 ou double pas, tir en appuis, tir à 3 points, score à handicap, « bingo », toucher le cercle...)
- Le nombre de joueurs (effectifs réduits, surnombre offensif)
- La composition des équipes (mixtes, hétérogènes, homogènes, stables, instables, le changement de joueur pour équilibrer ou rééquilibrer le rapport de force)
- Les droits d'intervention sur le ballon (ballon sur la tête « PB – intouchable », 3'', modulation ou non des règles, marcher, reprise de dribble...)
- La durée du temps mort permettant aux élèves de prendre un temps d'échange et d'analyse en fonction de la consigne d'observation

En Badminton :

- La surface de jeu peut-être réduite ou augmentée, en longueur, en largeur, introduire une zone interdite
- La hauteur du filet peut-être réduite ou augmentée
- Les contraintes règlementaires qui pèsent sur le serveur peuvent être adaptées (agrandissement de la surface de réception, mode de frappe tolérée, en dégagé...)
- Les contraintes informationnelles qui pèsent sur le joueur peuvent être adaptés (possibilité de jongler ou d'utiliser une double touche)
- Le système de marque peut être révisé (bonus, « banco », malus...)

## L'ÉCHAUFFEMENT

L'échauffement combiné : peut-être utile pour sortir des protocoles d'échauffement, avec succession des différentes phases (activation cardio-pulmonaire, mobilisation articulaire, renforcement musculaire, étirements, échauffement spécifique), il donne des bases et des éléments pour développer la créativité chez les élèves. Il regroupe des exercices de types généraux et orientés.

L'échauffement spécifique : est un temps où l'élève s'échauffe spécifiquement dans l'APSA pratiquée (ex badminton : échange avec raquette et volant, ex basket : avec ballon, dribble, passe et tir...)

### Les formes d'organisation pour réaliser un échauffement « orienté » en sports de raquettes et en sports collectifs

**Proposition n°1** : durée total 15' à 25', sur un espace de 8m x 4m, terrain de badminton sans filet.

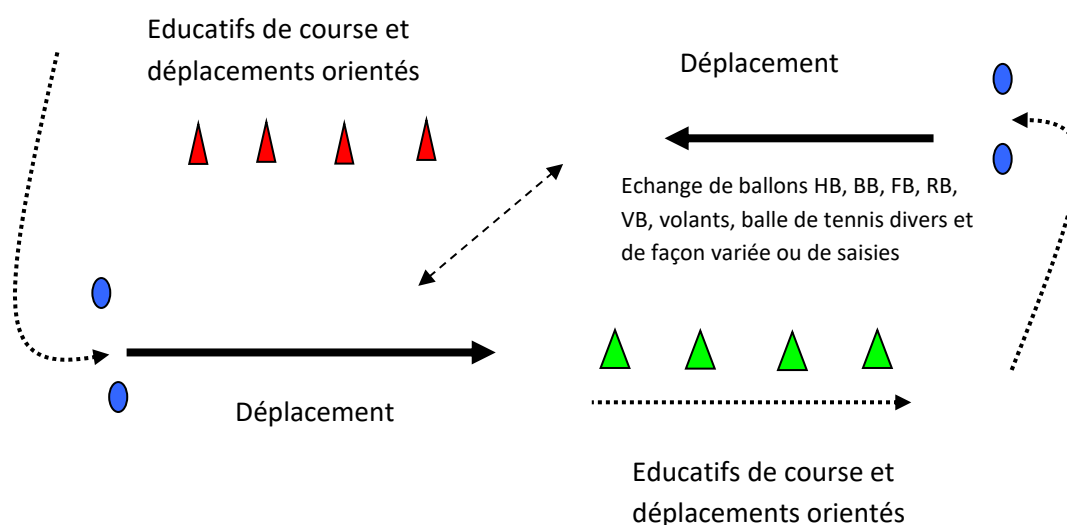
Objectif : apprendre à s'échauffer en combinant les différentes phases d'un échauffement (activation cardio-pulmonaire, mobilisation articulaire, renforcement musculaire)

Ressources sollicitées :

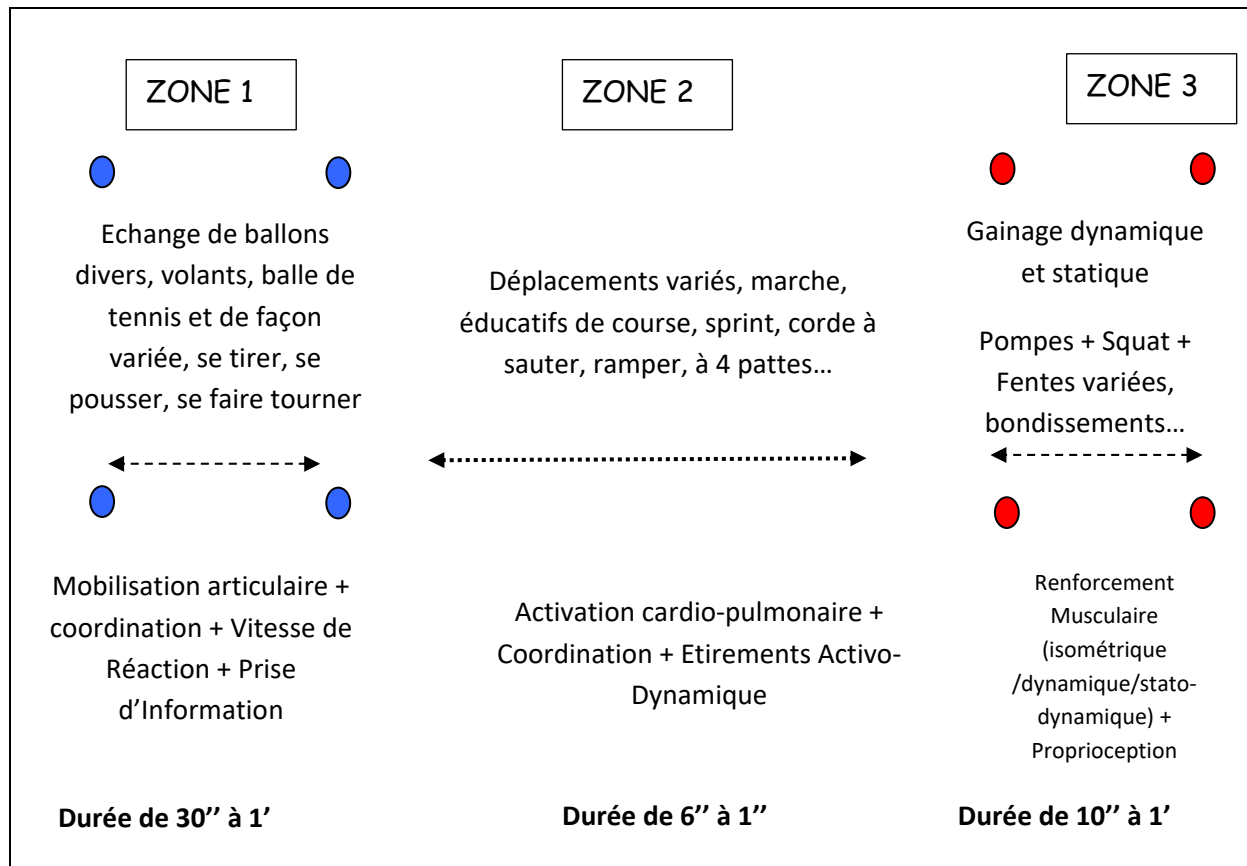
- **informationnelles** : apprécier une trajectoire, entrer en anticipation-coïncidence
- **énergétiques** : coordination générale (courir, lancer, réceptionner...), la coordination orientée (enchaîner des actions variées, se déplacer, échanger, se replacer), la qualité de pied, la vitesse de réaction...), la force (bondissements horizontaux, verticaux, les fentes...)
- **biomécanique** : mobiliser l'ensemble des articulations en mouvement
- **conatives** : être attentif pour réussir, être partenaire, situations ludiques et variées qui entretiennent la motivation

Variables :

- **réduire ou augmenter la distance des échanges**
- **remplacer la zone d'échange par une zone de sollicitation de la force-coordination en partenariat debout (tirer, pousser, tourner, saisir...)**



**Proposition n°2 :** durée total 15' à 25', sur la largeur d'un gymnase de type 3, d'un dojo



**Proposition n°3**

- présenter un échauffement spécifique dans chaque APSA (lutte, basket, badminton)
- un échauffement spécifique s'effectue en réalisant la motricité spécifique
- lutte : chuter, faire chuter, saisir, contrôler bras, jambe, tirer, pousser, faire tourner, etc...
- basket : remonter le ballon, dribbler, passer, shooter, sauter etc....
- badminton : service, dégagement, amorti, smash, etc...



RAPPEL DES ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 3 et 4 dans le Champ d'Apprentissage 4

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

DOMAINES DU SOCLE	COMPETENCES GENERALES	Les Attendus de Fin de Cycle 3 6è	Les Attendus de Fin de Cycle 4 5è-4è-3è
D1 Des langages pour penser et communiquer	CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	AFC 1: S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	AFC1: Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
D2 Les méthodes et outils pour apprendre	CG2 S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	AFC 2: Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	AFC2: Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
D3 La formation de la personne et du citoyen	CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	AFC 3: Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	AFC3: Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre
D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	AFC 4: Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	AFC4: Observer et co-arbitrer
D5 Les représentations du monde et l'activité humaine	CG5 S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain	AFC 5: Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	AFC5: Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité

Préciser que dans chaque leçon l'enseignant s'appuie sur le croisement des domaines du socle et des attendus de fin de cycle pour construire les apprentissages des élèves qui se retrouvent dans le tableau enjeux de formation ou d'apprentissage. Les équipes EPS opèrent des choix dans ce qui est fondamental à acquérir pour l'élève en fin de cycle. Tous les domaines et tous les attendus ne sont pas à travailler dans une APSA. Par exemple, l'acquisition de « AFC2: Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force » en cycle 4, fera l'objet d'un traitement différent en lutte, en basket et en badminton (notion de remplacement, de récupération, de niveau d'engagement psychologique et corporel...). C'est ce qui fait la spécificité de chaque APSA.

**CHAMP  
D'APRENTISSAGE**

**4**

**DEMARCHE  
D'ENSEIGNEMENT**

PROJET DE SEQUENCE D'APPRENTISSAGE											
dates	N° leçon	Objectifs Leçons	A1 Réaliser des actions décisives. Gérer un rapport de force	A2 Adapter son engagement moteur	A3 Etre solidaire	A4 Observer Co-Arbitrer	A5 Accepter le résultat être objectif	Rôles Travaillés en relation avec le Socle	Echauffement	Situations d'apprentissage	Bilan
	L1	EVALUATION INITIALE	Construire le point et marquer en jouant loin du centre et en déplaçant l'adversaire (jouer loin dans les espaces libres). Apprendre à servir réglementairement.			Connaitre et maîtriser une posture, une gestuelle et un vocabulaire adapté pour arbitrer et être le garant du bon déroulement du jeu en assurant le respect des règles. Connaitre les limites du terrain en simple. Etre capable de compter les points, d'annoncer le score et de guider les joueurs (sens de rotations, pairs et impairs)	Saluer à la fin de la partie l'adversaire et les arbitres	BADISTE + ARBITRE	1. Coopération par affinité. Regroupement de 3 à 4 joueurs. 1 volant par élève sur 1 demi-terrain. Lancer et rattraper le volant simultanément. Etre en partenariat, puis jouer les points avec les 2 volants. 2. Echange libre avec 1 raquette sur demi-terrain toujours en partenariat. Poser la raquette autour de son corps, faire tourner la raquette dans sa main après chaque frappe, être en équilibre et jouer à une vitesse où on ne fait pas de faute.	1. Match en montée/descente: jeu libre. Arbitre.	
	L2	APPRENDRE A AVOIR UNE INTENTION TACTIQUE DES LE SERVICE	Suivre un plan de jeu simple à partir du service (servir long et jouer court, servir court et jouer long).			Identifier le nombre de coups joués pour faire correspondre la bonne bonification des points	S'engager dans une symbolique de l'affrontement sportif (respect des rituels de la confrontation, réversibilité de la victoire et de la défaite, donner le "meilleur de soi-même", reconnaître les mérites de son adversaire, fair-play)	BADISTE + ARBITRE	1. Coopération par niveau de jeu sur 1 demi-terrain. Exercices de proprioception chevilles + équilibre. Regroupement de 2 joueurs + 1 raquette par joueur. A. libre en dégager/dégager en partenariat. Varier les équilibres, frappe sur le pied droit, sur le pied gauche, avec les 2 pieds au sol, en extension. 2. Coopération sur demi-terrain. Dégagement "prouetta". A. dans l'axe. B. dans la diagonale. 3. Servir court + jouer le point avec relanceur placé au fond du terrain. 4. Servir long + jouer le point avec relanceur placé près du filet.	1. Match en montée/descente: Joueur au service. Gagner le point entre 1 et 2 frappes = service + frappe = 100 pts. Gagner le point entre 3 et 4 frappes = 10 pts. Gagner le point en plus de 4 frappes = 1 pt. Joueur en retour: Gagne 1 seul point.	
	L3	AMELIORER LES DEPLACEMENTS AVANT/ARRIERE (dégager / amortir / contre amortir)	Reconnaître, exploiter, provoquer un volant favorable ou en OR (mi-court et haut)			Etre attentif au déroulement du jeu afin d'identifier et de signaler les actions non réglementaires	Accepter la confrontation avec des adversaires dans le cadre d'un règlement explicite	BADISTE + ARBITRE	Regroupement par 2. 3 zones de travail. Zone 1: coordination spécifique badminton (échanges de volants avec ou sans raquette). Zone 2: déplacements variés orientés et spécifique badminton et travail de qualité de pied/coordination. Zone 3: Renforcement musculaire (gainage 4 appuis / 2 appuis / 2 appuis, fentes variées, latérale, avant, oblique, croisée, chaise + bondissements, proprioception cheville et genou)	1. Match en montée/descente: jouer le point pour le gagner. Volant tombe en zone arrière = 5 pts. 2. Match en montée/descente: jouer le point pour le gagner. Volant tombe en zone avant = 5 pts. 3. Match en montée/descente: jouer le point pour le gagner. Volant tombe en zone arrière ou avant = 5 pts.	
	L4	AMELIORER L'ENCHAÎNEMENT FRAPPE - REPLACEMENT ET LA ZONE DE REPLACEMENT AU CENTRE DU TERRAIN	Reconnaître, exploiter, provoquer un volant favorable ou en OR (mi-court et haut). Etre attentif au déroulement du jeu afin d'identifier et de signaler les actions non réglementaires.				Saluer ses adversaires et l'arbitre en fin de rencontre quel que soit son résultat. Gagner avec modestie, rester humble. Reconnaître la supériorité de son adversaire et accepter la défaite, le féliciter. Exprimer les émotions générées par le résultat de la rencontre de manière sincère et respectueuse.	BADISTE + COACH	1. Coopération par niveau de jeu. Regroupement de 2 joueurs + 1 raquette / joueur + 2 volants. A. frappe CD l'autre en RVS + fente latérale / remplacement à l'extérieur du terrain "viser un plot central". B. Frappe en dégagement + "toucher la zone intérieure du service (N1 avec la raquette, N2 avec le pied). C. service + frappe en diagonale avec "prouette", avec changement de diagonale.	1. Match par équipe 2 contre 2. Chaque joueur joue contre chaque adversaire. Temps de jeu 3'. Règles normal. Bonus si volant tombe au sol = 5 pts. Les scores se cumulent. Utilisation de coupelles de couleurs pour visualiser les points bonus.	
	L5	AMELIORER LA PRISE DE DECISION LE SMASH ET LA RUPTURE	Reconnaître des situations favorables (volant mi-court et haut) pour attaquer. Connaître, expliquer et s'approprier les principes simples d'efficacité de différentes techniques (service, dégagé, smash, amorti, contre-amorti, kill) et tactiques sportives (jouer long, jouer court, jouer vite, jouer haut, jouer dans l'espace libre, attaquer rapidement, attaquer placé, défendre).		Agir avec et pour les autres en prenant en compte leurs caractéristiques, aider et « tutorer », s'opposer modérément			BADISTE + COACH	Analyser son PROFIL DE BADISTE et de COACH. Coopération regroupement de 2 élèves de niveaux différents. Regroupement de 2 joueurs + 1 raquette + 2 volants. L'élève fort se met au service de l'élève plus faible. Construction d'un enchaînement en DUO faisant apparaître, le service, le dégagement, l'amorti et le contre amorti. Fiche de profil de joueur.	1. Match par équipe composée de 2 joueurs de niveaux différents. "BANCO" Chaque joueur joue contre un adversaire de son niveau. Temps de jeu 5'. Règles aménagées. Si l'élève annonce "BANCO" avant de frapper et qu'il marque le point = 100 pts. Si "BANCO" Non réussi = pas de pt. Si "BANCO" Touché = 30 pts. Si point joué sans annonce "BANCO" = 1 pt. Les scores des 2 joueurs se cumulent.	
	L6	EVALUATION FORMATIVE	Construire le point et marquer en jouant loin du centre et en déplaçant l'adversaire (jouer loin dans les espaces libres)	S'engager physiquement pour être disponible et mobile, se déplacer, se placer, se replacer, s'orienter, s'équilibrer		Relever des données pertinentes (volume de jeu, points forts et faibles) pour caractériser le rapport de force (durant ou après l'action) et réorganiser son projet stratégique à partir des résultats de l'analyse (utiliser différents outils d'observation (fiches d'observation, vidéo...) pour recueillir des informations, les analyser et évaluer divers aspects de la situation de jeu (points forts et faibles des joueurs adverses, caractéristiques techniques...))		BADISTE + COACH	Echauffement à construire et à réaliser en autonomie par les 2 joueurs. Temps disponible 15'.	Tâche Complexe: Rencontre par équipe de 2 joueurs de niveau homogène. Chaque joueur joue un match de simple de 2 sets de 11pts. L'équipe vainqueur est celle qui marque le plus de points cumulé sur les 2 sets. Sur le 2ème set, chaque point marqué en moins de 3 coups compte double (variante volant tombe au sol et hors de la zone centrale 2mx2m). Le coach donne des conseils simples et précis à partir de l'observation à la fin du 1er set. Secrétaire et remplir une feuille de score.	
	L7	EVALUATION SOMMATIVE	Reconnaître, exploiter, provoquer un volant favorable ou en OR (mi-court et haut). Construire le point et marquer en jouant loin du centre et en déplaçant l'adversaire (jouer loin dans les espaces libres)	Adapter les actions réalisées et l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour préserver son intégrité physique	Agir avec et pour les autres en prenant en compte leurs caractéristiques, aider et « tutorer », s'opposer modérément	Gérer collectivement et individuellement des matchs dans une poule et un tournoi.	Saluer les adversaires. Etre fair-play.	BADISTE + COACH	Echauffement à construire et à réaliser en autonomie par les 2 joueurs. Temps disponible 15'.	1. Tournoi par niveau de jeu. Regroupement de 4 à 5 joueurs. Match au temps 4' ou en 1 set de 11 pts. Jeu libre. Arbitre. Ou Auto-arbitrage. Coach qui donne des conseils oraux.	
Compétence Attendue						Tâche Complexe				Modalités d'évaluation	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Rechercher, dans le respect du règlement et du fair-play, le gain d'un match en adaptant son jeu en fonction de son statut dans l'échange, en orientant le jeu en dehors du centre du terrain et loin de l'adversaire, en exploitant les volants favorables jusqu'au mi court. <ul style="list-style-type: none"> <li>Arbitrer, organiser des rencontres, observer, conseiller et aider un partenaire à apprendre.</li> </ul> </li> </ul>						Rencontre par équipe de 2 joueurs de niveau homogène. Chaque joueur joue un match de simple de 2 sets de 11pts (ou variante 5' de jeu). L'équipe vainqueur est celle qui marque le plus de points cumulé sur l'ensemble des sets disputés. Sur le 2ème set, chaque point marqué en moins de 3 coups compte double (variante volant tombe au sol et hors de la zone centrale 2mx2m). Le coach donne des conseils simples et précis à partir de l'observation à la fin du 1er set. Secrétaire et remplir une feuille de score.				Badiste / 16 points. Coach / 4 points.	
BADMINTON 3ème - CA4 - C4											
EVALUATION DES COMPETENCES											
Rôles											
BADISTE						COACH / OBSERVATEUR					
Attendus de Fins de cycle			A1: Réaliser des actions décisives et gérer un rapport de force			A5: Accepter le résultat et être objectif			A3: Observer et co-arbitrer		
Insuffisant			Mobilités et coordinations faibles, touche peu le volant			Joue en réaction pas d'intention de jeu cherche à toucher le volant. N'entre pas dans le duel.			Peu attentif et relève de fausses informations		
Echelle des notes			0 - 6 pts						0 -1 point		
Fragile			Mobilités et coordinations en construction. Privilège un type de coup.			Joue avec des intentions tactiques simples centrées sur la continuité du jeu ou sur la rupture. Entre dans le duel mais cherche à gagner à tout prix, trouve des excuses à ses erreurs.			Concentré, relève des informations et propose des conseils simples		
Echelle des notes			6,5 - 10 pts						1,5 - 2,5 points		

<i>Satisfaisant</i>	<b>Mobilités et coordinations variées et efficaces.</b> Joue en variant la vitesse, la hauteur, la longueur et la largeur	Joue avec des <b>intentions</b> tactiques <b>variées</b> , <b>rupture et/ou continuité</b> dès le service. <b>Entre dans le duel avec fair-play.</b>	<b>Concentré</b> , relève des informations et propose des <b>conseils simples et justes</b> . <b>Encourage.</b>
<b>Echelle des notes</b>		<b>10,5 - 13,5 pts</b>	<b>3 - 4 points</b>
<i>Très Satisfaisant</i>	<b>Mobilités et coordinations variées, efficaces et efficientes (relâchement).</b> Joue en combinant la vitesse, la hauteur, la longueur et la largeur	Joue avec des <b>intentions</b> tactiques <b>adaptées</b> aux réactions de l'adversaire. <b>Entre dans le duel et s'intéresse à la relation avec l'adversaire</b> pour trouver des solutions.	<b>Concentré</b> , relève des informations, <b>analyse et propose des solutions adaptées</b>
<b>Echelle des notes</b>		<b>14 - 15 pts</b>	<b>4,5 - 5 points</b>

<b>CYCLE 4 Champ d'apprentissage 4</b>		<b>APSA support : Rugby</b>			
<b>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</b>	<b>Attendu de fin de cycle A1</b>	<b>Attendu de fin de cycle A2</b>	<b>Attendu de fin de cycle A3</b>	<b>Attendu de fin de cycle A4</b>	<b>Attendu de fin de cycle A5</b>
	Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe	Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force	Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaires(s)	Observer et co-arbitrer	Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité
	<b>Enjeux d'apprentissage et acquisitions prioritaires</b>				
<b>D1 Des langages pour penser et communiquer</b> <b>CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Créer une situation favorable de marque (progresser)</li> <li>- Exploiter une situation favorable de marque (soutien proche)</li> <li>- Faire basculer une situation favorable de marque (bloquer/plaquer)</li> <li>- S'appropriier les armes tactiques en attaque (jeu déployé/groupé) ou en défense (défense en ligne, montée rapide)</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'appropriier le vocabulaire « de base » pour arbitrer et observer</li> </ul>	
<b>D2 Les méthodes et outils pour apprendre</b> <b>CG2 S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter l'organisation collective (offensive et défensive) afin de gérer sa dépense énergétique</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'approprier des principes de jeu à travers l'observation de critères simples (possession, progression, soutien proche)</li> </ul>	
<b>D3 La formation de la personne et du citoyen</b> <b>CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adapter ses actions en fonction du rapport de force : percuter-éviter, bloquer-plaquer-arracher</li> <li>- Respecter et faire respecter une organisation défensive (défense en ligne)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maîtriser son engagement en fonction de son adversaire direct afin de ne pas le blesser</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jouer avec tous</li> <li>- Comprendre le caractère indispensable de l'aide de ses partenaires</li> <li>- Respecter l'organisation défensive (ligne)</li> <li>- Accepter les erreurs offensives et défensives de ses partenaires et y palier</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En co-arbitrage, faire respecter un élément simple du règlement (touche, marque, tenu, « en-avant »)</li> <li>- Prendre conscience de la difficulté du rôle d'arbitre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter le rituel de fin de match (saluer ses adversaires et l'arbitre)</li> <li>- Prendre conscience de la relativité d'une victoire en rugby</li> </ul>
<b>D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques</b> <b>CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'approprier les placements et attitudes permettant de ne pas se blesser</li> </ul>			
<b>D5 Les représentations du monde et l'activité humaine</b> <b>CG5 S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain</b>				<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître, reconnaître et respecter des organisations collectives offensives et défensives simples et les principes tactiques inhérents (Percuter, éviter, défendre en ligne)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendre conscience des valeurs véhiculés par le rugby quelque soit le niveau de pratique (scolaire, UNSS, amateur, professionnel)</li> </ul>

FICHE RESSOURCE CYCLE 3

CA : 4

Cycle : 3

APSA SUPPORT  
Rugby

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

		CHOIX PEDAGOGIQUES		EVALUATION DE FIN DE SEQUENCE
ATTENDUS DE FIN DE CYCLE	ROLE(S)	"Ce qu'il y a à apprendre"	Exemple de mises en œuvre / stratégies	
<p>Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe D1/CG1</p> <p>Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force D3/CG3 D4/CG4</p> <p>Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre D3/CG3</p>	<p style="text-align: center;">Joueur</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les actions fondamentales (donner, ramasser, esquiver, aplatis, passer...), percevoir les espace libres, dissociation segmentaires</li> <li>En ATT :</li> <li>- Enchaîner quelques actions fondamentales : se saisir du ballon, courir avec le ballon en s'orientant vers l'en but adverse et aplatis</li> <li>- Se situer sur le terrain, percevoir les partenaires, adversaires, l'en but adverse</li> <li>- Avancer seul ou en grappe vers la cible.</li> <li>- Assurer la conservation lors des phases de blocage en orientant ses actions vers son camp et en faisant obstacle avec son corps.</li> <li>- Offrir un soutien proche pour pousser ou relayer le PB (« garde du corps »)</li> <li>En DEF :</li> <li>- S'organiser individuellement pour ceinturer le PB afin de le freiner ou le bloquer</li> <li>- Les différentes manières possibles d'intervenir sur le ballon (passer, aplatis, porter...)</li> <li>- Le vocabulaire spécifique : en-but, essai, bloquer...</li> <li>- Les règles simples (marque, hors-jeu, droits et devoirs du joueur)</li> <li>- Les limites du terrain l'en-but à attaquer, l'en but à défendre</li> <li>- Les gestes et comportements dangereux pour soi et/ou pour les autres.</li> <li>- La notion de soutien (« Garde du corps »)</li> <li>- Les informations à prendre en compte sur le PB pour agir efficacement (ballon visible, non visible)</li> <li>- Des principes d'efficacité en attaque (seul : avancer, protéger, libérer ; à plusieurs : se lier, pousser efficacement, éloigner la balle de la ligne de front) et en défense (produire des blocages, repousser à plusieurs...)</li> <li>- Faire preuve d'attention, de rigueur.</li> <li>- S'engager avec détermination et loyauté</li> <li>- Faire preuve d'attention, prendre en compte les informations données</li> <li>- S'engager avec détermination et loyauté dans une lutte collective</li> <li>- Accepter le contact avec l'adversaire (éventuellement le sol si plaquage).</li> <li>- Savoir perdre ou gagner dans le respect des adversaires, partenaires et de l'arbitre.</li> </ul>	<p><u>Sécurité :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lancement de jeu par le professeur</li> <li>- Joueurs proches lors du lancement (limiter les vitesses)</li> <li>- Terrain de taille limitée en largeur</li> <li>- Insister sur les droits et devoirs du joueur</li> </ul> <p><u>Stratégies prioritaires :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Affectives et relationnelles</li> <li>- Intégration des règles fondamentales</li> </ul> <p><u>Mises en oeuvre :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Echauffement contextualisé/objectifs visés</li> <li>- Jeu à effectif réduit (1X1, ...)</li> <li>- Jeu sur terrain étroit</li> </ul>	<p><b>Maîtrise insuffisante :</b> Peu de progression vers cible, essaie d'attraper son adv, Conteste les décisions de l'arbitre</p> <p><b>Maîtrise fragile :</b> Progresse vers la cible en situation favorable, ceinture son adv, Peu ou pas de contestations</p> <p><b>Maîtrise satisfaisante :</b> Progresse vers la cible, ceinture et bloque son adv, Pas de contestations</p> <p><b>Très bonne maîtrise :</b> Progresse vers la cible, ceinture et bloque son adv, Se rend disponible au PB (soutien proche), Pas de contestations</p>
<p>Observer et co-arbitrer D1/CG1 D2/CG2 D3/CG3</p>	<p style="text-align: center;">Arbitre</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles</li> <li>&gt; Les informations à prélever pour prendre des décisions</li> <li>&gt; Se montrer responsable de ses décisions</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Limiter le nombre de règles à observer (1 seule au début)</li> <li>&gt; Répartir les règles à plusieurs</li> </ul>	<p><b>Maîtrise insuffisante :</b> Connaît partiellement les règles essentielles</p> <p><b>Maîtrise fragile :</b> Connaît les règles essentielles mais ne les applique pas</p> <p><b>Maîtrise satisfaisante :</b> Connaît les règles essentielles et fait le lien avec le terrain</p> <p><b>Très bonne maîtrise :</b> Siffle et prend souvent les bonnes décisions en temps réel/actions</p>
<p>Observer et co-arbitrer D2/CG2 D3/CG3</p>	<p style="text-align: center;">Observateur Entraîneur</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Faire le lien entre les éléments à observer et les actions de jeu</li> <li>&gt; Les relever sur la fiche d'observation</li> <li>&gt; Analyser et conseiller un joueur/équipe</li> <li>&gt; Les éléments recensés sur la fiche d'observation</li> <li>&gt; Faire preuve d'attention et de rigueur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Un ou deux critères à observer par élève</li> <li>&gt; Varier les critères d'observation/objectifs visés ou aux règles</li> </ul>	<p><b>Maîtrise insuffisante :</b> Fiche d'observation peu fiable</p> <p><b>Maîtrise fragile :</b> Quelques critères d'observation sont maîtrisés</p> <p><b>Maîtrise satisfaisante :</b> Lien avéré entre les critères à observer et les actions de jeu</p> <p><b>Très bonne maîtrise :</b> Idem + analyse et conseille un joueur/équipe</p>
<p>Compétence attendue</p>	<p style="text-align: center;">Dans un jeu à effectif réduit et sur un terrain limité en largeur, rechercher le gain d'un match par des choix pertinents (conserver, progresser, marquer) face à une défense qui cherche à bloquer la progression</p> <p style="text-align: center;">Co-arbitrer et observer</p>			
<p>Situation d'évaluation</p>	<p style="text-align: center;">Equipes de 6 à 8 joueurs, terrain de 30mX15m, temps de jeu : 2X4'</p> <p style="text-align: center;">Rapport de force équilibré, équipes homogènes entre elles et en leur sein</p> <p style="text-align: center;">Arbitrage et lancement de jeu par le professeur, co-arbitrage par les élèves (la marque, la touche, passe "en avant", le "tenu" et la sécurité)</p> <p style="text-align: center;">Observation par les équipes en attente</p>			

**PROJET DE SEQUENCE D'APPRENTISSAGE**

**APSA Rugby CA n°4 cycle n°3**

N° leçon	Objectif de leçon	AFC n° 1	AFC n° 2	AFC n° 3	AFC n° 4	AFC n° 5	Liens avec le socle: les rôles travaillés	Echauffement	Situations d'apprentissage	
L1	Découverte de l'activité (manipulation de balle et règles fondamentales)				X		Joueur	Méli-mélo	Evolutions du méli-mélo + S2 (1)	
L2	La progression	X		X			Joueur	Méli-mélo	Jeu ancien	
L3	Faire émerger la nécessité de COOPERER	X		X	X		Joueur Observateur		Tâche complexe n°1	
L4	Attitude au contact (bloquer/ceinturer) Coopérer	X		X			Joueur Observateur Arbitre	Course en relais	Les manchots Summo de base Summo rugby	
L5	Attitude au contact (bloquer/ceinturer) Coopérer	X		X			Joueur Observateur Arbitre		1X1 évolutif	
L6	Coopérer	X		X			Joueur Observateur Arbitre		Tâche complexe 2	
L7	Coopérer (soutien proche ->relais)	X		X			Joueur Observateur Arbitre		1+1X1 évolutif	
L8	Evaluation	X		X	X	X	Joueur Observateur Arbitre		Tâche complexe n°2	
<b>Compétence attendue</b>				<b>Tâche Complexe</b>			<b>Liens avec les EPI ou les Parcours</b>			
<p>Dans un jeu à effectif réduit , rechercher le gain d'un match par des choix pertinents (conserver, progresser, marquer) face à une défense qui cherche à bloquer la progression et à récupérer la possession de la balle. Co-arbitrer et observer</p>				<p align="center">Cf. fiche tâche complexe</p>			<p><u>Parcours citoyen</u> : la notion de respect (arbitre, partenaires, adversaires) à travers les valeurs du rugby</p>			

## PROJET DE SEQUENCE D'APPRENTISSAGE

**APSA Rugby CA n°4 cycle n°4**

N° leçon	Objectif de leçon	AFC n° 1	AFC n° 2	AFC n° 3	AFC n° 4	AFC n° 5	Liens avec le socle: les rôles travaillés	Echauffement	Situations d'apprentissage	
L1	Evaluation diagnostique	X			X		Joueur Observateur Arbitre	Méli-mélo	Tâche complexe 1 (idem L6 cycle3)	
L2	Coopérer (soutien proche)	X		X			Joueur Arbitre	Relais	1+1X1 évolutif	
L3	Coopérer + opposants (soutien proche)	X		X			Joueur Arbitre	Idem	1+1X1+1 évolutif	
L4	Faire émerger la nécessité d'amener le PB au sol	X	X		X		Joueur Observateur Arbitre	"Croix" Sumo Manchot	Tâche complexe 2	
L5	Ceinturer/amener au sol (plaquer)	X	X				Joueur Arbitre	Idem	Educatifs plaquages 1X1 évolutif avec conservation du ballon	
L6	Idem en lecture de jeu	X	X				Joueur Arbitre	Idem	1+2X1+1 évolutif ( avec ou sans liaisons ; lancements de jeu variés)	
L7	Continuité du jeu	X		X			Joueur Arbitre	Vagues de transmission	3X2 toucher 2 secondes	
L8	Evaluation	X	X	X	X		Joueur Observateur Arbitre	Idem	Tache complexe 3	
<b>Compétence attendue</b>				<b>Tâche Complexe</b>			<b>Liens avec les EPI ou les Parcours</b>			
<p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match par des choix pertinents (conserver, progresser, marquer) face à une défense qui cherche à bloquer la progresser et à récupérer la possession de la balle. Co-arbitrer et observer</p>				Cf. fiche tâche complexe			<p><u>Parcours citoyen</u> : la notion de respect (arbitre, partenaires, adversaires) à travers les valeurs du rugby</p> <p><u>EPI</u> : La genèse du rugby (lien avec l'anglais et l'histoire)</p>			



PROJET DE SEQUENCE D'APPRENTISSAGE										
dates	N° leçon	Objectifs Leçons	A1: Réaliser des actions décisives en situation favorable	A2: Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force	A3: Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre	A4: Observer et co-arbitrer	A5: Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité	Echauffement	Situations d'apprentissage	Bilan
	L1	EVALUATION INITIALE	Attrapper et lancer un ballon à 2 mains. Se placer pour réceptionner le ballon en équilibre (2 pieds, 1 pied). Renvoyer en équilibre avec 2 pieds au sol ou en suspension. Adopter une position d'attente dynamique et le rapidement la trajectoire de la balle pour se placer dessous.	Contrôler son engagement dans des situations d'affrontement pour ne pas mettre l'adversaire en danger (rester calme, encourager...)	Respecter, l'aménagement des règles et le fonctionnement collectif, exprimer ses émotions de manière adaptée à la situation. Entre partenaires : encourager, relativiser les erreurs de chacun et le score. Rester fair-play (appel au calme, se serrer la main en fin de rencontre)	Faire respecter un règlement sportif pour assurer le bon déroulement du jeu	S'approprier un vocabulaire spécifique au VB (service, réception, passe haute, manchette, attaque, défenses, contre...)	A1 1 1 renvoyer et attraper + manipulations variées et envois variés. 2 à 2 renvoyer + attraper "équilibre" avec 2 pieds au sol. 2c 2 jouer le point en renvoyer + attraper	Montée / descente. Auto-arbitrage. Différents niveaux d'intervention: N1 = Attraper + Lancer. N2 = Attraper + Toucher. N3 = Toucher. Variables pédagogiques (terrains de dimensions variables, hauteurs du filet variables, niveau d'intervention sur la balle variable). Zone du service variable (2m, 3m, 4m). Obligation de renvoyer en N3 pour marquer un point.	
	L2	AMELIORER LE SERVICE	Acquérir et stabiliser des techniques spécifiques pour construire et mettre en œuvre un projet de jeu afin de battre l'adversaire. Produire des trajectoires hautes en dans son espace avant.	Contrôler son engagement dans des situations d'affrontement pour ne pas mettre l'adversaire en danger (rester calme, encourager...)	Respecter, l'aménagement des règles et le fonctionnement collectif, exprimer ses émotions de manière adaptée à la situation. Entre partenaires : encourager, relativiser les erreurs de chacun et le score. Rester fair-play (appel au calme, se serrer la main en fin de rencontre)	Faire respecter un règlement sportif pour assurer le bon déroulement du jeu	S'approprier un vocabulaire spécifique au VB (service, réception, passe haute, manchette, smash, attaque, défense, contre...)	A1 1 1 renvoyer et attraper + manipulations variées et envois variés. 2) 2 à 2 renvoyer + attraper "équilibre" avec 2 pieds au sol. 2c 2 jouer le point en renvoyer + attraper. C) Echauffement au service (passe haute avec rebond + cuillère + smash) + réception (attraper + faire rouler sous le filet)	Montée / descente. Auto-arbitrage. Différents niveaux d'intervention: N1 = Attraper + Lancer. N2 = Attraper + Toucher. N3 = Toucher. Variables pédagogiques (terrains de dimensions variables, hauteurs du filet variables, niveau d'intervention sur la balle variable). Zone du service variable (2m, 3m, 4m). Obligation de renvoyer en N3 pour marquer un point. Zone du service variable (2m = 1pt, 3m = 2 pts, 4m = 3pts). 3 possibilités de servir (cuillère, tennis). Obligation de renvoyer en N3 pour marquer un point.	
	L3	ATAQUER LA ZONE ARRIERE	Exploiter au mieux son propre potentiel pour élaborer un projet collectif (utiliser ses qualités au service de l'équipe, passeur, attaquant, réceptionneur, défenseur, contreur...)	Contrôler son engagement dans des situations d'affrontement pour préserver son intégrité physique (jouer les balles dans son camp, ne pas toucher le filet, "toucher" ou frapper le ballon avec une intention de jeu)	Respecter, l'aménagement des règles et le fonctionnement collectif, exprimer ses émotions de manière adaptée à la situation. Entre partenaires : encourager, relativiser les erreurs de chacun et le score. Rester fair-play (appel au calme, se serrer la main en fin de rencontre)	Reconnaitre des situations favorables pour attaquer (ballon dans l'espace avant) et marquer (dans l'espace arrière ou libre) ou défavorables pour construire (espace arrière) ou défendre (reculer, contre...)	Reconnaitre la supériorité de son adversaire et accepter la défaite, le féliciter. Saluer ses adversaires et l'arbitre en fin de match quel que soit son résultat. Gagner avec modestie, rester humble	A1 1 1 renvoyer et attraper + manipulations variées et envois variés. 2) 2 à 2 renvoyer + attraper "équilibre" avec 2 pieds au sol. 2c 2 jouer le point en renvoyer + attraper. C) Echauffement au service (passe haute avec rebond + cuillère + smash) + réception (attraper + faire rouler sous le filet)	Montée / descente. Auto-arbitrage. Différents niveaux d'intervention: N1 = Attraper + Lancer. N2 = Attraper + Toucher. N3 = Toucher. Variables pédagogiques (terrains de dimensions variables, hauteurs du filet variables, niveau d'intervention sur la balle variable). Zone du service + zone arrière, service cuillère ou tennis avec la paume de main). Obligation de renvoyer en N3 pour marquer un point. Bonus de 5 points si la balle tombe dans la zone arrière adverse.	
	L4	AMELIORER L'ORGANISATION EN ATTAQUE	Exploiter au mieux son propre potentiel pour élaborer un projet collectif (utiliser ses qualités au service de l'équipe, passeur, attaquant, réceptionneur, défenseur, contreur...)	Contrôler son engagement dans des situations d'affrontement pour préserver son intégrité physique (jouer les balles dans son camp, ne pas toucher le filet, "toucher" ou frapper le ballon avec une intention de jeu)	Respecter, l'aménagement des règles et le fonctionnement collectif, exprimer ses émotions de manière adaptée à la situation. Entre partenaires : encourager, relativiser les erreurs de chacun et le score. Rester fair-play (appel au calme, se serrer la main en fin de rencontre)	Reconnaitre des situations favorables pour attaquer (ballon dans l'espace avant) et marquer (dans l'espace arrière ou libre) ou défavorables pour construire (espace arrière) ou défendre (reculer, contre...)	Reconnaitre la supériorité de son adversaire et accepter la défaite, le féliciter. Saluer ses adversaires et l'arbitre en fin de match quel que soit son résultat. Gagner avec modestie, rester humble	A1 2 3 2 Renvoyer en N3 avec 2 pieds au sol en partenariat proche du filet, puis se reculer progressivement. Idem + service RM (3x pompes + 3x flexion /extension)	Montée / descente. Auto-arbitrage. N3 = Toucher. Variables pédagogiques (terrains de dimensions variables, hauteurs du filet variables, niveau d'intervention sur la balle variable). Zone du service + zone arrière, service cuillère ou tennis. Renvoi direct = 1 pt. 2 touches = 2 points, 3 touches = 3 points.	
	L5	AMELIORER L'ORGANISATION EN ATTAQUE	Repérer les zones vulnérables du terrain adverse (avant, central, arrière, libre), attaquer, défendre, contre-attaquer, neutraliser...	Contrôler son engagement dans des situations d'affrontement pour préserver son intégrité physique (jouer les balles dans son camp, ne pas toucher le filet, "toucher" ou frapper le ballon avec une intention de jeu)	Respecter, l'aménagement des règles et le fonctionnement collectif, exprimer ses émotions de manière adaptée à la situation. Entre partenaires : encourager, relativiser les erreurs de chacun et le score. Rester fair-play (appel au calme, se serrer la main en fin de rencontre)	Reconnaitre des situations favorables pour attaquer (ballon dans l'espace avant) et marquer (dans l'espace arrière ou libre) ou défavorables pour construire (espace arrière) ou défendre (reculer, contre...)	Reconnaitre la supériorité de son adversaire et accepter la défaite, le féliciter. Saluer ses adversaires et l'arbitre en fin de match quel que soit son résultat. Gagner avec modestie, rester humble	A1 2 3 2 renvoyer en N2 avec 2 pieds au sol en partenariat proche du filet, puis se reculer progressivement. Idem + service RM (3x pompes + 3x flexion /extension). B) 1. passeur/lanceur + 3 voleur (10 touches en passe haute chacun dans chaque diagonale + 10 touches en manchette chacun dans chaque diagonale)	Tournoi à 4 équipes de niveau homogène. Arbitrage par les équipes en relais. N3 = Toucher. Variables pédagogiques (terrains de dimensions variables, hauteurs du filet variables, niveau d'intervention sur la balle variable). Zone du service + zone arrière, service cuillère ou tennis. Renvoi direct = 1 pt. 2 touches = 2 points, 3 touches = 3 points.	
	L6	AMELIORER L'ORGANISATION EN RECEPTION	S'organiser collectivement pour occuper de façon équilibrée l'espace de réception (l'un à côté de l'autre). Utiliser les techniques de manchettes ou de passes hautes en fonction du temps disponible et de la force du service. Renvoyer la réception en hauteur et dans son espace avant. Action du joueur sans ballon.	Contrôler son engagement dans des situations d'affrontement pour préserver son intégrité physique (jouer les balles dans son camp, ne pas toucher le filet, "toucher" ou frapper le ballon avec une intention de jeu)	Respecter, l'aménagement des règles et le fonctionnement collectif, exprimer ses émotions de manière adaptée à la situation. Entre partenaires : encourager, relativiser les erreurs de chacun et le score. Rester fair-play (appel au calme, se serrer la main en fin de rencontre)	Reconnaitre des situations favorables pour attaquer (ballon dans l'espace avant) et marquer (dans l'espace arrière ou libre) ou défavorables pour construire (espace arrière) ou défendre (reculer, contre...)	Reconnaitre la supériorité de son adversaire et accepter la défaite, le féliciter. Saluer ses adversaires et l'arbitre en fin de match quel que soit son résultat. Gagner avec modestie, rester humble	Chaque équipe possède 15' pour construire son échauffement, d'intensité progressive et de variétés d'exercices.	Tournoi à 4 équipes de niveau homogène. Arbitrage par les équipes en relais. Jeu libre.	
	L7	EVALUATION FORMATIVE	Exploiter au mieux son propre potentiel pour élaborer un projet collectif (utiliser ses qualités au service de l'équipe, passeur, attaquant, réceptionneur, défenseur, contreur...)	Contrôler son engagement dans des situations d'affrontement pour préserver son intégrité physique (jouer les balles dans son camp, ne pas toucher le filet, "toucher" ou frapper le ballon avec une intention de jeu)	Respecter, l'aménagement des règles et le fonctionnement collectif, exprimer ses émotions de manière adaptée à la situation. Entre partenaires : encourager, relativiser les erreurs de chacun et le score. Rester fair-play (appel au calme, se serrer la main en fin de rencontre)	Reconnaitre des situations favorables pour attaquer (ballon dans l'espace avant) et marquer (dans l'espace arrière ou libre) ou défavorables pour construire (espace arrière) ou défendre (reculer, contre...)	Reconnaitre la supériorité de son adversaire et accepter la défaite, le féliciter. Saluer ses adversaires et l'arbitre en fin de match quel que soit son résultat. Gagner avec modestie, rester humble	Chaque équipe possède 15' pour construire son échauffement, d'intensité progressive et de variétés d'exercices.	Tournoi à 4 équipes de niveau homogène. Arbitrage par les équipes en relais. Jeu libre. Utiliser les fiches d'observation.	
	L8	EVALUATION SOMMATIVE	Exploiter au mieux son propre potentiel pour élaborer un projet collectif (utiliser ses qualités au service de l'équipe, passeur, attaquant, réceptionneur, défenseur, contreur...)	Contrôler son engagement dans des situations d'affrontement pour préserver son intégrité physique (jouer les balles dans son camp, ne pas toucher le filet, "toucher" ou frapper le ballon avec une intention de jeu)	Respecter, l'aménagement des règles et le fonctionnement collectif, exprimer ses émotions de manière adaptée à la situation. Entre partenaires : encourager, relativiser les erreurs de chacun et le score. Rester fair-play (appel au calme, se serrer la main en fin de rencontre)	Reconnaitre des situations favorables pour attaquer (ballon dans l'espace avant) et marquer (dans l'espace arrière ou libre) ou défavorables pour construire (espace arrière) ou défendre (reculer, contre...)	Reconnaitre la supériorité de son adversaire et accepter la défaite, le féliciter. Saluer ses adversaires et l'arbitre en fin de match quel que soit son résultat. Gagner avec modestie, rester humble	Chaque équipe possède 15' pour construire son échauffement, d'intensité progressive et de variétés d'exercices.	Tournoi à 4 équipes de niveau homogène. Arbitrage par les équipes en relais. Jeu libre.	

Compétence Attendue					Tâche Complexe					Modalités d'évaluation	
Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en construisant ses attaques pour se retrouver régulièrement en situation favorable de marques, depuis son espace avant, dans l'espace arrière ou libre d'une défense organisée. Auto-arbitrer ou arbitrer de manière autonome et fair-play. Faire évoluer son jeu d'après des observations significatives (actions efficaces).					Une rencontre par équipe. Chaque équipe est composée de 4 élèves de niveaux hétérogènes (A, B, C, D). Les matchs se jouent à 2 contre 2 entre élèves de même niveau (A1, B1 contre A2, B2). Les 2 élèves qui ne jouent pas (CLD1 et CLD2) arbitrent, observent et coachent leurs partenaires. Un match se joue en une manche de 21 points avec pause coaching lorsqu'une des 2 équipes arrive à 11 pts. Pendant cette pause les observateurs/coachs possèdent 10' pour choisir et exercer les joueurs sur une séquence d'apprentissage pour améliorer un point précis, puis reprise du jeu. A l'issue du 1er match on inverse les rôles. Les scores des 2 équipes se cumulent pour déterminer le gagnant de la rencontre.					VOLLEYEUR / 15 points . OBSERVATEUR / 5 points	

NIVEAU	VOLLEYEUR				OBSERVATEUR							
	ATTAQUANT		DEFENSEUR		OBSERVATEUR							
Attendus de Fin de Cycle	A1: S'organiser tactiquement pour gagner le duel en identifiant les situations favorables de marque				A2: Maintenir un engagement moteur efficace				A5: Accepter le résultat de la rencontre et le commenter			
INSUFFISANT	Joueur passif. Frappe explosive et sans intention de jeu. Reste sur place. Ne communique pas avec son partenaire.				Joueur passif. Reste sur place.				Peu attentif et relève de fausses informations			
Echelle des notes	0 à 6 points				0 point				0 point			
FRAGILE	Joueur engagé. Touche le ballon avec trop d'énergie, sans contrôle et renvoi de façon hasardeuse. Se déplace en réaction.				Joueur engagé. Se déplace en réaction. Surpris en retard. Produit des trajectoires tendues.				Concentré, relève des informations et propose des conseils simples. S'énerve parfois.			
Echelle des notes	6,5 à 9,5 points				6,5 à 9,5 points				8,5 à 1 point			
SATISFAISANT	Joueur acteur. Touche le ballon avec efficacité et produit des trajectoires hautes pour atteindre la zone avant et renvoyer dans la zone arrière adverse. Est mobile pour se placer sous le ballon.				Joueur acteur. Organisation identifiée en réception (occupation des espaces latéraux) et spontanée en défense. Produit des trajectoires hautes pour conserver la balle.				Concentré, relève des informations et propose des conseils simples et justes. Encourage.			
Echelle des notes	10 à 12,5 points				10 à 12,5 points				1,5 à 2 points			
TRES SATISFAISANT	Joueur adaptatif. Touche le ballon avec des techniques variées et efficaces pour atteindre la zone avant et hauteur pour attaquer les espaces libres adverses ou en accélérer la trajectoire. Se déplace en anticipant les trajectoires du ballon.				Joueur adaptatif. Organisation identifiée en réception (occupation des espaces latéraux) et en défense (occupation des espaces avant et arrière). Contre et défense basse avec des trajectoires hautes en dans la zone avant pour attaquer.				Concentré, relève des informations, analyse et propose des solutions adaptées. Encourage.			
Echelle des notes	14 à 15 points				14 à 15 points				5 points			

**CHAMP  
D'APRENTISSAGE**

**4**

**STRATEGIE  
D'APPRENTISSAGE**



**SITUATIONS D'APPRENTISSAGE**

**EN BADMINTON**

**POUR**

**UNE APPROCHE TRANSVERSALE**

**DES SPORTS DE RAQUETTES**

*Grégory ROUSSEAU*

## A quoi servent les « Attendus de Fin de Cycle » du Champ d'Apprentissage 4 ?

Ils sont clairement identifiés dans chaque leçon d'EPS comme des éléments transversaux qui contribuent à la cohérence et à la structuration de l'enseignement. C'est ce qui de façon sous-jacente peut émettre des possibles liens entre les APSA d'un même champ, et des possibles « transferts » d'apprentissage, moteurs, sociaux ou méthodologiques.

Les situations d'apprentissage proposées ci-dessous ne sont que des exemples, dans lesquelles sont précisées les attendus de fin de cycle travaillés. Des objectifs et des buts spécifiques d'apprentissage sont émis, en respectant la logique interne de l'activité badminton comme moyen d'atteindre des objectifs d'apprentissage plus larges et transversaux.

Les élèves « acteurs » des situations assurent et s'impliquent dans des rôles distincts et variés (joueur, observateur, arbitre, coach), ils apprennent ainsi à « vivre-ensemble » par la nécessité d'échanger, de s'opposer et de réguler, les comportements de tous les acteurs afin de trouver des solutions pour réussir. Pour ce faire, l'enseignant leur propose :

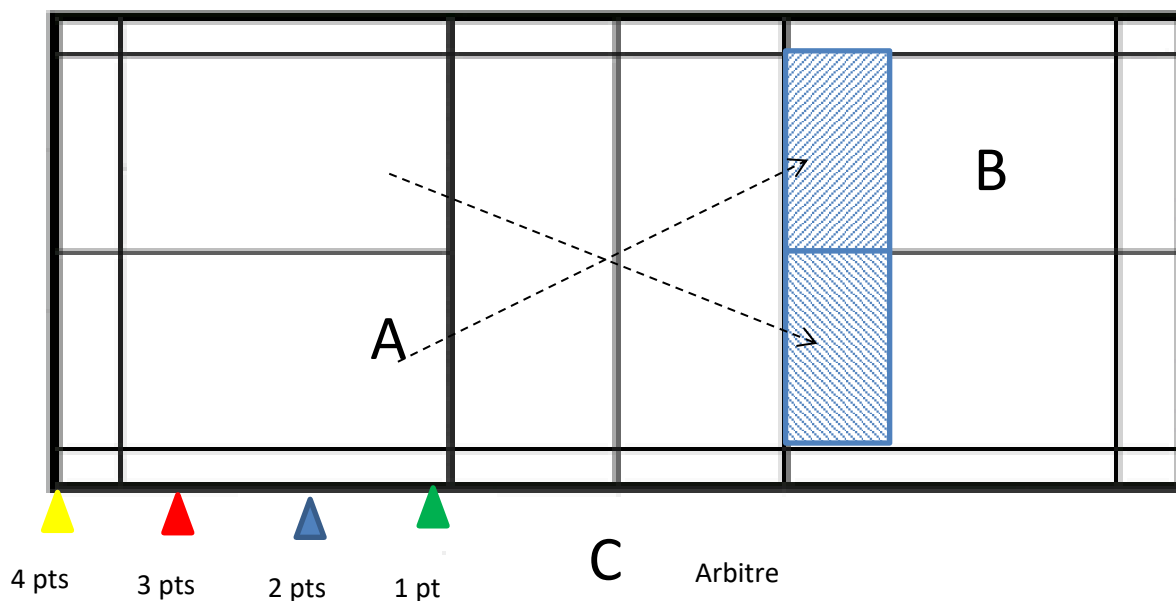
1. De s'éprouver dans différentes formes de « jeux » organisées au sein de la classe (montée/descente, défi, match à thème, tournoi, rencontre par équipe...).
2. De négocier les règles, de les clarifier, de les faire évoluer en fonction de la nature de l'opposition et de l'évolution du rapport de force.
3. Des possibilités d'interaction variées entre élèves (tutorat, mixité, affinité...) favorisant la co-construction des connaissances.
4. La mise en œuvre d'une différenciation pédagogique (action sur le volant différenciée, au service, jonglage possible...) et de l'utilisation des variables didactiques (hauteur du filet, longueur et largeur du terrain, le système de marque...).
5. La permanence du duel (opposition) et/ou du duo (partenariat), à travers l'approche par le « jeu » et un comptage de points systématique pour donner du sens à l'activité motrice (l'apprentissage moteur), perceptive (visuelle) et kinesthésique (appréhender son corps dans l'espace), affective (gérer ses émotions), conative (effort et volonté) et cognitive (mise en place de stratégie de réussite).
6. Des tâches complexes, révélatrices de l'acquisition d'un certain niveau de compétence et d'un niveau d'expertise, pouvant même en fonction des caractéristiques des élèves se traduire par une formalisation à l'écrit, ou se contenter d'échanges verbaux, afin de mieux structurer la pensée abstraite, même succinctes, pour aider les élèves à la co-construction ou à la construction des connaissances, des attitudes et des capacités apparaissent comme des incontournables dans le processus de développement de l'expertise.
7. Une initiation à « une pratique réflexive » favorisant le développement des compétences dites « transversales » ou « méthodologiques » dans le champ d'apprentissage 4, avec l'activité support du badminton.

<b>Attendus de Fin de Cycle 3</b>	<b>Attendus de Fin de Cycle 4</b>
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Etre solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité


# LES SITUATIONS D'ECHAUFFEMENT

- Activation cardio-pulmonaire avec la corde à sauter pour développer la coordination générale et la qualité de pied ou avec le jeu du miroir pour travailler la prise d'information et le temps de réaction
  - Lancer et réceptionner le volant à la main en effectuant des fentes avant pour développer la prise d'information et la coordination oculo-manuel
  - Lancer le volant à la main et le réceptionner à la main en équilibre sur les 2 pieds (bipodal)
  - Lancer le volant à la main et le réceptionner sur le pied droit ou le gauche (équilibre unipodal)
  - Jongler avec la raquette et le volant (supination, pronation, amortir...)
  - Echanger le volant avec son partenaire (en renvoi direct ou avec un jonglage...)
  - Réaliser tous les coups du badminton avec notamment la « pirouette » pour améliorer la rotation des épaules lors du dégagement.
  - Faire tourner la raquette dans la main après chaque frappe pour favoriser une prise de raquette avec tous les doigts sur la raquette.
  - Regroupement de 2 joueurs avec 1 raquette, avec 2 autres joueurs et 1 raquette, frapper alternativement le volant, puis se déplacer à l'extérieur du terrain (varier les formes de remplacement, course latérale avec des pas chassés, des pas croisés, course avant avec des fentes avant, latérales, obliques, course arrière avec des pas chassés orientés...)
  - Regroupement de 2 joueurs avec 2 raquettes idem.
  - Regroupement hétérogène avec tutorat.
  - Jouer avec 2 volants, en coopération et en opposition
- 
- Notion de partenariat pour débiter l'échauffement et s'engager vers la réussite
  - Possibilité d'un travail entraîneur/entraîné et terminer par une opposition pour se rapprocher du jeu et de l'essence des APSA du champ 4
  - Toutes les situations proposées peuvent se faire en coopération et en opposition
  - S'échauffer directement sur le terrain de badminton
  - S'échauffer en zones (échange de volant de badminton à la main avec la raquette, déplacements variés avec éducatifs de course, gainage et renforcement musculaire.

# « LE SERVICE COURT »



**Objectif :** Prendre l'avantage dès le début du point. Créer une trajectoire rasante et courte.

**But :** Marquer le point par un service dans la zone courte . B se place dans la zone longue à une distance inaccessible de la zone avec sa raquette. Si A sert dans le filet ou hors limite il perd le point. Si A sert trop long et que B peut frapper le volant les 2 joueurs jouent le point.

**Organisation :** Tournoi à 3 joueurs en intégrant le rôle d'arbitre. Jouer un match contre les 2 adversaires. Temps de jeu est de 3'. Le vainqueur est le joueur ayant accumulé le plus de points, dans tous les rôles. Variante : Montée/ descente. Temps de jeu de 2'. Changement de rôle. Le 1<sup>er</sup> monte, le 2<sup>nd</sup> reste et le 3<sup>ème</sup> descend.

**Observables :**

- Aligner ses appuis dans la direction de la frappe.
- Toucher le volant devant soi. Volant qui rase le filet

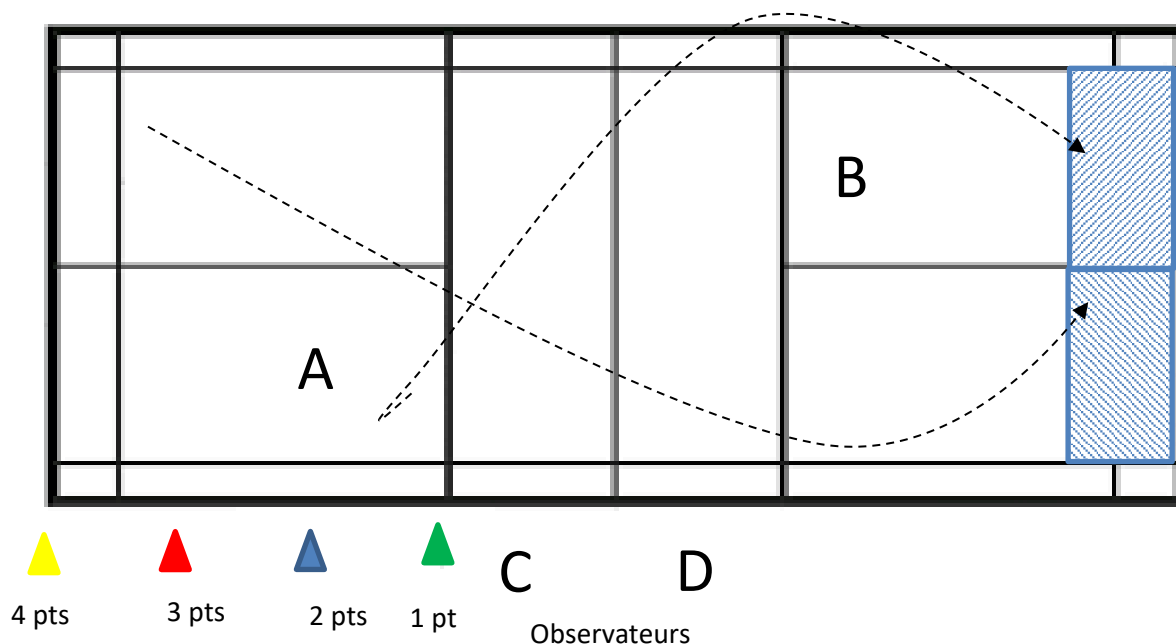
**Variables :**

- Longueur de la zone à atteindre plus grande
- Hauteur du filet plus bas
- Intégrer des observateurs
- Servir en CD et/ou en RVS
- Laisser la possibilité au service de marquer (1, 2, 3 ou 4 points) en fonction de son choix de position au service.


Attendus de Fin de Cycle 3	Attendus de Fin de Cycle 4
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Être solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité



# « LE SERVICE LONG »



**Objectif :** Prendre l'avantage dès le début du point. Créer une trajectoire haute et longue.

**But :** Marquer le point par un service dans la zone longue . B se place dans la zone courte avec le bras tendu au-dessus de la tête la raquette la plus haute possible. Si A sert dans le filet ou hors limite il perd le point. Si A sert trop court et que B peut frapper le volant les 2 joueurs jouent le point.

**Organisation :** Match par équipe avec les rôles de joueur et d'observateur. Jouer un match contre un adversaire de même niveau. 2 temps de jeu de 3' avec match en aller-retour et changement de rôles. L'équipe gagnante est l'équipe qui marque le plus de point sur toute la rencontre.

**Observables :**

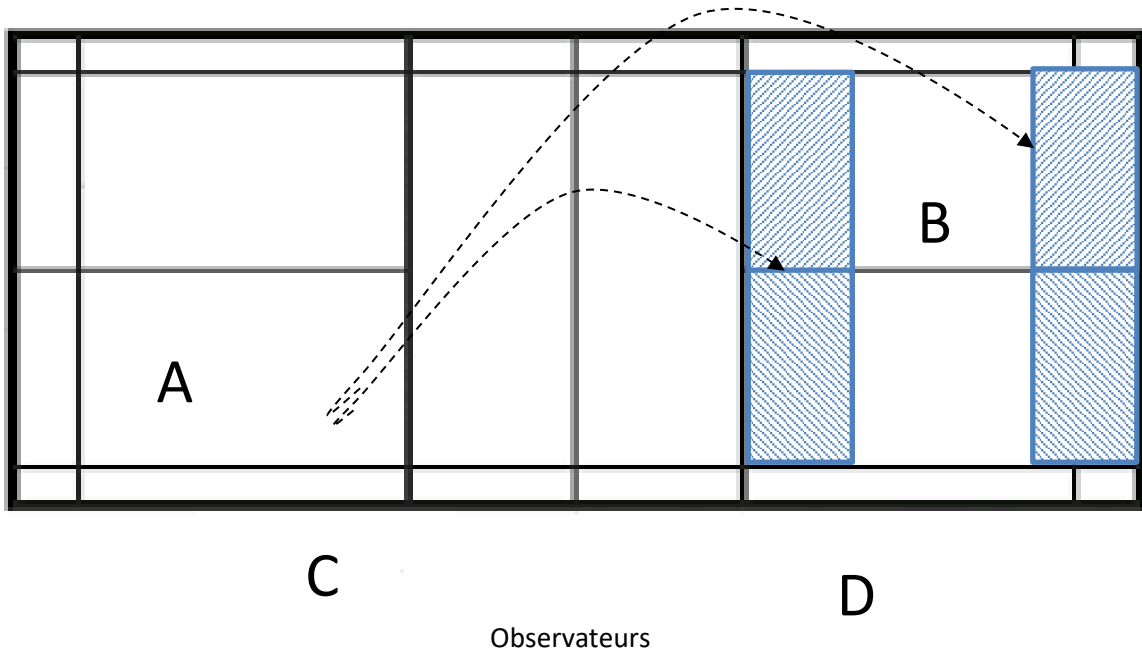
- Aligner ses appuis dans la direction de la frappe.
- Toucher le volant devant soi. Orienter le tamis vers le haut

**Variables :**

- Longueur de la zone à atteindre plus grande
- Hauteur du filet plus bas
- Servir en CD et/ou en RVS
- Laisser la possibilité au service de marquer (1, 2, 3 ou 4 points) en fonction de son choix de position au service.

Attendus de Fin de Cycle 3	Attendus de Fin de Cycle 4
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Etre solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

# « LE SERVICE ALEATOIRE - Créer de l'incertitude »



Objectif : Varier les trajectoires au service.

But : Marquer le point contre un adversaire en annonçant à l'avance la zone de service choisit (court ou long).

Organisation : Les joueurs jouent 11 points. Si l'observateur valide l'annonce (projet = réalité) le serveur marque 1 point. Chaque point joué est attribué. Le serveur peut marquer 2 points par point joué. Les observateurs relèvent la correspondance entre les intentions et la réalisation du serveur (fiche) ou pas.

Observables :

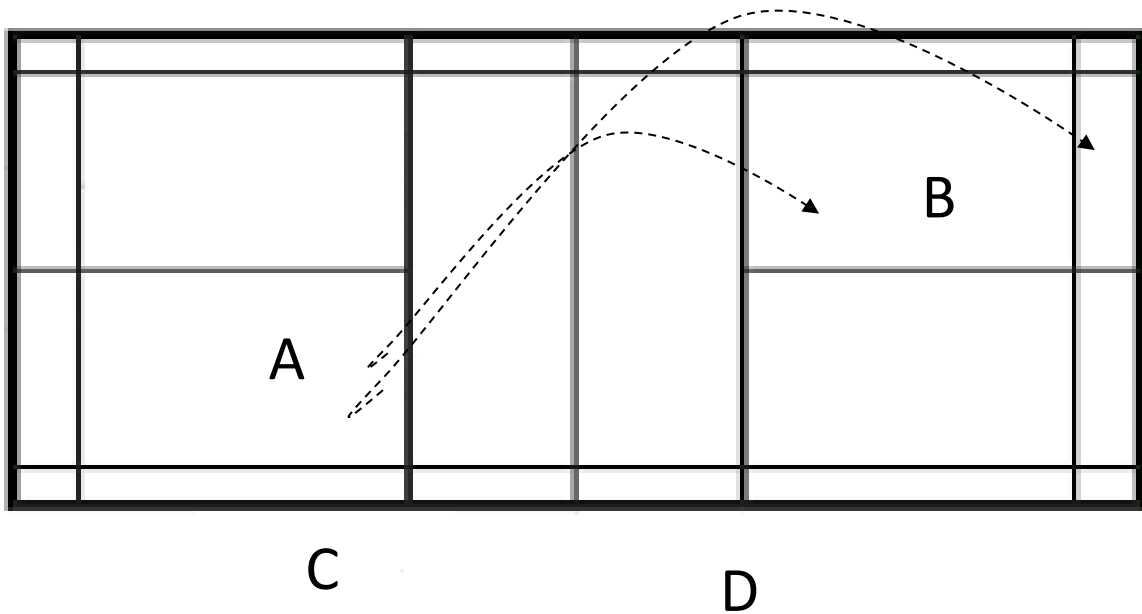
- Aligner ses appuis dans la direction de la frappe. L'observateur repère si le choix de la zone correspond avec la réalisation du serveur
- Varier les trajectoires, hauteur (rasant/ haut et les longueurs au service (court / long) et les types de service (CD/RVS)

Variables :

- Dimension du terrain
- Hauteur du filet plus bas
- Service différencié. Imposer un type de service (CD / RVS). Relanceur se place dos au filet et le serveur annonce « Jeu » au moment de la frappe du volant.

Attendus de Fin de Cycle 3	Attendus de Fin de Cycle 4
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Etre solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

# « LE SERVICE AVANTAGE - »



**Objectif :** Créer de l'incertitude dès le service. Avoir un projet de gain rapide du point après le service.

**But :** Joueur « serveur » se place derrière la ligne de service et doit gagner le point en utilisant le moins de frappe possible (moins de 3 coups = 3 points, plus de 3 coups = 1 pt, perte du point = 1 point attribué à l'adversaire).

**Organisation :** Match par équipe avec les rôles de joueur et d'observateur. Jouer un match contre un adversaire de même niveau. 2 temps de jeu de 3' avec match en aller-retour et changement de rôles. L'équipe gagnante est l'équipe qui marque le plus de point sur toute la rencontre.

**Observables :**

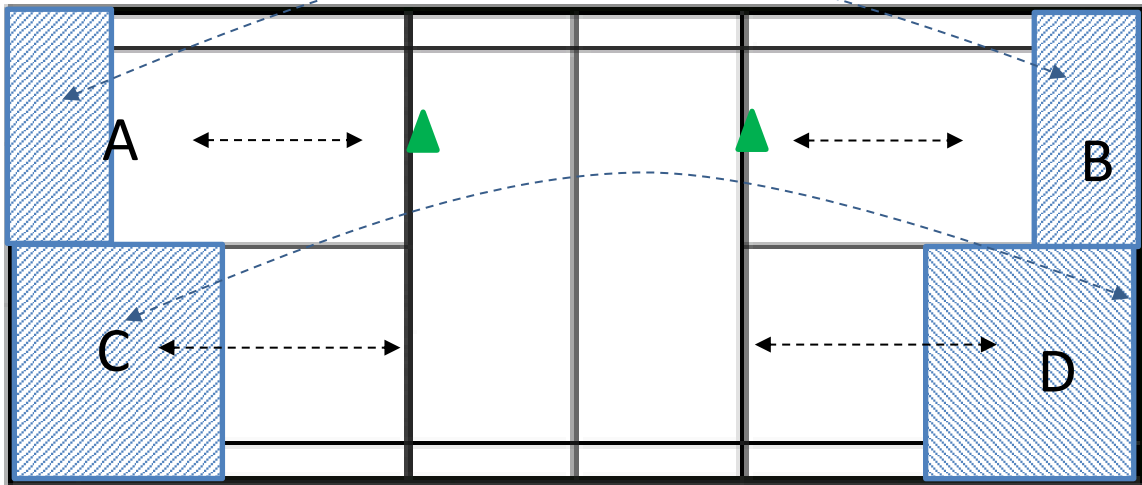
- Aligner ses appuis dans la direction de la frappe. Utiliser des fiches pour repérer les zones de service atteint et leur efficacité
- Varier les trajectoires et les longueurs au service (court / long) et les types de service (CD/RVS)

**Variables :**

- Dimension du terrain
- Hauteur du filet plus bas
- Mode de service différencié. Imposer un type de service (CD / RVS). Relanceur se place dos au filet et le serveur annonce « Jeu » au moment de la frappe du volant.

Attendus de Fin de Cycle 3	Attendus de Fin de Cycle 4
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Être solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

# « LE DEGAGEMENT Bras de fer - main haute - Repousser l'adversaire - jouer haut et long »



Objectif : Créer une trajectoire haute et longue pour repousser l'adversaire

But : S'engager dans un bras de fer et pousser l'adversaire à la faute en jouant « main haute » = dégagement de fond de court.

Organisation : Montée/descente avec arbitre. Si le volant retombe hors zone le point est perdu. Jeu sur ½ terrain dans l'axe.

Observables :

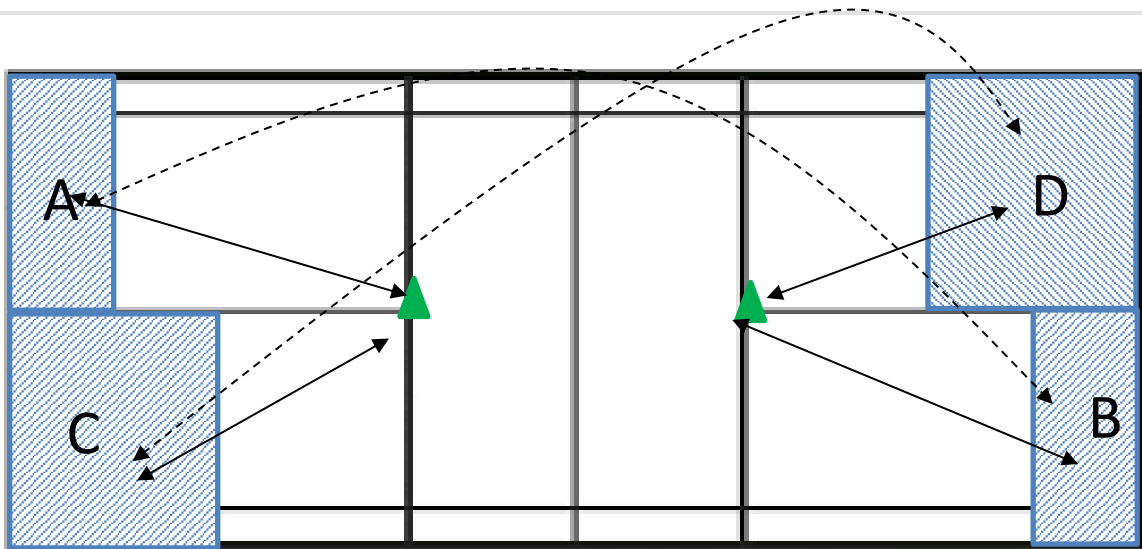
- Se placer de profil, montrer son dos à l'adversaire, montrer son épaule libre à l'adversaire, bras libre vise le volant, orientation du plan de frappe vers le haut, faire chanter la raquette
- Observateur, valide le remplacement touche le plot, la ligne de service avec la raquette, dépasse la ligne avec le pied.

Variables :

- Dimension du terrain. Hauteur du filet
- Dimension de la zone longue
- Mode de service différencié. Possibilité de double touche Imposer un service long comme mise en jeu
- Avec arbitre et/ou observateur
- Jouer dans les diagonales

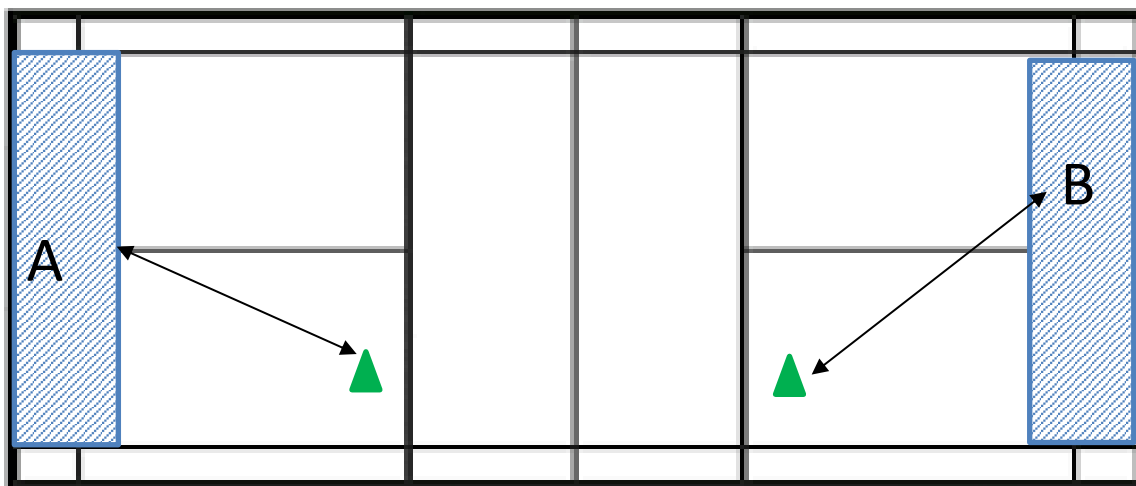
Attendus de Fin de Cycle 3	Attendus de Fin de Cycle 4
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Etre solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

# « LE DEGAGEMENT dissocié - main haute »



IDEM « SITUATION BRAS DE FER » MAIS JEU DANS LES DIAGONALES

# « LE DEGAGEMENT long - main haute »



Objectif : Créer une trajectoire haute et longue pour repousser l'adversaire

But : S'engager dans un bras de fer et pousser l'adversaire à la faute en jouant « main haute » = dégagement de fond de court.

Organisation : Montée/descente avec arbitre. Rencontre par équipe avec observateur ou coach. Si le volant retombe hors zone le point est perdu. Jeu sur tout le terrain de simple.

Observables :

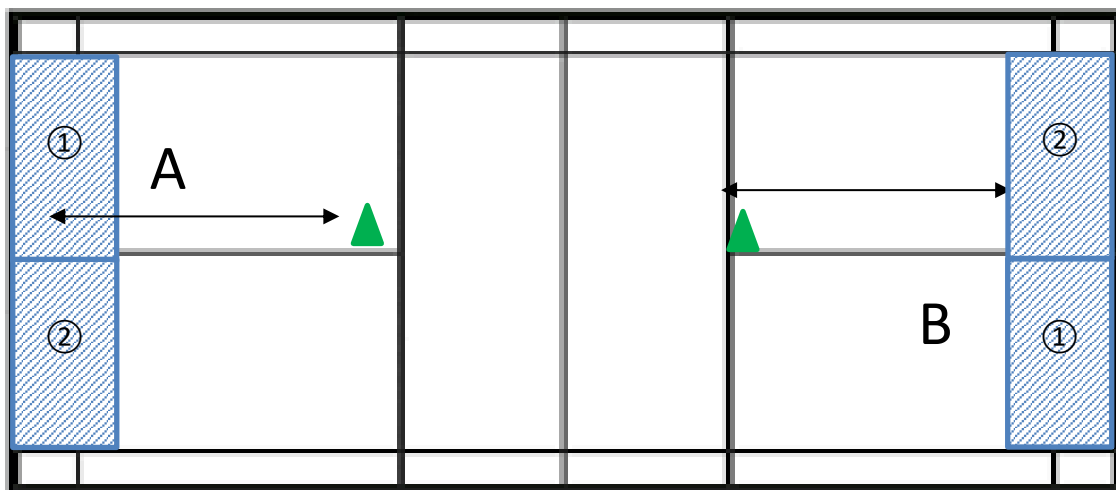
- Orienter rapidement les épaules de profil, montrer son dos à l'adversaire, montrer son épaule libre à l'adversaire, bras libre vise le volant, orientation du plan de frappe vers le haut, faire chanter la raquette, ouvrir ses hanches avec un pas chassé arrière.
- Observateur, valide le remplacement touche le plot, la ligne de service avec la raquette, dépasse la ligne avec le pied.

Variables :

- Dimension du terrain. Hauteur du filet. Dimension de la zone longue.
- Supprimer la zone de remplacement et ouvrir le point à l'annonce « jeu » d'un joueur. Phase 1 : coopération. Phase 2 : opposition. Réaliser chacun 3 dégagements dans la zone longue et ouvrir le point.
- Mode de service différencié. Possibilité de double touche Imposer un service long comme mise en jeu
- La distance du remplacement ▲
- Jeu à thème : on joue le point avec valorisation de la zone ■ = 5 points quand le volant tombe au sol dans cette zone.

Attendus de Fin de Cycle 3	Attendus de Fin de Cycle 4
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Etre solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

# « LE DEGAGEMENT long et précis - main haute »



**Objectif :** Créer une trajectoire haute et longue et précise pour repousser l'adversaire


**But :** S'engager dans un bras de fer et pousser l'adversaire à la faute en jouant « main haute » = dégagement de fond de court. Jouer au maximum 2 fois de suite dans la même zone.

**Organisation :** Montée/descente avec arbitre. Rencontre par équipe avec observateur ou coach. Défi 1<sup>er</sup> à 7 pts. Si le volant retombe hors zone le point est perdu. Jeu sur tout le terrain de simple.

**Observables :**

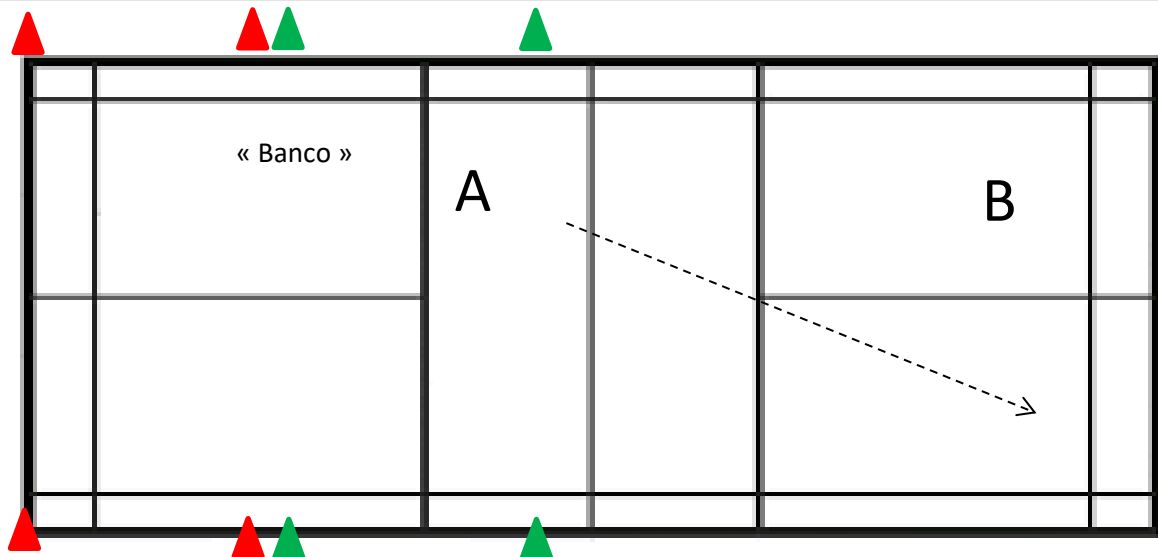
- Orienter rapidement les épaules de profil, montrer son dos à l'adversaire, montrer son épaule libre à l'adversaire, bras libre vise le volant, orientation du plan de frappe vers le haut, faire chanter la raquette, ouvrir ses hanches avec un pas chassé arrière.
- Observateur, valide le remplacement touche le plot, la ligne de service avec la raquette, dépasse la ligne avec le pied.

**Variables :**

- Dimension du terrain. Hauteur du filet
- Dimension de la zone longue
- Mode de service différencié. Possibilité de double touche Imposer un service long comme mise en jeu
- La distance du remplacement ▲
- **Jeu à thème :** on joue le point avec valorisation de la zone  = 5 points quand le volant tombe au sol dans cette zone.

Attendus de Fin de Cycle 3	Attendus de Fin de Cycle 4
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Etre solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

# LE SMASH « Banco »



**Objectif :** Créer une trajectoire rapide et descendante. S'engager dans une intention de rupture. Apprendre le smash.

**But :** Les 2 joueurs jouent le point. Quand un des 2 joueurs annoncent « Banco » il annonce son intention de marquer le point sur une situation favorable.

**Organisation :** Montée/descente avec arbitre. Rencontre par équipe avec observateur ou coach et/ou arbitre. « BANCO Gagnant » = 3 points ou plus, le volant tombe au sol. « BANCO Touché » = - 1 point, le volant est touché, mais pas renvoyé. « BANCO Perdant » = -3 points, le volant est renvoyé et le point se poursuit = défense de « Fer ». Pas d'Annonce « Banco » = 1 point

## Observables :

- Orienter rapidement les épaules de profil, montrer son dos à l'adversaire, montrer son épaule libre à l'adversaire, bras libre vise le volant, orientation du plan de frappe vers le haut, faire chanter la raquette, ouvrir ses hanches avec un pas chassé arrière.
- Avec observateur zone favorable de marque entre le filet et les plots ▲ Zone défavorable entre les plots ▲
- Observables : trajectoire lente, haute, proche du filet

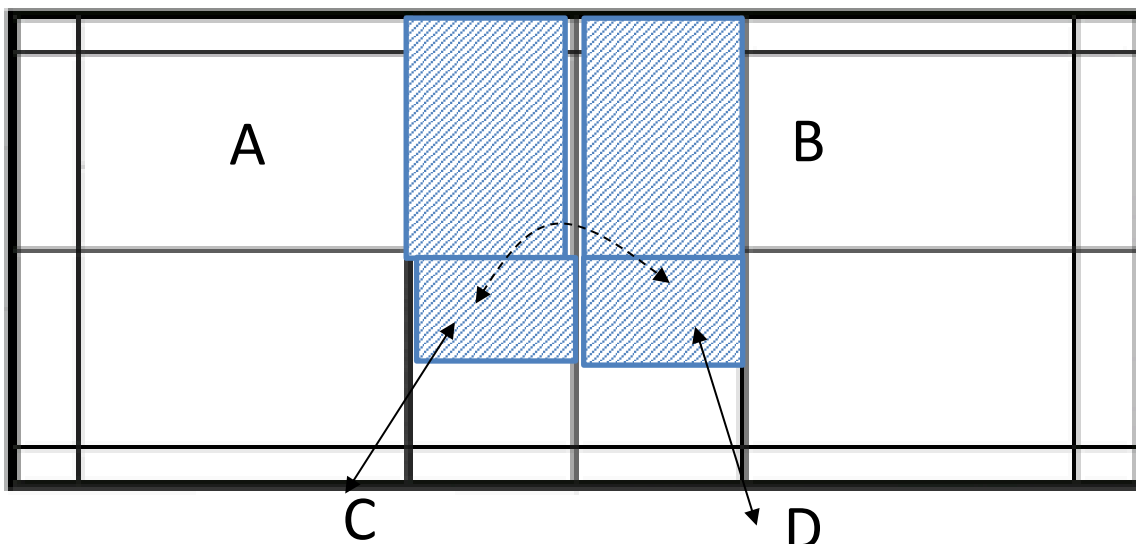
## Variables :

- Dimension du terrain (simple, ½ terrain, diagonale...). Hauteur du filet. Dimension de la zone favorable ▲
- Mode de service différencié. Possibilité de double touche Imposer un service long comme mise en jeu
- **Jeu à thème :** 1 des 2 joueurs à le droit de dire « Banco ». Match au temps 2' ou Défi en 11 pts. Puis changement de rôle. Les 2 joueurs ont le droit d'annoncer « Banco ». Valoriser l'annonce « Banco » = 5 points. « Banco » perdant pas de malus.

Attendus de Fin de Cycle 3	Attendus de Fin de Cycle 4
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Etre solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité



# L'AMORTI « main basse »



**Objectif :** Créer une trajectoire basse, courte et rasante. Apprendre l'amorti.

**But :** Les 2 joueurs jouent le point en gardant toujours les 2 pieds à l'extérieur de la zone avant après la frappe.

**Organisation :** Montée/descente avec arbitre. Rencontre par équipe avec observateur ou coach et/ou arbitre. Défi au choix de l'enseignant.

**Observables :**

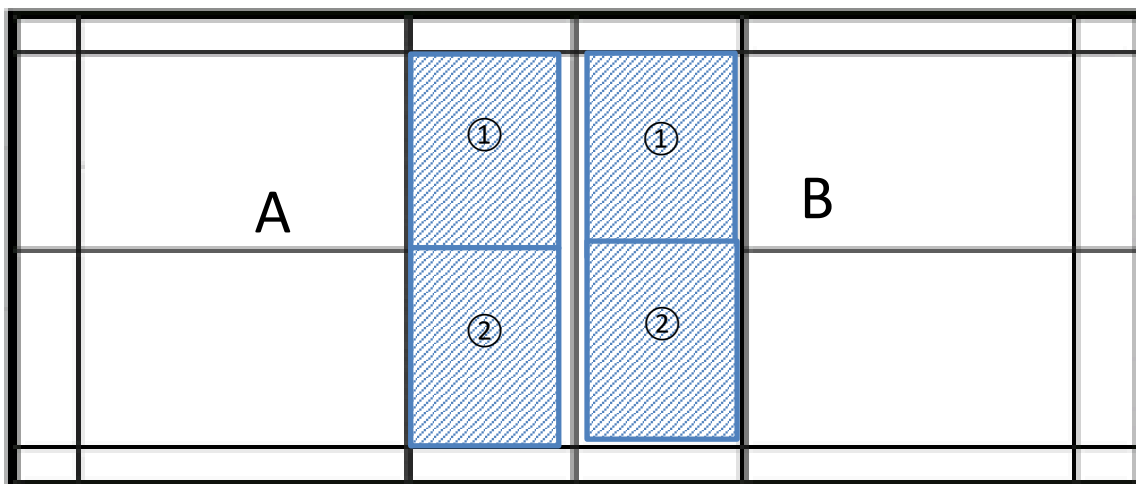
- Orienter le tamis, paume de main vers le ciel pour CD, paume de main vers le sol pour le RVS
- Toucher le volant en-dessous de la taille
- Observables : trajectoire rasante, basse, proche du filet
- Remplacement avec les 2 pieds derrière la ligne ou en dépassant une ligne C et D
- Toucher le volant dans sa phase descendante
- Effectuer des fentes avant, obliques et latérales pour C et D.

**Variables :**

- Hauteur du filet. Longueur de la zone courte
- Mode de service différencié. Possibilité de double touche Imposer un service long comme mise en jeu

Attendus de Fin de Cycle 3	Attendus de Fin de Cycle 4
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Etre solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

# L'AMORTI « aléatoire - main basse »



**Objectif :** Créer une trajectoire aléatoire, basse, courte, rasante et précise. Améliorer l'amorti et les fentes.

**But :** Les 2 joueurs jouent le point en gardant toujours un pied à l'extérieur de la zone avant.

**Organisation :** Montée/descente avec arbitre. Rencontre par équipe avec observateur ou coach et/ou arbitre. Défi au choix de l'enseignant.

**Observables :**

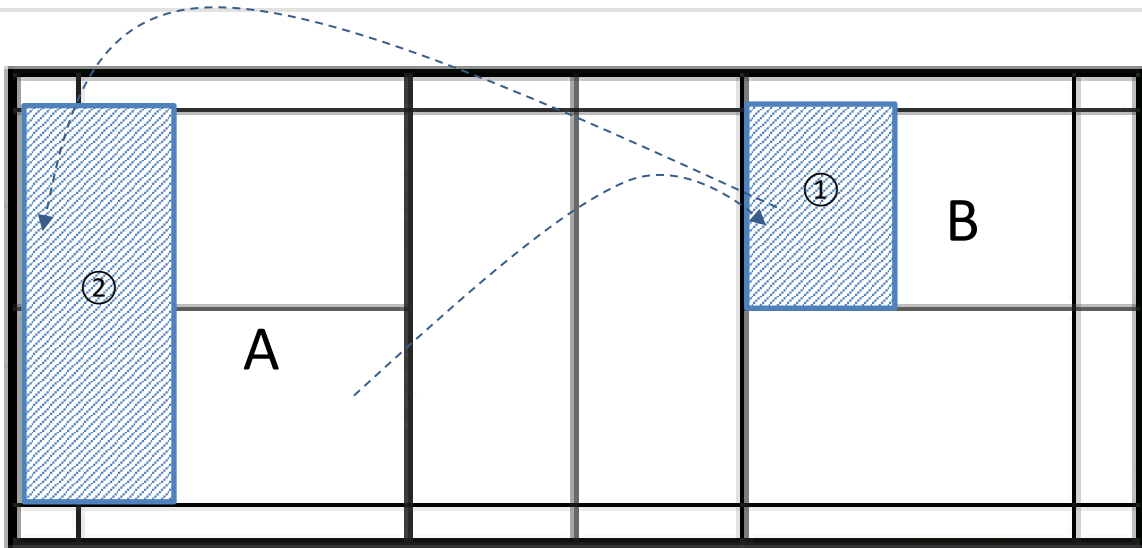
- Orienter le tamis, paume de main vers le ciel pour CD, paume de main vers le sol pour le RVS.
- Toucher le volant en-dessous de la taille ou au niveau du filet.
- Observables : trajectoire rasante, basse, proche du filet
- Remplacement avec les 2 pieds derrière la ligne si possible
- Toucher le volant dans sa phase descendante
- Effectuer des fentes avant, croisées, obliques, latérales

**Variables :**

- Hauteur du filet. Longueur de la zone courte
- Mode de service différencié. Possibilité de double touche. Imposer un service long comme mise en jeu

Attendus de Fin de Cycle 3	Attendus de Fin de Cycle 4
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Etre solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

# LE LOB « gagner du temps »



**Objectif :** Créer une trajectoire haute et longue en « main basse ». Apprendre le lob.

**But :** Les 2 joueurs jouent le point. A sert obligatoirement court ① et B joue obligatoirement long ② en lob, puis le point de déroule librement.

**Organisation :** Montée/descente avec arbitre. Rencontre par équipe avec observateur ou coach et/ou arbitre. Défi au choix de l'enseignant.

**Observables :**

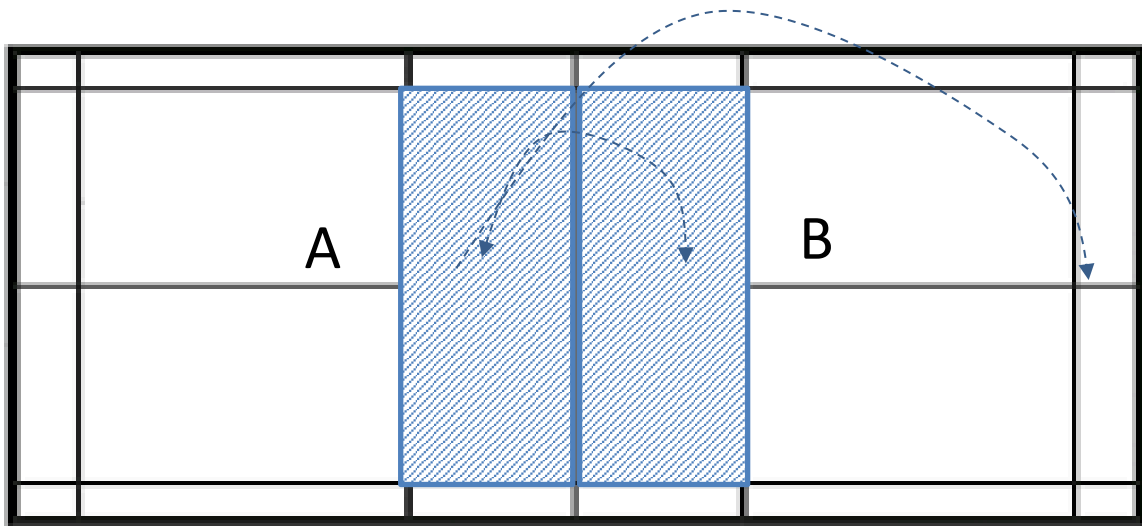
- Orienter le tamis, paume de main vers le ciel pour CD, paume de main vers le sol pour le RVS
- Toucher le volant en-dessous de la taille ou au niveau du filet
- Trajectoire longue et haute

**Variables :**

- Hauteur du filet. Longueur et largeur de la zone longue
- Mode de service différencié. Possibilité de double touche pour loper.

Attendus de Fin de Cycle 3	Attendus de Fin de Cycle 4
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Être solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

# LE LOB « Situation Problème »



**Objectif :** Créer une trajectoire haute et longue en « main basse ». Améliore le lob et la prise de décision.

**But :** Les 2 joueurs jouent le point. Phase 1 : coopération jeu court/court. Phase 2 : ouverture du point quand A lob, alors A et B joue le point.

**Organisation :** Montée/descente avec arbitre. Rencontre par équipe avec observateur ou coach et/ou arbitre. Défi au choix de l'enseignant. A marque 3 points si le lob est gagnant ou sur la frappe qui suit, sinon le joueur qui marque le point gagne 1 point. Si faut avant ouverture du point alors le point est attribué au gagnant du point.

**Observables :**

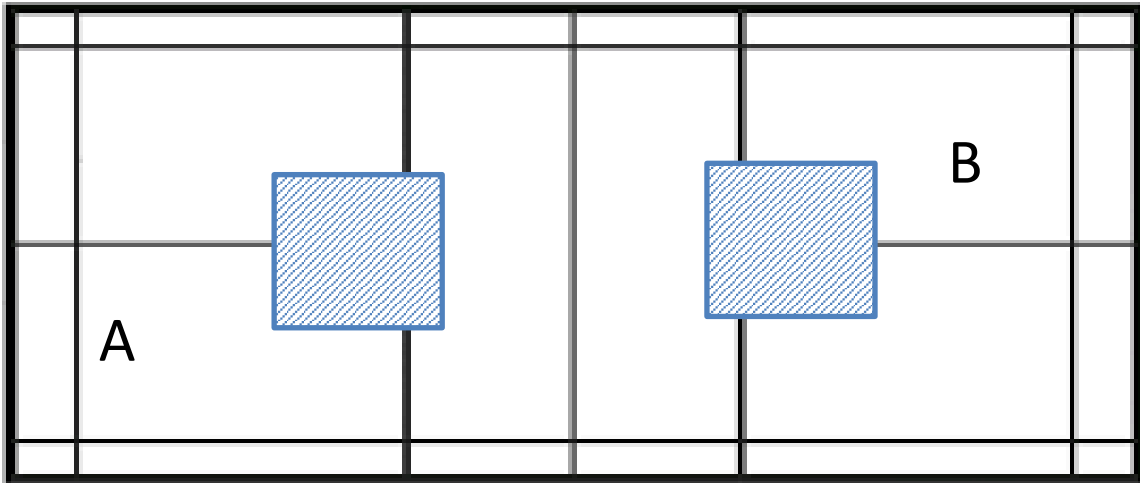
- Utilise le lob rapidement pour ouvrir le point
- Différencie fortement les trajectoires (rasant, basse et courte // haute, haute et longue)
- Trajectoire longue et haute

**Variables :**

- Hauteur du filet. Longueur et largeur de la zone longue
- Dimension de la zone courte. Dimension de la zone longue. (CD ou uniquement RVS)
- Mode de service différencié. Possibilité de double touche pour loper.

Attendus de Fin de Cycle 3	Attendus de Fin de Cycle 4
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	A3 : Etre solidaires de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et l'arbitre
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	A4 : Observer et co-arbitrer
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et le commenter	A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

# La Zone Interdite « Créer et jouer dans un espace libre» - Situation Complexe




Observateur **A**

Coach **A**

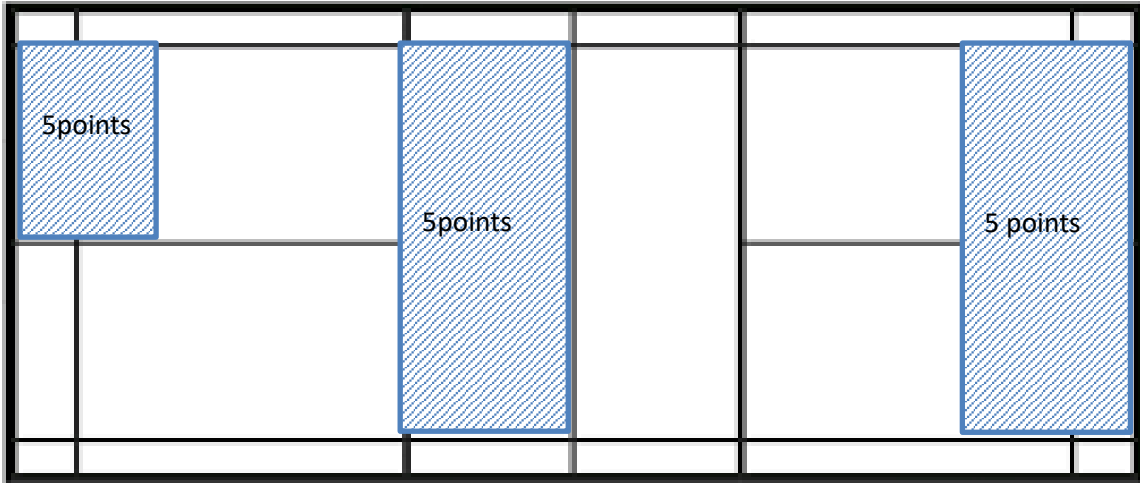
Coach **B**

Observateur **B**

1. Un duel : montée/descente, tournoi, défi, tâche complexe, rencontre par équipe...avec comptage des points
2. Des rôles : joueurs, arbitres, observateur, coach
3. Des regroupements différenciés : équipes homogènes, hétérogènes, mixtes
4. Des observables : marquer l'endroit sur la fiche terrain où le volant est gagnant, tombe au sol. Les zones gagnantes, les zones favorables de marque, les trajectoires gagnantes, les points forts et faibles adverses, choix l'efficacité d'un coup bonus..
5. Différents temps de jeu : temps 1 jeu libre 4', temps 2 échange après observation 1', temps 3 retour au jeu 4' avec une zone interdite
6. Valorisation des intentions : A et B marque 3 points ou plus si le volant tombe en dehors de la zone . Si les joueurs marquent sur un point fort (5 points) sur le point faible adverse (5 points).
7. Des fiches tournois :

# Les Bonus

---



Le volant tombe dans une zone précise est valoriser d'une large bonification. Volant tombe au sol ...

# BADMINTON CYCLE 3



CA4: Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

CHAMP D'APPRENTISSAGE 4		BADMINTON CYCLE 3				
« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »		AFC 1: S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	AFC 2: Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	AFC 3: Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	AFC 4: Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	AFC 5: Accepter le résultat de la rencontre et la commenter
DOMAINES DU SOCLE	COMPETENCES GENERALES	LES ENJEUX D'APPRENTISSAGE et ACQUISITIONS PRIORITAIRES				
D1 Des langages pour penser et communiquer	CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	<i>Développer une motricité fine et variée relative au badminton. Formes de frappes variées (service, dégagé, amorti, contre-amorti, smash, ). Formes de déplacement, placement et replacement variées (équilibre au sol, 2 appuis, 1 appui, fentes, suspension...)</i>	<i>Accepter de répéter pour progresser</i>		<i>Utiliser un langage spécifique à l'arbitrage (service, faute...)</i>	<i>S'approprier un vocabulaire spécifique aux activités sportives</i>
D2 Les méthodes et outils pour apprendre	CG2 S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	<i>Déplacer l'adversaire dans la dimension avant/arrière, latéralement, pour construire un espace libre favorable au gain du point</i>	<i>Reproduire un échauffement appris avec le professeur en respectant les différentes phases :- Activation Cardio-Pulmonaire- Mobilisation Articulaires- Renforcement Musculaire- Echauffement Spécifique</i>		<i>Recueillir des données dans la situation de jeu par l'observation visuelle. Utiliser une fiche d'observation à plusieurs</i>	<i>Relever le score avec fiabilité et le commenter</i>
D3 La formation de la personne et du citoyen	CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	<i>Accepter l'affrontement et s'engager physiquement et psychologiquement pour gagner le match</i>	<i>Prendre des informations pour assurer la continuité du jeu. Faire durer ou raccourcir le point</i>	<i>Respecter des règles de fonctionnement collectif, exprimer ses émotions de manière adaptée à la situation</i>	<i>Etre attentif au bon déroulement du jeu. Signaler les actions non réglementaires. Etre équitable dans ses prises de décisions et les faire respecter. Etre impartial</i>	<i>Accepter la victoire avec humilité</i>
D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière		<i>Contrôler sa gestuelle pour conserver son intégrité physique. Améliorer sa coordination motrice</i>			
D5 Les représentations du monde et l'activité humaine	CG5 S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain	<i>Connaître le problème fondamental du badminton et des sports de raquette (attaquer le terrain adverse et défendre son propre terrain)</i>		<i>Etre fair-play et respectueux des adversaires et de l'arbitre. Saluer l'adversaire et l'arbitre en fin et début de match, remercier les coachs</i>	<i>Reconnaître une situation favorable pour marquer le point (trajectoire haute et lente).</i>	<i>Comprendre les raisons de la défaite pour mieux l'accepter</i>



**La Tâche Complexe**

**proposée**

**mobilisatrice de**

**compétences**

# La Compétence Attendue



- En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en choisissant entre renvoi sécuritaire et rechercher la rupture sur des volants favorables par l'utilisation de frappes variées en longueur et/ou en vitesse.
- Assurer le comptage des points et remplir une feuille de score.

## Phase 1: Echauffement en autonomie pendant 10'

- Regroupement de 2 élèves sur un demi-terrain de simple
- Respecter les principes d'échauffement, du général au spécifique, de l'intensité faible à forte avec variété des exercices
- Intégrer toutes les phases d'un échauffement spécifique en badminton  
(sans raquette et sans volant, avec volant et sans raquette, avec raquette et volant)
- Réinvestir et/ou inventer en respectant la logique de l'activité des situations construites tout au long du cycle et des leçons EPS

## Phase 2: Gérer un match par équipe

- Chaque équipe (A et B) est composée de 2 joueurs de niveau hétérogène (1 et 2)
- Chaque **joueur** joue un simple de 10' contre un joueur de même niveau (A1 contre B1, A2 contre B2). Jouer au temps une solution pour maîtriser l'organisation.
- Temps de « Coaching » de 5' à la fin de chaque temps de jeu avec possibilité d'intégrer la phase 3:  
[Analyser/Echanger/Rechercher/Explorer/S'entraîner](#) si les caractéristiques des élèves le permettent
- Les scores des 2 joueurs se cumulent
- L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points
- Un élève **arbitre** chaque moitié de terrain et remplit la feuille de score
- **Tous les élèves remplissent ensemble** la feuille des résultats

## Phase 3: Analyser/Echanger/Rechercher/Explorer/S'entraîner

- Analyser/Echanger entre joueur et observateur à partir de l'observation et du ressenti
- Rechercher des solutions en utilisant
  - Des outils vidéos (portable, tablette...)
  - Une fiche d'observation
  - Une feuille de stratégie terrain de badminton pour illustrer les conseils du coach issus de l'observation
- Explorer et s'entraîner : pendant 5-10 minutes sur un coup ou un schéma tactique à améliorer

# ***FEUILLE DE RENCONTRE PAR EQUIPE***

<b>EQUIPE A</b>	Set 1	Set 2	<b>EQUIPE B</b>	Set 1	Set 2
1.			1.		
2.			2.		
Total par set			Total par set		
Total cumulé			Total cumulé		

**EQUIPE GAGNANTE**

**A**

**B**

**SCORE**

**/**

# Les repères de progressivité

BADMINTON 6è	EVALUATION DES COMPETENCES		
Roles	BADISTE		ARBITRE
Domaines du socle	CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps		CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
Attendus de Fins de cycle	A1: S'organiser tactiquement pour gagner le duel en identifiant les situations favorables de marque	A2: Maintenir un engagement moteur efficace	A 3: Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre
<i>Insuffisant</i>	Mobilités et coordinations faibles, touche peu le volant	Joue en réaction <b>pas d'intention de jeu</b> cherche à toucher le volant. N'entre pas dans le duel.	Peu attentif et méconnaît le règlement
<b>Echelle des notes</b>	0 - 6 pts		0 - 1 pt
<i>Fragile</i>	Mobilités et coordinations en construction. Privilégie un type de coup.	Joue avec des <b>intentions</b> tactiques <b>simples</b> centrées sur la <b>continuité</b> du jeu ou sur la <b>rupture</b> . <b>Entre dans le duel mais cherche à gagner à tout prix, trouve des excuses à ses erreurs.</b>	Attentif, méconnaît le règlement, reste appliqué mais brouillon
<b>Echelle des notes</b>	6,5 - 10 pts		1,5 - 2,5 pts
<i>Satisfaisant</i>	Mobilités et coordinations <b>variées et efficaces</b> . Joue en variant la vitesse, la hauteur, la longueur et la largeur	Joue avec des <b>intentions</b> tactiques <b>variées, rupture et/ou continuité dès le service. Entre dans le duel avec fair-play.</b>	Attentif, connaît le règlement et la gestuelle, gère le tournoi ou les rencontres
<b>Echelle des notes</b>	10,5 - 13,5 pts		3 - 4 pts
<i>Très Satisfaisant</i>	Mobilités et coordinations <b>variées, efficaces et efficaces (relâchement)</b> . Joue en combinant la vitesse, la hauteur, la longueur et la largeur	Joue avec des <b>intentions</b> tactiques <b>adaptées</b> aux réactions de l'adversaire. <b>Entre dans le duel et s'intéresse à la relation avec l'adversaire</b> pour trouver des solutions.	Attentif, maîtrise le règlement et la gestuelle, intervient au bon moment et gère le tournoi ou les rencontres
<b>Echelle des notes</b>	14 - 15 pts		4,5 - 5 pts





# Fiche Stratégie

---

The image shows a strategic card template. It features a grid with 4 columns and 3 rows. The grid is defined by black lines. The outermost border is a thick black line, while the internal grid lines are thinner. Three blue arrows point upwards from the top edge of the grid, and three blue arrows point downwards from the bottom edge of the grid. The arrows are positioned at the top and bottom of the first, second, and third columns from the left. The grid is currently empty, with no text or data inside the cells.


# BADMINTON CYCLE 4



CA4: Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

## Les Attendus de fin de cycle 4: En situation d'opposition réelle et équilibrée

- Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
- Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
- Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire et de l'arbitre
- Observer et co-arbitrer
- Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

### 5 Compétences Générales

(liées aux 5 domaines du Socle)

#### **CG1: Développer sa motricité et construire un langage du corps**

*(techniques spécifiques, vocabulaire adapté...)*

#### **CG 2: S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre**

*(répéter un geste sportif et le rendre plus efficace, évaluer ses actions et celles des autres...)*

#### **CG3: Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités** *(agir avec et pour les autres, accepter la défaite, les différences...)*

#### **CG4: Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière** *(échauffement, engagement physique...)*

#### **CG5: S'appropriier une culture APSA pour construire un regard lucide sur le monde contemporain** *(efficacité du geste, numérique...)*

### **Les Enjeux d'Apprentissage en Badminton**

### Ce qu'il y a à apprendre:

#### **Joueurs:**

- Servir, dégager, amortir, contre-amortir, killer, smasher, défendre, en fonction de la situation, favorable ou non, et de la position de l'adversaire
- Enchaîner des actions complexes et variées, se déplacer, se placer, s'équilibrer, frapper, se replacer
- Les règles adaptées en fonction du niveau de pratique
- Les critères d'efficacité du projet de jeu : jouer dans l'espace libre, déplacer son adversaire, utiliser des trajectoires différenciées et zone à atteindre en fonction de sa position sur le terrain
- S'engager dans la construction et la réalisation d'un projet de jeu individuel simple (attaquer, contre-attaquer, défendre, neutraliser...)
- Repérer une situation favorable en attaque et l'exploiter (jouer loin du centre, volant en Or)
- Repérer les zones vulnérables de l'adverse (avant, arrière, latéral, sur le corps)

#### **Arbitres:**

- Prélever les informations utiles (faute, nombre de touches, filet, sortie...)
- Arbitrer et Co-arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles et les règles (service, points marqués...)
- Annoncer le score et utiliser les gestes fondamentaux de l'arbitrage

#### **Coaches:**

- Encourager, proposer des solutions, relativiser les erreurs de chacun et le score. Rester impartial et neutre, inciter les joueurs à faire preuve de fair-play (appel au calme, se serrer la main en fin de rencontre)
- Se mettre à disposition des autres pour s'entraider dans le travail ou améliorer l'efficacité du groupe, faire preuve d'objectivité et fiabilité dans l'observation d'un joueur
- Rendre compte de l'efficacité des actions de l'équipe et des joueurs observés

CHAMPS D'APPRENTISSAGE 4	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE POUR LE CA 4				
« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »	A1: Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe	A2: Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force	A3: Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre	A4: Observer et co-arbitrer	A5: Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité
DOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES	LES ENJEUX D'APPRENTISSAGE EN BADMINTON				
D1 Des langages pour penser et communiquer CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	<p><b>Acquérir et stabiliser des techniques spécifiques pour construire et mettre en œuvre un projet de jeu afin de battre l'adversaire. Communiquer par des langages corporels et verbaux.</b></p> <p>* s'approprier les armes techniques et tactiques nécessaires à la bascule du rapport de force en sa faveur et remporter une opposition interindividuelle</p> <p>* reconnaître, exploiter, provoquer un volant favorable (en OR)</p> <p>* construire un projet tactique en attaque ou en défense seul ou à plusieurs</p> <p>* masquer ses intentions à ses adversaires, voire donner de fausses informations (feintes)</p>			<p><b>S'approprier une gestuelle, des déplacements et un vocabulaire adapté à l'arbitrage et à l'observation</b></p> <p>* connaître et maîtriser une posture, une gestuelle et un vocabulaire adapté pour arbitrer et être le garant du bon déroulement du jeu en assurant le respect des règles.</p>	<p><b>S'approprier un vocabulaire spécifique aux activités sportives</b></p> <p>* connaître et utiliser à bon escient un vocabulaire spécifique (termes techniques, tactiques...) afin de décrire des situations de jeu avec précision</p>
D2 Les méthodes et outils pour apprendre CG2 S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	<p><b>Analyser et réguler un projet de jeu</b></p> <p>* relever des données pertinentes (volume de jeu) pour caractériser le rapport de force (durant ou après l'action)</p> <p>* analyser des données (nombre de volant en Or créer, point marquer dans l'espace libre) avec l'aide éventuelle de différents outils (fiche d'observation)</p> <p>* réorganiser son action ou son projet stratégique à partir des résultats de l'analyse</p>	<p><b>Gérer sa dépense énergétique pour préserver ses capacités d'analyse</b></p> <p>* réguler l'intensité de son engagement en fonction de l'évolution du rapport de force et du score afin de préserver sa lucidité et ses capacités d'analyse (gérer la fatigue).</p>		<p><b>Recueillir et interpréter des données dans la situation de jeu</b></p> <p>* utiliser différents outils d'observation (fiches d'observation, vidéo...) pour recueillir des informations, les analyser et évaluer divers aspects de la situation de jeu (points forts et faibles des joueurs adverses, caractéristiques techniques...)</p> <p>* s'appuyer sur ces analyses pour conseiller ses camarades.</p>	<p><b>Analyser le déroulement d'une rencontre et identifier ses moments clefs</b></p> <p>* utiliser, après la rencontre, des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres dans le but de construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels</p> <p>* se remémorer les moments clefs du déroulement de la rencontre</p> <p>* adopter une attitude critique objective par rapport aux choix offensifs et défensifs réalisés</p>
D3 La formation de la personne et du citoyen CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	<p><b>Exploiter au mieux son propre potentiel pour élaborer un projet de jeu individuel</b></p> <p>* assumer la responsabilité d'un rôle et/ou d'actions permettant de mettre en œuvre un projet tactique en attaque ou en défense pour faire basculer le rapport de force</p> <p>* exploiter au mieux ses points forts pour élaborer un projet tactique dans une situation d'interaction duelle</p>	<p><b>Contrôler son engagement dans des situations d'affrontement pour ne pas mettre l'adversaire en danger</b></p> <p>* reconnaître, réguler, anticiper les effets psychologiques liés à l'épreuve d'émotions intenses (rester lucide, garder son calme...)</p> <p>* évaluer les caractéristiques de l'adversaire (points forts et points faibles)</p> <p>* adapter son engagement physique et les actions réalisées aux caractéristiques physiques (morphologie, qualités physiques, vitesse, endurance...) et techniques de son adversaire</p>	<p><b>Respecter des règles de fonctionnement collectif, exprimer ses émotions de manière adaptée à la situation</b></p> <p>* respecter, construire et faire respecter des règles et règlement</p> <p>* agir avec et pour les autres en prenant en compte leurs caractéristiques</p> <p>* accepter les erreurs d'appréciation de l'arbitre</p> <p>* maîtriser les émotions générées par l'affrontement et moduler l'expression des émotions ressenties.</p>	<p><b>Faire respecter un règlement sportif pour assurer le bon déroulement du jeu</b></p> <p>* être attentif au déroulement du jeu afin d'identifier et de signaler les actions non réglementaires</p> <p>* être équitable dans ses prises de décisions et les faire respecter</p> <p>* être impartial</p>	<p><b>Relativiser le gain et la perte d'une rencontre</b></p> <p>* saluer ses adversaires et l'arbitre en fin de rencontre quel que soit son résultat</p> <p>* exprimer les émotions générées par le résultat de la rencontre de manière sincère et respectueuse</p> <p>* gagner avec modestie, rester humble</p> <p>* reconnaître la supériorité de son adversaire et accepter la défaite, le féliciter</p> <p>* évaluer a posteriori son engagement sur les plans affectif et énergétique pour s'assurer du respect des règles (la distance de charge autorisée, droits et devoirs du joueur, etc.) lors de l'affrontement</p>
D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière		<p><b>Contrôler son engagement dans des situations d'affrontement pour préserver son intégrité physique</b></p> <p>* réguler sa dépense physique en fonction de l'état de forme du moment</p> <p>* adapter les actions réalisées et l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour préserver son intégrité physique</p>			
D5 Les représentations du monde et l'activité humaine CG5 S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain	<p><b>S'approprier des principes d'efficacité des techniques et tactiques sportives</b></p> <p>* connaître, expliquer et s'approprier les principes simples d'efficacité de différentes techniques (service, dégagé, smash, amorti, contre-amorti, kill) et tactiques sportives (jouer long, jouer court, jouer vite, jouer haut, jouer dans l'espace libre. attaquant rapide.</p>		<p><b>S'engager de manière royale dans un duel ou un match</b></p> <p>* accepter la confrontation avec des adversaires dans le cadre d'un règlement expliciter</p> <p>* connaître et respecter les "codes" d'une confrontation sportive (rituel, cérémonial codifié, règlements, salut de ses adversaires et de l'arbitre en fin et début de rencontre)</p> <p>* s'engager dans une symbolique de l'affrontement sportif (respect des rituels de la confrontation, réversibilité de la victoire et de la défaite, donner le "meilleur de soi-même", reconnaître les mérites de son adversaire, fair-play)</p> <p>* comprendre et accepter les décisions de l'arbitre</p>	<p><b>S'approprier les principes tactiques d'un affrontement</b></p> <p>* reconnaître des situations favorables pour attaquer ou défavorable pour défendre</p> <p>* apprécier l'évolution d'un rapport de force entre deux adversaires</p>	<p><b>S'approprier la symbolique d'un affrontement sportif</b></p> <p>* comprendre et accepter la symbolique d'un affrontement sportif (réversibilité de la victoire et de la défaite, redonner une "chance" à son</p>

# La Compétence Attendue de fin de cycle



- ***Rechercher, dans le respect du règlement et du fair-play, le gain d'un match en adaptant son jeu en fonction de son statut dans l'échange, en orientant le jeu en dehors du centre du terrain et loin de l'adversaire, en exploitant les volants favorables jusqu'au mi court.***
- ***Arbitrer, organiser des rencontres, observer, conseiller et aider un partenaire à apprendre.***

**La Tâche Complexe**

**proposée**

**mobilisatrice de**

**compétences**

## Phase 1: Echauffement en autonomie pendant 10'

- Regroupement de 4 à 6 élèves, sur un ou deux terrains de simple
- Respecter les principes d'échauffement, du général au spécifique, de l'intensité faible à forte
- Intégrer toutes les phases d'un échauffement spécifique en badminton  
(sans raquette et sans volant, avec volant et sans raquette, avec raquette et avec volant)
- Réinvestir et/ou inventer en respectant la logique de l'activité des situations construites tout au long du cycle et des leçons EPS durant la scolarité obligatoire

## Phase 2: Gérer un tournoi

- Regroupement de 2 équipes de 2 joueurs de niveau homogène ou hétérogène
- Jouer en simple des rencontres de 2 sets sur un tournoi par poule en 2 sets gagnants de 11 points. Le vainqueur du match est celui qui marque le plus de point cumulé sur les 2 sets.
- Auto-arbitrage chaque joueur arbitre sa moitié de terrain
- Coacher donner des conseils simples et précis
- Observer un joueur de façon précise avec des fiches d'observations
- Secrétaire et remplir une feuille de score



## Etape 1: jouer le 1<sup>er</sup> set

- Jouer en simple
- Observer le joueur avec des critères simples ou Filmer le 1<sup>er</sup> set avec un portable ou une tablette

### FICHE D'OBSERVATION JOUEUR EN SITUATION DE JEU EN BADMINTON

Joueur (.....1):

Adversaire (.....2):

Coachs:

*1<sup>ère</sup> manche*: mettre une croix à chaque point

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
.....1											
.....2											

**Fiche de relevé d'information:** 1<sup>ère</sup> manche OBSERVER - REPERER - ENTOURER ou FILMER

**POINTS FORTS PARTENAIRE:** intentions au service - construire - jouer dans l'espace libre - varier le jeu ( court - long - droite - gauche - haut - bas - vite - lent )

**POINTS FAIBLES ADVERSAIRE:** la remise de service - sa vision du jeu - son revers - sa mobilité - l'attaque - la défense - son adaptation



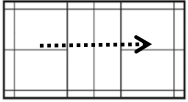
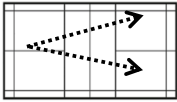
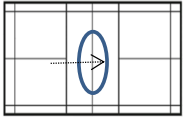
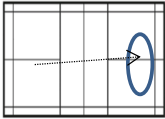
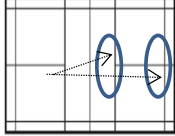



**BILAN et CONSEIL:**



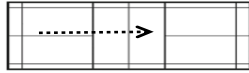
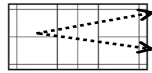
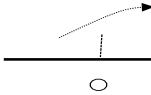
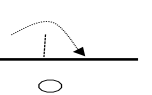
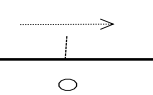
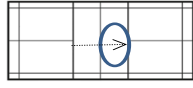
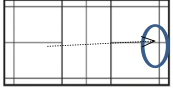
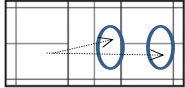



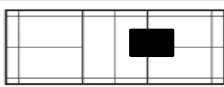
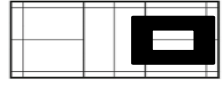
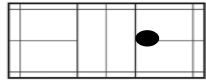
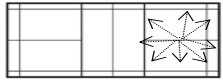


## Etape 2: Analyser/Echanger/Rechercher

- Analyser/Echanger entre joueur et observateur à partir de l'observation et du ressenti
- Rechercher des solutions en utilisant
  - Des outils vidéos (tablette...)
  - Une fiche d'observation
  - Une feuille de stratégie terrain de badminton

# Fiches Profil

 <b>MON PROFIL DE BADISTE ET D'ARBITRE</b> 	
Nom:	Prénom: <span style="float: right;">CYCLE 3 6è</span>
<b>Caractéristiques de mon jeu</b>	Cocher ce qui correspond à la façon de jouer
1. Varier et changer les directions - "je joue dans l'axe <b>ou</b> à droite <b>et</b> à gauche"	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 
2. Varier et changer les longueurs - "je joue court <b>ou</b> long <b>ou</b> alterné court-long"	<input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/> 
3. Mon équilibre - "je frappe avec 2 pieds <b>ou</b> 1 pied au sol <b>ou</b> en l'air"	<input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/> 
<b>Mon style de jeu</b>	<b>Mon arbitrage</b>
Attaquant "placeur" = marquer dans l'espace libre <input type="checkbox"/>	Connaitre le règlement - Etre Impartial I - F - S - TS
Défenseur = attendre la faute adverse <input type="checkbox"/>	Appliquer le règlement - Etre sur de soi I - F - S - TS
Remiseur = ne pas faire la faute <input type="checkbox"/>	Communiquer - Expliquer - Annoncer le score I - F - S - TS
<b>Ce que je dois améliorer dans mon JEU</b>	<b>Ce que je dois améliorer à l'ARBITRAGE</b>
I = Insuffisant // F = Fragile // S = Satisfaisant // TS = Très Satisfaisant	

 <b>MON PROFIL DE BADISTE ET DE COACH</b> 	
Nom:	Prénom: <span style="float: right;">CYCLE 4 (3ème)</span>
<b>Caractéristiques de mon jeu</b>	Cocher ce qui correspond à la façon de jouer
1. Varier et changer les directions - "je joue dans l'axe <b>ou</b> à droite <b>et</b> à gauche"	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 
2. Varier et changer les hauteurs - "je joue haut <b>et/ou</b> bas <b>et/ou</b> rasant"	<input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/> 
3. Varier et changer les longueurs - "je joue court <b>ou</b> long <b>ou</b> alterné court-long"	<input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/> 
4. Mon équilibre - "je frappe avec 2 pieds <b>ou</b> 1 pied au sol <b>ou</b> en l'air"	<input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/> 
5. Construire mes points - "je joue au centre <b>ou</b> dans l'espace libre"	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 
6. Ma mobilité, ma façon de bouger - "je reste sur place <b>ou</b> j'enchaîne frappe + replacement"	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 
<b>Mon style de jeu</b>	<b>Mon "Coaching"</b>
Attaquant "placeur" = marquer dans l'espace libre <input type="checkbox"/>	Me concentrer lors de l'observation. Me centrer sur le joueur à observer (ses pieds, ses épaules, son coude, sa main, sa raquette...) I - F - S - TS
Défenseur = attendre la faute adverse <input type="checkbox"/>	Utiliser des outils pou relever des informations ou donner des conseils (fiche, schéma...) I - F - S - TS
Remiseur = ne pas faire la faute <input type="checkbox"/>	Relèver des indices fiables, précis et objectifs. Donner des conseils simples et justes. I - F - S - TS
<b>Ce que je dois améliorer dans mon JEU</b>	<b>Noter les mots importants utiliser par le COACH</b>
I = Insuffisant // F = Fragile // S = Satisfaisant // TS = Très Satisfaisant	

<b>FEUILLE DE RENCONTRE PAR EQUIPE</b>							
EQUIPE A		Set 1	Set 2	EQUIPE B		Set 1	Set 2
1.				1.			
2.				2.			
3.				3.			
Total par set				Total par set			
Total cumulé				Total cumulé			
EQUIPE GAGNANTE		A	B	SCORE		/	

<b>FEUILLE DE RENCONTRE PAR EQUIPE</b>											
EQUIPE A	Set 1	Coaching		Set 2	EQUIPE B	Set 1	Coaching		Set 2		
1.		Schémas	oui - non	<u>Directives du Coach:</u>		1.		Schémas	oui - non	<u>Directives du Coach:</u>	
2.		Schémas	oui - non	<u>Directives du Coach:</u>		2.		Schémas	oui - non	<u>Directives du Coach:</u>	
3.		Schémas	oui - non	<u>Directives du Coach:</u>		3.		Schémas	oui - non	<u>Directives du Coach:</u>	
Total par set					Total par set						
Total cumulé					Total cumulé						
EQUIPE GAGNANTE		A - B		SCORE		/					

# Fiche Stratégie

---


## FEUILLE DE RENCONTRE PAR EQUIPE

EQUIPE A	Set 1 (10')	Coaching	Séquence d'entrainement (10')	Set 2 (10')	EQUIPE B	Set 1 (10')	Coaching	Séquence d'entrainement (10')	Set 2 (10')
1.		Schémas oui - non Directives du Coach:	OUI - NON <u>Quels coups:</u>		1.		Schémas oui - non Directives du Coach:	OUI - NON <u>Quels coups:</u>	
2.		Schémas oui - non Directives du Coach:	OUI - NON <u>Quels coups:</u>		2.		Schémas oui - non Directives du Coach:	OUI - NON <u>Quels coups:</u>	
Total par set					Total par set				
Total cumulé					Total cumulé				

EQUIPE  
GAGNANTE

A - B

SCORE

/

### AUTO-EVALUATION DES ELEVES

ETAPE DE PROGRESSION		BADISTE		COACH / OBSERVATEUR	EQUIPE A (indiquer le numéro du niveau correspondant)		EQUIPE B (indiquer le numéro du niveau correspondant)	
CYCLE 4		LES HABLETES	LES INTENTIONS		1.	2.	1.	2.
INSUFFISANT	1	Mobilités et coordinations faibles, touche peu le volant	Joue en réaction pas d'intention de jeu cherche à toucher le volant	Peu attentif et relève de fausses informations				
FRAGILE	2	Mobilités et coordinations en construction. Privilégie un type de coup.	Joue avec des intentions tactiques simples centrées sur la continuité du jeu ou sur la rupture	Concentré, relève des informations et propose des conseils simples				
SATISFAISANT	3	Mobilités et coordinations variées et efficaces. Joue en variant la vitesse, la hauteur, la longueur et la largeur	Joue avec des intentions tactiques variées, rupture et/ou continuité dès le service	Concentré, relève des informations et propose des conseils simples et justes. Encourage.				
TRÈS SATISFAISANT	4	Mobilités et coordinations variées, efficaces et efficientes (relâchement. Joue en combinant la vitesse, la hauteur, la longueur et la largeur)	Joue avec des intentions tactiques adaptées aux réactions de l'adversaire	Concentré, relève des informations, analyse et propose des solutions adaptées				

## PROPOSITION DE REPERES DE PROGRESSIVITE CYCLE 3

BADMINTON 6è	EVALUATION DES COMPETENCES		
Roles	BADISTE		ARBITRE
Domaines du socle	<b>CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps</b>		<b>CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</b>
Attendus de Fins de cycle	<b>A1: S'organiser tactiquement pour gagner le duel en identifiant les situations favorables de marque</b>	<b>A2: Maintenir un engagement moteur efficace</b>	<b>A 3: Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre</b>
<i>Insuffisant</i>	Mobilités et coordinations faibles, touche peu le volant	Joue en réaction <b>pas d'intention de jeu</b> cherche à toucher le volant. <b>N'entre pas dans le duel.</b>	Peu attentif et méconnaît le règlement
<b>Echelle des notes</b>	<b>0 - 6 pts</b>		<b>0 -1 pts</b>
<i>Fragile</i>	Mobilités et coordinations en construction. Privilégie un type de coup.	Joue avec des <b>intentions</b> tactiques <b>simples</b> centrées sur la <b>continuité</b> du jeu <b>ou</b> sur la <b>rupture</b> . <b>Entre dans le duel mais cherche à gagner à tout prix, trouve des excuses à ses erreurs.</b>	Attentif, méconnaît le règlement, reste appliqué mais brouillon
<b>Echelle des notes</b>	<b>6,5 - 10 pts</b>		<b>1,5 - 2,5 pts</b>
<i>Satisfaisant</i>	Mobilités et coordinations <b>variées et efficaces</b> . Joue en variant la vitesse, la hauteur, la longueur et la largeur	Joue avec des <b>intentions</b> tactiques <b>variées, rupture et/ou continuité dès le service. Entre dans le duel avec fair-play.</b>	Attentif, connaît le règlement et la gestuelle, gère le toumoi ou les rencontres
<b>Echelle des notes</b>	<b>10,5 - 13,5 pts</b>		<b>3 - 4 pts</b>
<i>Très Satisfaisant</i>	<b>Mobilités et coordinations variées, efficaces et efficientes (relâchement</b> . Joue en combinant la vitesse, la hauteur, la longueur et la largeur	Joue avec des <b>intentions</b> tactiques <b>adaptées</b> aux réactions de l'adversaire. <b>Entre dans le duel et s'intéresse à la relation avec l'adversaire</b> pour trouver des solutions.	Attentif, maîtrise le règlement et la gestuelle, intervient au bon moment et gère le tournoi ou les rencontres
<b>Echelle des notes</b>	<b>14 -15 pts</b>		<b>4,5 - 5 pts</b>



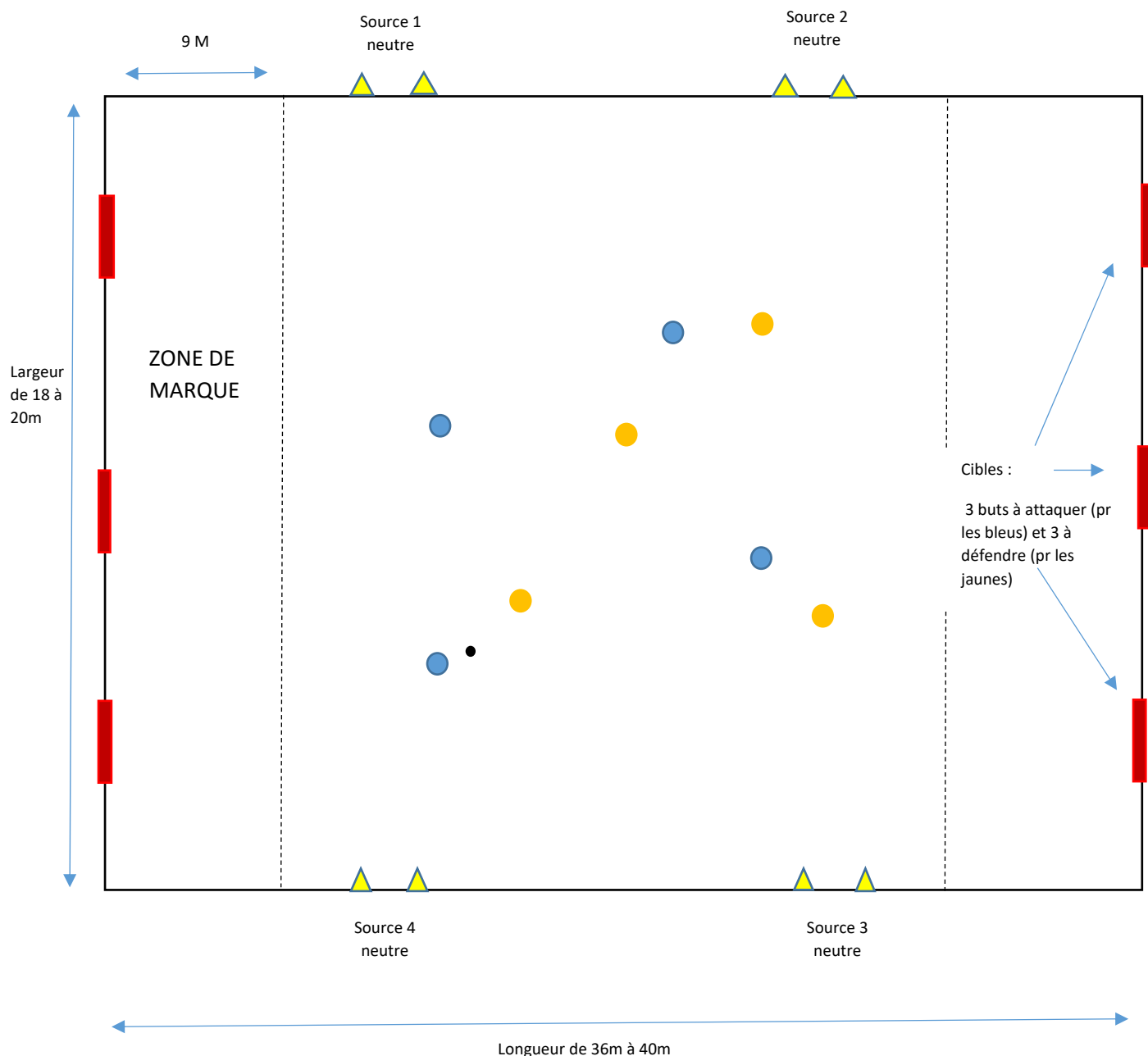
## PROPOSITION DE REPERES DE PROGRESSIVITE CYCLE 4

BADMINTON - C4	EVALUATION DES COMPETENCES		
Roles	BADISTE		COACH/ OBSERVATEUR
Domaines du Socle	<b>CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps</b>		<b>CG2 S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</b>
Attendus de Fins de cycle	A1: Réaliser des actions décisives et gérer un rapport de force	A5: Accepter le résultat et être objectif	A3: Observer et co-arbitrer
<i>Insuffisant</i>	Mobilités et coordinations faibles, touche peu le volant	Joue en réaction <b>pas d'intention de jeu cherche à toucher le volant. N'entre pas dans le duel.</b>	<b>Peu attentif</b> et relève de <b>fausses informations</b>
<b>Echelle des notes</b>	<b>0 - 6 pts</b>		<b>0 -1 pt</b>
<i>Fragile</i>	Mobilités et coordinations en construction. Privilégie un type de coup.	Joue avec des <b>intentions</b> tactiques <b>simples</b> centrées sur <b>la continuité</b> du jeu <b>ou sur la rupture. Entre dans le duel mais cherche à gagner à tout prix, trouve des excuses à ses erreurs.</b>	<b>Concentré</b> , relève des informations et propose des <b>conseils simples</b>
<b>Echelle des notes</b>	<b>6,5 - 10 pts</b>		<b>1,5 - 2,5 pts</b>
<i>Satisfaisant</i>	Mobilités et coordinations <b>variées et efficaces</b> . Joue en variant la vitesse, la hauteur, la longueur et la largeur	Joue avec des <b>intentions</b> tactiques <b>variées, rupture et/ou continuité dès le service. Entre dans le duel avec fair-play.</b>	<b>Concentré</b> , relève des informations et propose des <b>conseils simples et justes. Encourage.</b>
<b>Echelle des notes</b>	<b>10,5 - 13,5 pts</b>		<b>3- 4 pts</b>
<i>Très Satisfaisant</i>	Mobilités et coordinations <b>variées, efficaces et efficientes (relâchement)</b> . Joue en combinant la vitesse, la hauteur, la longueur et la largeur	Joue avec des <b>intentions</b> tactiques <b>adaptées</b> aux réactions de l'adversaire. <b>Entre dans le duel et s'intéresse à la relation avec l'adversaire</b> pour trouver des solutions.	<b>Concentré</b> , relève des informations, <b>analyse et propose des solutions adaptées</b>
<b>Echelle des notes</b>	<b>14 -15 pts</b>		<b>4,5 - 5 pts</b>

## TYPOLOGIES DES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE EN BADMINTON

Situations de type	Objectifs	Exemples	Avantages	Difficultés
« MATCH » ou « EXPERIENCE »	<ul style="list-style-type: none"> <li>Découvrir et mettre en évidence des problèmes du jeu</li> <li>Vivre le badminton comme une activité d'opposition et non comme une activité de coopération</li> <li>Intégrer que le but est de marquer des points en construisant le point, en jouant dans l'espace libre ou en provoquant la faute adverse.</li> <li>Faire le point sur le niveau atteint par les élèves</li> </ul>	<i>Jeu avec application réglementaire du Badminton (service en diagonal paire/impaire, comptage des points, délimitation du terrain, filet...)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saisir le sens de la logique interne de l'activité</li> <li>Eviter les décalages de représentation avec les attentes du professeur</li> <li>Sous forme de matchs placés en début d'apprentissage</li> <li>Trouver une motivation à la pratique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lecture des trajectoires du volant</li> <li>Mise à distance du corps avec la raquette et le volant</li> <li>Oblige une mobilité constante (se déplacer, se placer, s'équilibrer et se replacer)</li> <li>Accepter l'erreur</li> <li>Connaître et faire appliquer les subtilités du règlement constitutif de l'activité</li> </ul>
« PROBLEME »	<ul style="list-style-type: none"> <li>Permettre la compréhension de production de trajectoires variées pour résoudre le problème constant entre attaquer le terrain adverse et défendre son propre terrain</li> <li>L'élève est encouragé à modifier</li> </ul>	<i>Jouer des points en valorisant une zone précise (longue, courte, ½ terrain, terrain en diagonale...). Débuter le jeu par un échange (long/long et ouvrir le jeu par un volant court...).</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rechercher et expérimenter des solutions</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proposer un réel problème moteur nouveau à l'élève</li> <li>S'adapter à un système de jeu imposé</li> </ul>
"JEU " ou « BANCO »	<ul style="list-style-type: none"> <li>En situation de jeu globale ouverte</li> <li>Passer d'un jeu en « continuité » à un jeu en « rupture », en utilisant un coup spécifique (smash, amorti, contre-amorti...) révélant une intention de jeu</li> <li>Différencier les statuts d'attaquant et de défenseur</li> <li>Favoriser la prise d'information et de décision</li> </ul>	<i>Valoriser l'acquisition d'une technique (servir court...), par une bonification supplémentaire. Annoncer « Banco » avant de frapper le volant sur lequel on pense conclure le point</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Solliciter les capacités d'adaptation</li> <li>Laisser toujours le choix aux joueurs</li> <li>Développer la prise d'information et de décision</li> <li>Développer des intentions tactiques</li> <li>Identifier un rapport de force</li> <li>Mobiliser les capacités « mnésiques »</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Planifier individuellement une stratégie</li> <li>Se placer dans l'opposition</li> <li>Accepter l'erreur et la prise de risque</li> </ul>
« JEU DIRIGE »	<ul style="list-style-type: none"> <li>Situation très proche du jeu à thème</li> <li>L'enseignant « assiste » les joueurs pendant le jeu</li> <li>Le jeu peut être interrompu pour expliquer un point particulier</li> </ul>	<i>Jeu avec application réglementaire du Badminton</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'opposition est réelle</li> <li>Intégrer la pression du score et la prise de risque</li> <li>Interruption du jeu pour commenter (courtes et peu fréquentes)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ne pas intervenir de façon récurrente de façon à trop hacher le jeu</li> </ul>
« DEFI »	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proposer une confrontation organisée entre deux joueurs ou deux équipes</li> <li>Situation de match (globale, à thème, à handicap)</li> <li>Situation de confrontation différée où chaque joueur ou équipe de joueurs, passent à tour de rôle sur un atelier et doit réaliser le meilleur score possible.</li> </ul>	<i>Sur 10 essais, servir dans la zone longue, jouer dans la zone courte en amorti...Jouer le point avec un désavantage (partir en position assise dos tourné, les yeux fermés, à une extrémité du terrain...)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Motive les élèves</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>S'organiser collectivement pour mettre en place la situation</li> <li>Situation décontextualisée</li> </ul>
« ROUTINE »	<ul style="list-style-type: none"> <li>Stabiliser, renforcer, voire automatiser un certain nombre de savoirs-faire</li> <li>Toujours finir la routine par du jeu</li> </ul>	<i>Enchaîner des coups déterminés à l'avance (servir long, amorti, dégagé +jeu libre...)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Permettre de nombreuses répétitions dans un exercice connu et appris</li> <li>Orienter vers des problèmes tactiques simples (servir long, déplacer l'adversaire...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Décontextualisée à dominante technique</li> <li>Engendrer une baisse de motivation</li> </ul>
« COMPLEXE »	<ul style="list-style-type: none"> <li>En situation de jeu global ou autre (Attaque/Défense)</li> <li>Mobiliser ses ressources dans une tâche originale</li> </ul>	<i>Match par équipe. Tournoi. Valoriser une zone, un coup...</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Echanger avec des camarades pour trouver des solutions</li> <li>Motive les élèves</li> <li>Evalue les compétences</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendre l'organisation</li> <li>S'organiser collectivement et échanger</li> <li>Se mettre au service d'un collectif</li> </ul>

## TACHE COMPLEXE FOOTBALL : « 4 CONTRE 4 + 4 »



**OBJECTIF pour l'enseignant:** Mesurer l'engagement des élèves à travers 1 jeu où les élèves s'affrontent en faisant des choix tactiques simples et en coordonnant leurs actions aux partenaires-adversaires

**BUT pour les élèves:** Marquer dans l'un des 3 buts adverses et défendre 3 buts (ici les bleus marquent à droite)

**CONSIGNES :** Jeu libre sur tout le terrain sauf si on fait des groupes hétérogènes (dans ce cas adapter les rapports de force à travers les règles). Chaque source possède un ballon et le réintroduit (à plat, tout droit à 1 ou 2 m et au sol) dès que le ballon central sort de l'aire de jeu (y compris lors d'un but). Si le ballon sort dans le quart de terrain de la source 1 (proche d'elle), c'est elle qui réinjecte un ballon; idem pour les 3 autres. Les sources restent en dehors du terrain et récupèrent les ballons sortis et doivent rester neutres.

**ORGANISATION:** Séquences de jeu qui vont de 2 min 15 (en 6ème) et 3 minutes (en 3ème) maxi. Après chaque séquence, une équipe récupère et devient source.

## Proposition de tâche complexe, APSA Support :FOOTBALL CYCLE 3

<b>Compétence attendue</b>	Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires Coordonner ses actions motrices Accepter de tenir des rôles simples (arbitre et observateur)
<b>AFC visés</b>	S'organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations favorables
	Maintenir un engagement moteur efficace
	Assurer différents rôles sociaux
<b>Compétences du socle évaluées</b>	D1 : Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
	D3: Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
	D4 : Apprendre à entretenir sa santé par 1 activité physique régulière
<b>But pour les élèves</b>	Marquer dans 3 cibles différentes et défendre 3 cibles dans un jeu (à 4 contre 4 + appuis neutres) comportant beaucoup de transformations (transitions) et où les chances de marquer sont importantes et réelles pour tou(te)s.
<b>Mise en œuvre</b>	<u>Etape 1</u> : Découvrir, s'investir dans les rôles. Explication et démonstration de la tâche avec de passages en tant que joueur, appui, observateur et arbitre.
	<u>Etape 2</u> : Analyser, échanger. Recueil des données (nombre de ballons touchés-tirs par exemple pour le joueur) et interprétation : est-ce suffisant ou pas, peut-on faire mieux ? Pour l'arbitre, a-t'il sifflé fort, vite ? A-t'il suivi le ballon et pris des décisions justes ?
	<u>Etape 3</u> : Transformer. Faire en sorte que chaque élève s'engage un peu plus ou différemment sur les 3min30 de chaque séquence, quel que soit son rôle.
<b>Consignes aux observateurs-coachs : éléments observables</b>	Observer des éléments très simples et quantifiables ; exemple : nombre de ballons touchés, nombre de tirs, de buts pour le joueur sur l'aspect offensif.
	Pour l'arbitre, ça peut être l'intensité de ses coups de sifflets couplé à la mobilité par rapport au ballon
	Pour l'observateur, c'est la capacité à observer un critère ou 2 et la fiabilité des données recueillies
<b>Variables de Simplifications/Complexifications</b>	Plus facile : 1 joueur de l'équipe qui défend ne peut que marcher et non courir
	Plus facile : laisser 2 ou 3 secondes avant de cadrer certains élèves identifiés (éviter-diminuer la crise de temps)
	Plus difficile : ne marquer que dans le but du milieu, 3 touches de balle maxi
	Plus difficile : franchir les cibles balle au pied pour marquer

## Proposition de tâche complexe, APSA Support :FOOTBALL CYCLE 4

<b>Compétence attendue</b>	Rechercher le gain de la rencontre Utiliser au mieux ses ressources physiques Arbitrer une séquence de match S'adapter rapidement au changement de statut défenseur/attaquant
<b>AFC visés</b>	Réaliser des actions décisives en situation favorable Adapter son engagement moteur Observer et arbitrer. Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité
<b>Compétences du socle évaluées</b>	D1 : Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps D3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités D5 : S'approprier une culture physique sportive et artistique
<b>But pour les élèves</b>	Marquer dans 3 cibles différentes et défendre 3 cibles dans un jeu à 4 contre 4 + appuis neutres comportant beaucoup de transformations (transitions) et où les chances de marquer sont importantes et réelles pour tous les élèves.
<b>Mise en œuvre</b>	<u>Etape 1</u> : Découvrir, s'investir dans les rôles. Explication et démonstration de la tâche avec de passages en tant que joueur, appui, observateur et arbitre. <u>Etape 2</u> : Analyser, échanger. Recueil des données (nombre de ballons touchés-tirs par exemple pour le joueur) et interprétation : est-ce suffisant ou pas, peut-on faire mieux ? Pour l'arbitre, a-t'il sifflé fort, vite ? A-t'il suivi le ballon et pris des décisions justes ? <u>Etape 3</u> : Transformer. Faire en sorte que chaque élève s'engage un peu plus ou différemment sur les 3min30 de chaque séquence, quel que soit son rôle.
<b>Consignes aux observateurs-coachs : éléments observables</b>	Observer des éléments très simples et quantifiables ; exemple : nombre de ballons touchés, nombre de tirs, de buts pour le joueur sur l'aspect offensif. Pour le coach, est-il simplement dans l'émotion ou est il capable de donner un conseil judicieux pour toute l'équipe ? Pour l'arbitre, ça peut être l'intensité de ses coups de sifflets couplé à la mobilité par rapport au ballon Pour l'observateur, c'est la capacité à observer un critère ou 2 et la fiabilité des données recueillies. Pour le prof, c'est observer un élément plus fin comme le rôle des bras à la perte (sont-ils actifs, baissés ?)
<b>Variables de Simplifications/Complexifications</b>	Plus facile : 1 joueur de l'équipe (ou 2) qui défend le fait mains dans le dos Plus facile : appareiller les duels (les plus compétents ne peuvent aller sur les moins compétents qui eux peuvent aller partout) Plus difficile : marquer en 1 touche de balle Plus difficile : franchir les cibles balle au pied pour marquer



# Enseigner le rugby par compétences



« Formation Planète Ovale 2017-2018 »



M.MATHIEU Jérôme  
M.REVERT Emmanuel

# PROGRAMME

## Lundi 14 mai :

- 9h-9h30 : accueil-présentation-tour de table
- 9h30-10h30 : - approche réglementaire  
- approche pédagogique cycle 3
- 10h30-12h : illustration sur le terrain (1<sup>ère</sup> partie)
- 12h-13h30 : pause déjeuner
- 13h30-15h30 : terrain( 2<sup>ème</sup> partie)
- 15h30-16h30 : retour en salle : bilan et questions

 LE SOCLE COMMUN  
DE CONNAISSANCES,  
DE COMPÉTENCES  
ET DE CULTURE

**COMPETENCES GENERALES**

**ENJEUX CA<sub>4</sub> : attendus de fin de cycle/compétences générales**

PROJET ETABLISSEMENT



PROJET EPS CYCLE 3 OU 4

CONDITIONS MATERIELLES



PROJET D'AS

**APSA support : rugby**

**Projet de séquence**

PROFIL DE CLASSE

**TACHES COMPLEXES et situations d'apprentissages**



CHAMPS D'APPRENTISSAGE 4		ATTENDUS DE FIN DE CYCLE POUR LE CA 4				
« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »		Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe	Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force	Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (s) adversaire(s) et de l'arbitre	Observer et co-arbitrer	Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité
DOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES		EMILIEUX D'APPRENTISSAGE				
<p><b>D1 Des langages pour penser et communiquer</b>  <b>CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps</b></p>	<p><u>Acquérir et stabiliser des techniques spécifiques pour construire et mettre en œuvre un projet de jeu afin de battre l'adversaire. Communiquer par des langages corporels et verbaux.</u>  Il s'agit pour l'élève de :  * s'approprier les armes techniques et tactiques nécessaires à la bascule du rapport de force en sa faveur et remporter une opposition interindividuelle ou collective ;  * reconnaître, exploiter, provoquer une situation favorable de marque ;  * construire un projet tactique en attaque ou en défense (seul ou à plusieurs) ;  * s'approprier un code commun (verbal et/ou corporel) pour donner à voir à ses partenaires ses intentions et comprendre les leurs ;  * masquer ses intentions à ses adversaires, voire donner de fausses informations (feintes).  <a href="#">APSA support(s)</a></p>			<p><i>S'approprier une gestuelle, des déplacements et un vocabulaire adapté à l'arbitrage et à l'observation.</i>  Il s'agit pour l'élève de connaître et maîtriser une gestuelle, des déplacements et un vocabulaire adapté pour arbitrer et être le garant du bon déroulement du jeu en assurant le respect des règles.</p> <p><a href="#">APSA support(s)</a></p>	<p><i>S'approprier un vocabulaire spécifique aux activités sportives.</i>  Il s'agit pour l'élève de connaître et utiliser à bon escient un vocabulaire spécifique lié à l'activité (termes techniques, tactiques...) afin de décrire des situations de jeu avec précision.</p> <p><a href="#">APSA support(s)</a></p>	
<p><b>D2 Les méthodes et outils pour apprendre</b>  <b>CG2 S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</b></p>	<p><i>Analyser et réguler un projet de jeu.</i>  Il s'agit pour l'élève de :  * relever des données pertinentes pour caractériser le rapport de force (durant ou après l'action) ;  * analyser des données (critères, observables, indicateurs objectifs, etc.) avec l'aide éventuelle de différents outils (dont les outils numériques) ;  * réorganiser son action ou son projet stratégique à partir des résultats de l'analyse.  <a href="#">APSA support(s)</a></p>	<p><i>Gérer sa dépense énergétique pour préserver ses capacités d'analyse.</i>  Il s'agit pour l'élève de réguler l'intensité de son engagement en fonction de l'évolution du rapport de force et du score afin de préserver sa lucidité et ses capacités d'analyse (gérer la fatigue).  <a href="#">APSA support(s)</a></p>	<p><i>Collaborer pour élaborer des projets d'actions offensives ou défensives.</i>  Il s'agit pour l'élève d'échanger et de prendre en compte le point de vue de ses partenaires pour définir un projet de jeu collectif ou individuel.  <a href="#">APSA support(s)</a></p>	<p><i>Recueillir et interpréter des données dans la situation de jeu.</i>  Il s'agit pour l'élève de :  * utiliser différents outils d'observation (dont les outils numériques) pour recueillir des informations, les analyser et évaluer divers aspects de la situation de jeu (points forts et faibles de son équipe ou des joueurs adverses, caractéristiques techniques...);  * s'appuyer sur ces analyses pour conseiller ses camarades.  <a href="#">APSA support(s)</a></p>	<p><i>Analyser le déroulement d'une rencontre et identifier ses moments clés.</i>  Il s'agit pour l'élève de :  * utiliser, après la rencontre, des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres dans le but de construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs ;  * se remémorer (sans l'aide d'artefacts cognitifs) les moments clés du déroulement de la rencontre ;  * adopter une attitude critique objective par rapport aux choix offensifs et défensifs réalisés.  <a href="#">APSA support(s)</a></p>	
<p><b>D3 La formation de la personne et du citoyen</b>  <b>CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</b></p>	<p><i>Exploiter au mieux le potentiel de l'équipe et/ou son propre potentiel pour élaborer un projet de jeu (collectif ou individuel).</i>  Il s'agit pour l'élève de :  * assumer la responsabilité d'un rôle et/ou d'actions permettant de mettre en œuvre un projet tactique en attaque ou en défense pour faire basculer le rapport de force ;  * exploiter au mieux les caractéristiques de chacun pour élaborer un projet tactique dans une situation d'interaction duelle ou collective.  <a href="#">APSA support(s)</a></p>	<p><i>Contrôler son engagement dans des situations d'affrontement pour ne pas mettre l'adversaire en danger.</i>  Il s'agit pour l'élève de :  * reconnaître, réguler, anticiper les effets psychologiques et physiologiques liés à l'épreuve d'émotions intenses (perte de lucidité, désorganisation de la motricité, inhibition...);  * contrôler et mesurer son engagement physique et les actions réalisées (dans un contexte offensif et défensif) pour ne pas blesser son adversaire ;  * évaluer les caractéristiques de l'adversaire ;  * adapter son engagement physique et les actions réalisées aux caractéristiques physiques et techniques de son adversaire.  <a href="#">APSA support(s)</a></p>	<p><i>Respecter des règles de fonctionnement collectif. Exprimer ses émotions de manière adaptée à la situation.</i>  Il s'agit pour l'élève de :  * respecter, construire et faire respecter des règles et règlement ;  * prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat collectif ;  * agir avec et pour les autres en prenant en compte leurs caractéristiques ;  * respecter une organisation collective définie par l'équipe ;  * accepter les erreurs des partenaires, les sécuriser et les encourager ;  * maîtriser les émotions générées par l'affrontement et moduler l'expression des émotions ressenties.  <a href="#">APSA support(s)</a></p>	<p><i>Faire respecter un règlement sportif pour assurer le bon déroulement du jeu/combat.</i>  Il s'agit pour l'élève de :  * être attentif au déroulement du jeu afin d'identifier et de signaler les actions non réglementaires ;  * être équitable dans ses prises de décisions et les faire respecter ;  * utiliser à bon escient le pouvoir qui lui est conféré.  <a href="#">APSA support(s)</a></p>	<p><i>Relativiser le gain et la perte d'une rencontre.</i>  Il s'agit pour l'élève de :  * saluer ses adversaires et l'arbitre en fin de rencontre quel que soit son résultat ;  * d'exprimer les émotions générées par le résultat de la rencontre de manière sincère mais sans excès et sans "provocuer" l'adversaire ;  * gagner avec modestie ("sans en rajouter" par des commentaires ou comportements inadaptés) ;  * reconnaître la supériorité de son adversaire et accepter la défaite ;  * évaluer a posteriori son engagement sur les plans affectif et énergétique pour s'assurer du respect des règles (la distance de charge autorisée, droits et devoirs du joueur, etc.) lors de l'affrontement.  <a href="#">APSA support(s)</a></p>	
<p><b>D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques</b>  <b>CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</b></p>		<p><i>Contrôler son engagement dans des situations d'affrontement pour préserver son intégrité physique.</i>  Il s'agit pour l'élève de :  * réguler sa dépense physique ;  * adapter les actions réalisées et l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour préserver son intégrité physique.  <a href="#">APSA support(s)</a></p>				
<p><b>D5 Les représentations du monde et l'activité humaine</b>  <b>CG5 S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain</b></p>	<p><i>S'approprier des principes d'efficacité des techniques et tactiques sportives.</i>  Il s'agit pour l'élève de connaître, expliquer et s'approprier les principes simples d'efficacité de différentes techniques et tactiques sportives.  <a href="#">APSA support(s)</a></p>		<p><i>S'engager de manière royale dans un duel ou un match.</i>  Il s'agit pour l'élève de :  * accepter la confrontation avec des adversaires dans le cadre d'un règlement expliciter ;  * connaître et respecter les "codes" d'une confrontation sportive (rituel, cérémonial codifié, règlements, salut de ses adversaires et de l'arbitre en fin et début de rencontre) ;  * s'engager dans une symbolique de l'affrontement sportif (respect des rituels de la confrontation, réversibilité de la victoire et de la défaite, donner le "meilleur de soi-même", reconnaître les mérites de son adversaire, fair-play) ;  * comprendre et accepter les décisions de l'arbitre.  <a href="#">APSA support(s)</a></p>	<p><i>S'approprier les principes tactiques d'un affrontement.</i>  Il s'agit pour l'élève de :  * connaître, reconnaître et respecter des organisations collectives offensives et défensives simples (systèmes de jeu) ;  * reconnaître des organisations collectives offensives et défensives plus complexes ;  * caractériser l'évolution d'un rapport de force entre deux équipes ou deux adversaires.  <a href="#">APSA support(s)</a></p>	<p><i>S'approprier la symbolique d'un affrontement sportif.</i>  Il s'agit pour l'élève de comprendre et accepter la symbolique d'un affrontement sportif (réversibilité de la victoire et de la défaite, redonner une "chance" à son adversaire, notion de "revanche").  <a href="#">APSA support(s)</a></p>	

**CYCLE 4 Champ d'apprentissage 4**
**APSA support : Rugby**

	Attendu de fin de cycle A1	Attendu de fin de cycle A2	Attendu de fin de cycle A3	Attendu de fin de cycle A4	Attendu de fin de cycle A5
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe	Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force	Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaires(s)	Observer et co-arbitrer	Accepter un vocabulaire spécifique et savoir analyser avec objectivité
<b>Enjeux d'apprentissage et acquisitions prioritaires</b>					
<b>D1 Des langages pour penser et communiquer</b> <b>CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Créer une situation favorable de marque (progresser)</li> <li>- Exploiter une situation favorable de marque (soutien proche)</li> <li>- Faire basculer une situation favorable de marque (bloquer/plaquer)</li> <li>- S'approprier les armes tactiques en attaque (jeu déployé/groupé) ou en défense (défense en ligne, montée rapide)</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'approprier le vocabulaire « de base » pour arbitrer et observer</li> </ul>	
<b>D2 Les méthodes et outils pour apprendre</b> <b>CG2 S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter l'organisation collective offensive et défensive) afin de gérer sa dépense énergétique</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'approprier des principes de jeu à travers l'observation de critères simples (possession, progression, soutien proche)</li> </ul>	
<b>D3 La formation de la personne et du citoyen</b> <b>CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adapter ses actions en fonction du rapport de force : percuter-éviter, bloquer-plaquer-arracher</li> <li>- Respecter et faire respecter une organisation défensive (défense en ligne)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maîtriser son engagement en fonction de son adversaire direct afin de ne pas le blesser</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jouer avec tous</li> <li>- Comprendre le caractère indispensable de l'aide de ses partenaires</li> <li>- Respecter l'organisation défensive (ligne)</li> <li>- Accepter les erreurs offensives et défensives de ses partenaires et y palier</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En co-arbitrage, faire respecter un élément simple du règlement (touche, marque, tenu, « en-avant »)</li> <li>- Prendre conscience de la difficulté du rôle d'arbitre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter le rituel de fin de match (saluer ses adversaires et l'arbitre)</li> <li>- Prendre conscience de la relativité d'une victoire en rugby</li> </ul>
<b>D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques</b> <b>CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'approprier les placements et attitudes permettant de ne pas se blesser</li> </ul>			
<b>D5 Les représentations du monde et l'activité humaine</b> <b>CG5 S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain</b>				<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître, reconnaître et respecter des organisations collectives offensives et défensives simples et les principes tactiques inhérents (Percuter, éviter, défendre en ligne)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendre conscience des valeurs véhiculés par le rugby quelque soit le niveau de pratique (scolaire, UNSS, amateur, professionnel)</li> </ul>

# Définition de l'activité

Sport collectif de **combat** fait d'affrontements et d'évitements. Deux équipes, jouant loyalement, conformément **aux règles** et dans un esprit sportif, cherchent à **avancer** pour marquer plus de points que l'adversaire en pouvant porter, passer ou botter le ballon.

# Quatre règles fondamentales

- **LES DROITS ET DEVOIRS DU JOUEURS**
- **LA MARQUE**
- **LE TENU**
- **LE HORS-JEU**

# LES DROITS ET DEVOIRS DU JOUEURS.

**Règles d'or : Je ne dois pas faire mal à l'autre, ne pas me faire mal et ne pas me laisser faire mal.**

- J'ai le droit de :

- courir avec le ballon, le passer, le garder, le botter...
- intervenir sur le porteur du ballon (droit de charge) : saisir, ceinturer, mettre au sol...

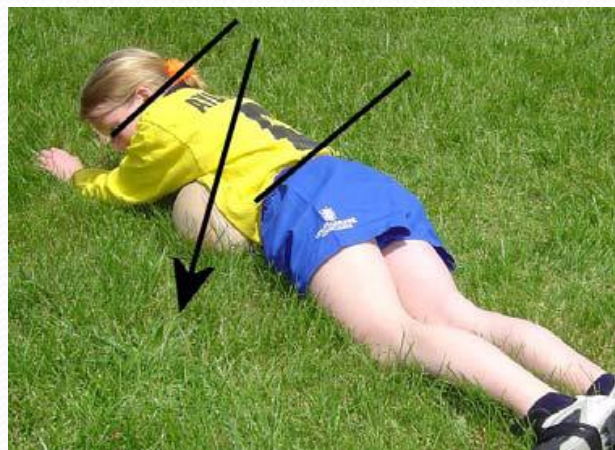
- Je n'ai pas le droit : d'effectuer des actions dangereuses ou déloyales : Placage au cou, agression verbale, contestation de l'arbitrage, coup de poings, jeu dangereux au pied...



# LA MARQUE

**LA MARQUE** : Le ballon doit être *aplati* dans l'en-but de l'adversaire.

Lorsque le ballon est au sol dans l'en-but et que le joueur exerce sur celui-ci une pression de haut en bas, de la/les mains, du/des bras ou de la partie avant du corps comprise entre la taille et le cou.



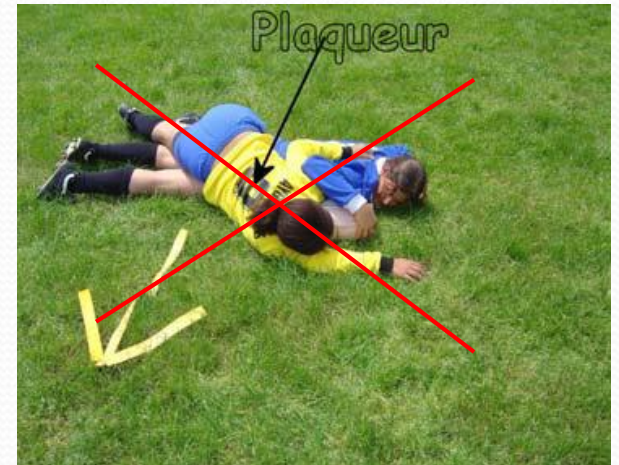
# LE TENU

- Tout joueur plaqué au sol par un adversaire doit *immédiatement* lâcher ou passer le ballon, et se relever et s'éloigner du ballon.



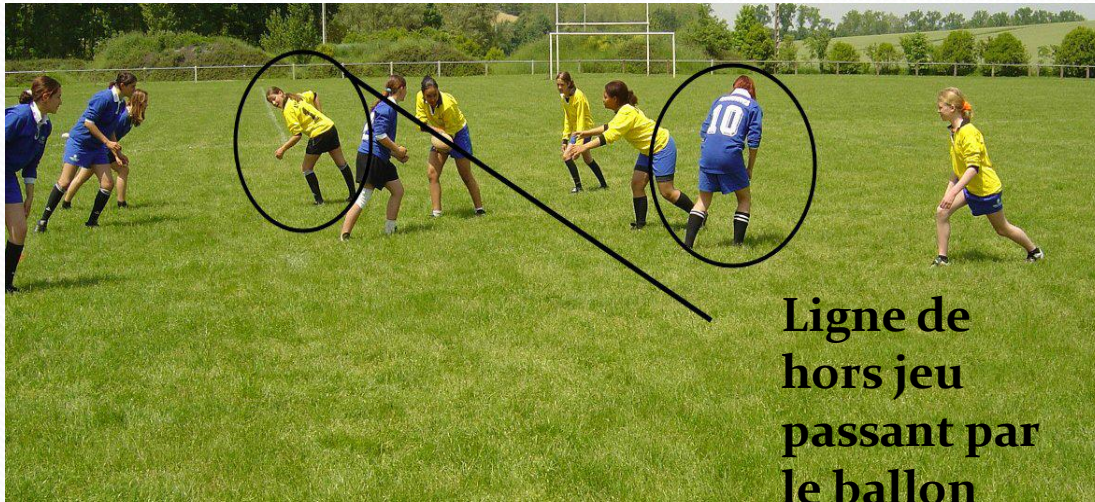
BALLON NON LIBÉRÉ IMMÉDIATEMENT

- Le plaqueur doit lâcher le joueur plaqué, ne pas gêner la sortie du ballon en s'éloignant de la zone de plaquage et se relever.



# LE HORS-JEU :

- Tout joueur *devant* un partenaire jouant le ballon ne peut faire action de jeu. Le ballon ne peut être passé à un joueur Hors-jeu. (« L'en-avant » découle de cette règle).



*Le joueur jaune est hors-jeu, il est devant le ballon.  
Le joueur bleu n'est pas hors-jeu, seul un partenaire  
du porteur de balle peut être hors-jeu.*



**EN-AVANT**  
*Mains à hauteur de la  
tête, les  
doigts d'une main tapant  
la paume  
de l'autre main*



**PASSE EN AVANT**  
*Les mains font le  
geste de passer  
le ballon en avant.*



# Pourquoi enseigner le rugby ?

## 1. Spécificité de l'activité :

Le caractère spécifique de l'activité implique la maîtrise affective des situations de **contact et de combat collectif**.

A l'heure où la société actuelle est en pleine mutation et en pleine recherche de ses valeurs, le rugby apporte des spécificités très intéressantes pour l'Ecole, d'une part la notion de **contact corporel** (accepter le corps de l'autre, se lier à l'autre, s'affronter « corps à corps » en respectant l'autre) ; d'autre part, la notion **de collectif** (être plus fort ensemble, avancer et s'opposer collectivement...).

## 2. En adéquation avec les axes du projet académique

- **AXE 1 : Des parcours de réussite : l'excellence pour tous**

- ✓ *Des savoirs fondamentaux et des compétences consolidés pour tous :*

Les compétences spécifiques du rugby (fiche APSA) et transversales au champs d'apprentissage 4 (fiche CA1)

- ✓ *Persévérance, réussite et insertion professionnelle*

Le rugby, comme APSA vecteur de réussite

- **AXE 2 : Un environnement serein pour renforcer la confiance**

- ✓ *Un climat scolaire apaisé pour tous*

Le rugby, comme APSA porteuse de valeurs fortes : loyauté, entraide, responsabilité, respect des autres (joueurs, arbitre), ...

- **AXE 3 : Une école républicaine, inclusive et innovante**

- ✓ *Enseigner et évaluer autrement pour faire réussir*

Systematisation des tâches complexes, évaluation bienveillante ( « au fil de l'eau », ce qui a été enseigné, ...)

# RUGBY ET SECURITE





Le poids des représentations est tel qu'il freine la mise en place des séquences.

En d'autres termes, les questions liées à la sécurité sont un obstacle à la programmation du rugby.

La gestion de la sécurité dans l'activité rugby est avant tout le **respect de son éthique**.

C'est refuser la mise en danger volontaire ou involontaire d'un élève-joueur.

La sécurité repose sur **l'implication totale des différents intervenants** :

- **l'enseignant** (mise en place d'un cadre de pratique sécurisant),
- **les élèves** (développement des ressources et appropriation des savoirs sécuritaires),
- **les arbitres** (connaissances et gestion du respect des règles).

# Intégration des exigences de SECURITE dans le dispositif pédagogique

- Mise en place de compétences sécuritaires en rugby
  - ⇒ Passer d'un contact fortuit et/ou dangereux à un contact provoqué et/ou maîtrisé.
- Maîtrise du déroulement du cours
  - ⇒ Gestion du rapport de force
  - ⇒ Variables didactiques pour un enseignement adapté.
  - ⇒ L'arbitrage au centre des préoccupations.

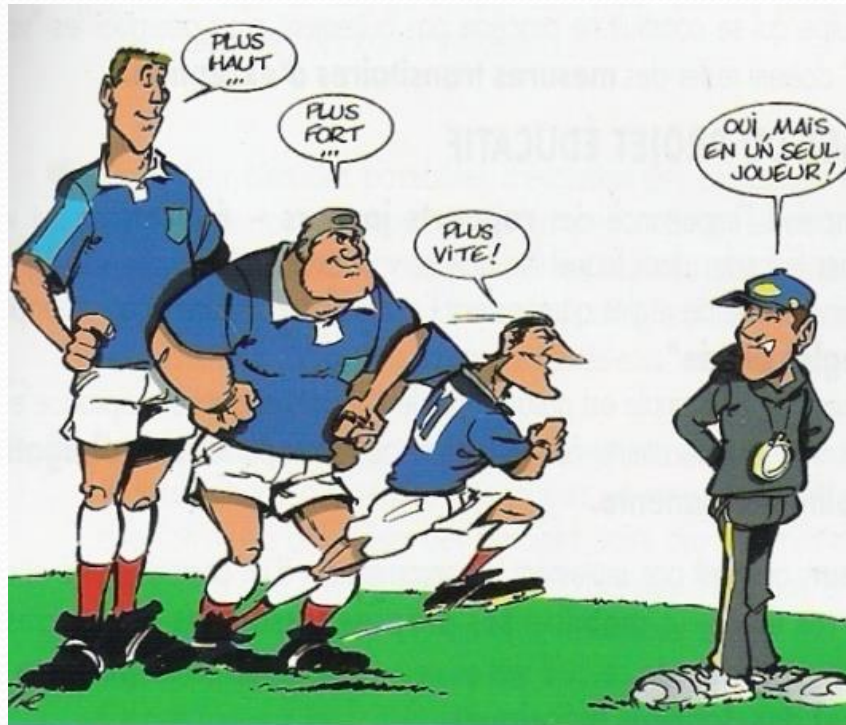
# Maîtrise du déroulement du cours.

- **Gestion du rapport de force** : dans les gabarits, les niveaux de jeu et au sein de la mixité.
- **Utilisation des variables didactiques pour un enseignement adapté** :
  - les vitesses de déplacement
  - le nombre de joueurs
  - la taille des terrains (rapport nombre de joueurs sur largeur)
  - les lancements de jeu (manière dont l'élève se saisit du ballon) : en avançant, en reculant, protéger par le corps de l'enseignant...
  - le niveau d'engagement (intervention sur le PB : freiner, bloquer, ceinturer, plaquer...)
  - la mise en place de stratégie collectives : S'opposer à plusieurs au « fort »...
- **L'arbitrage au centre de nos préoccupations** :
  - Les règles fondamentales au rugby sont les garants de la sécurité des joueurs
  - L'intervention de l'enseignant comme médiateur du jeu et des conduites des joueurs
  - L'adulte régule l'intensité des contacts dans l'esprit de la règle

# LES RESSOURCES DE L'ÉLÈVE

Affectives,  
relationnelles et  
mentales

Energétiques



Perceptives et  
décisionnelles

Motrices

Biomécaniques

*Quelles ressources sont mobilisées  
prioritairement ?*



# L'élève joueur doit être capable de répondre aux problèmes liés:

- À sa participation au **jeu de mouvement** : **Avancer en continuité** (attaquants et défenseurs)
- À la gestion des **contacts** et des **luttés**
- À la capacité à **relancer le jeu ou à contre-attaquer**
- En utilisant le **règlement**.

Regardez les vidéos suivantes  
et  
déterminer les **COMPORTEMENTS OBSERVABLES**  
en fonction de ces 4 critères

# *Cycle 3*

## *Séquence 1*





*Cycle 3*  
*Séquence 1*

**COMPORTEMENTS OBSERVABLES**

## ***AVANCER EN CONTINUITE***

- **Actions individuelles de course ou peu de mouvement en avançant.**
- **Maladresses**
- **Passes au hasard ou sont effectuées pour se débarrasser du ballon**

# LA GESTION DES *CONTACTS* ET DES *LUTTES*

- ✓ **Craintes** (contacts: sol, adversaires, ballon)
- ✓ Regroupements nombreux (**grappe**)
- ✓ Joueurs actifs, **satellites**
- ✓ Pas de différence de rôles.
- ✓ Blocages debout

# RELANCER LE JEU OU CONTRE-ATTAQUER

- ✓ Beaucoup de blocages sans continuité
- ✓ Pas de jeu sans ballon
- ✓ Se déclenchent par des actions individuelles.

# ***LE REGLEMENT***

✓ **Méconnaissance** des Règles Fondamentales et des règles complémentaires relatives au regroupement.

# Cycle 3

## ATTENDUS de fin cycle

**BO spécial N° 11 du 26 novembre 2015**

### En situation aménagée ou à effectif réduit :

- S'organiser tactiquement pour **gagner le duel ou le match** en identifiant les situations favorables de marque
- Maintenir **un engagement moteur** efficace sur tout le temps de jeu prévu
- **Respecter** les partenaires, les adversaires et l'arbitre
- Assurer différents **rôles sociaux** (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe
- **Accepter** le résultat de la rencontre et être capable de le **commenter**



# Cycle 3

## OBJECTIFS

Priorités: **AFFECTIF et RELATIONNEL**

Le plaisir du jeu en donnant plus de moyens pour franchir le dispositif adverse

Avancer pour marquer

Empêcher d'avancer, seul ou en groupe

S'investir dans le combat collectif

Jouer à se battre,  
vaincre l'appréhension



**Intégration des règles fondamentales**

# SITUATIONS de JEU

**Jeux préparatoires de lutte, individuels et collectifs, avec ou sans ballon**



**Jeux de manipulation de balle**  
**Jeux anciens**  
**Jeux de bataille**  
**Jeux sur terrain étroit**  
**Jeux à effectif réduit**  
**1 contre 1**

# TACHE COMPLEXE

## Séquence 1    Leçon 3/8    Cycle 3 ou 4

**LE PROBLEME DU JOUR** : « 4 équipes homogènes de 7 ou 8 joueurs, terrain de taille limitée (15X40) et balisé tous les 5 mètres, temps de jeu : 2X3', les défenseurs ne disputent pas la balle

L'équipe gagnante est celle qui aura marqué le plus de points sachant que :

- 1 point par zones dépassées en progression (**attaquant et défenseur**)
- 5 points par essai marqué
- -1 point par faute commise (sanctions : « en avant », jeu dangereux)

Les équipes qui ne jouent pas observent par rapport à 2 critères : l'ATTAQUE (progression individuelle et collective), le REGLEMENT (sanctions) »

La mi-temps sera un moment de bilan et de régulation avec l'aide des observateurs.

La tâche a **du sens** : but de défi en lien avec une activité d'opposition collective

La tâche est un lieu privilégié pour **l'évaluation formative** : bilan et connaissance des capacités individuelles

La tâche est un **levier pour différencier** : en lien avec les critères observés

La tâche favorise **l'accès à l'autonomie** : interactions (coéquipiers, adversaires, observateurs)

La tâche est évolutive (vers une autre tâche complexe ou la tâche complexe finale )

# EXPLOITATION DES OBSERVATIONS ET OBJECTIFS PRIORITAIRES DE TRAVAIL DANS LA SEQUENCE

Attendus de fin de cycle/Rôles	Constats	Personnalisation des objectifs prioritaires de travail pour les leçons suivantes
Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe – JOUEUR (attaquant)	Pas de progression du PB	1X1, terrain réduit avec lancement favorable
	Progresse mais loin des défenseurs	1X1, terrain réduit
	Progresse face aux défenseurs	Travailler le soutien proche debout
	Fait progresser la balle	Travailler l'organisation collective
Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force – JOUEUR (règlement)	1 règle maîtrisée	-«Le tenu » : à intégrer dans toutes les situations - « La marque » : échauffement - « L' en avant » : situation spécifique - « Droits et devoirs » : 1x1, attitude au contact
	2 règles	
	3 règles	
	4 règles	

## Mardi 15 mai :

- 9h-10h : approche pédagogique cycle 4
- 10h-12h : illustration sur le terrain
- 12h-13h30 : pause déjeuner
- 13h30-14h15 : approche pédagogique niveau 3
- 14h30-16h00 : illustration sur le terrain
- 16h-16h30 : retour en salle : bilan et questions

# *Cycle 4*

## *Séquence 2*



# TACHE COMPLEXE

## Séquence 1 Leçon 5/8 / Evaluation diagnostique séquence 2

**LE PROBLEME DU JOUR** : « 4 équipes homogènes de 7 ou 8 joueurs, terrain de taille limitée (15X40) et balisé tous les 5 mètres, temps de jeu : 2X3', les défenseurs ne disputent pas la balle

L'équipe gagnante est celle qui aura marqué le plus de points sachant que :

- **1 point par soutien (action positive de relais ou de poussée)**
- 5 points par essai marqué
- -1 point par faute commise (sanctions : « en avant », règle du « tenu », jeu dangereux)
- **1 point pour avoir bloqué/ceinturé le porteur de balle**

Les équipes qui ne jouent pas observent par rapport aux 3 critères : l'ATTAQUE (progression individuelle et collective), le REGLEMENT (sanctions) et la DEFENSE (bloquer/ceinturer/plaquer) »

La mi-temps sera un moment de bilan et de régulation avec l'aide des observateurs.

La tâche a **du sens** : but de défi en lien avec une activité d'opposition collective

La tâche est un lieu privilégié pour **l'évaluation formative** : bilan et connaissance des capacités individuelles et collectives

La tâche est un **levier pour différencier** : en lien avec les 3 critères observés

La tâche favorise **l'accès à l'autonomie** : interactions (coéquipiers, adversaires, observateurs)

La tâche est évolutive (vers tâche complexe finale )

# EXPLOITATION DES OBSERVATIONS ET OBJECTIFS PRIORITAIRES DE TRAVAIL DANS LA SEQUENCE

Attendus de fin de cycle/Rôles	Constats	Personnalisation des objectifs prioritaires de travail pour les leçons suivantes
Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe – JOUEUR (attaquant PB et NPB)	Progresse mais loin des défenseurs	1X1, terrain réduit avec lancement favorable
	Progresse face aux défenseurs	1X1, terrain réduit
	Fait progresser la balle	Travailler le soutien proche debout
	Action de relance (soutien proche)	Travailler l'organisation collective (jouer avec)
Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force – JOUEUR (défenseur)	Refuse le contact	Jeux de lutte
	Tente de bloquer	Idem + 1X1 dirigé
	Bloque	1X1 dirigé
	Ceinture	Travailler l'amené au sol (plaquage)
Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force – JOUEUR (règlement)	1 règle maîtrisée	-«Le tenu » : à intégrer dans toutes les situations - La marque : échauffement -«L' en avant » : situation spécifique - « Droits et devoirs » : 1x1, attitude au contact
	2 règles	
	3 règles	
	4 règles	



***Cycle 4***

***Séquence 2***

**COMPORTEMENTS OBSERVABLES**

## ***AVANCER EN CONTINUITE***

- ✓ Les joueurs avancent individuellement **mais passent le plus souvent au moment du blocage**, ils attendent d' être pris pour assurer la continuité.
- ✓ **Le soutien au porteur est peu efficace**. Les joueurs sont nombreux dans l' axe, plus ou moins éloigné du porteur mais peu nombreux sur le plan latéral.
- ✓ **Les joueurs en opposition ne sont pas encore organisés collectivement**, il ne constitue pas un rideau efficace.

## ***LA GESTION DES CONTACTS et des LUTTES***

- ✓ **Les regroupements avancent, le ballon n'est pas toujours disponible et/ou n'est pas libéré au bon moment.**
- ✓ **Les attitudes sont plus efficaces pour la poussée et les blocages.**
- ✓ **L'organisation au contact n'est pas maîtrisée : le ballon n'est pas éloigné rapidement de l'adversaire.**
- ✓ **Le soutien sur les blocages commence à devenir efficace (soutien proche)**
- ✓ **Les joueurs opposants sont centrés sur le porteur de balle, ils commencent à être efficace lors des blocages.**

# RELANCER LE JEU OU CONTRE-ATTAQUER

- ✓ Les relances et les contre-attaques ne sont pas adaptées aux points faibles de l'adversaire.
- ✓ Pas de différenciation des actions de soutien : avancer ou faire avancer

# ***LE REGLEMENT***

- ✓ Les joueurs ont **intégré les règles fondamentales** (la marque, le jeu au sol, l'aire de jeu).
- ✓ **Les règles complémentaires** liées aux regroupements ne sont pas maîtrisées

# Cycle 4

## ATTENDUS de fin de cycle

BO spécial N° 11 du 26 novembre 2015

En situation d'opposition réelle et équilibrée :

- Réaliser des **actions décisives** en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
- **Adapter son engagement moteur** en fonction de son état physique et du rapport de force
- **Être solidaire** de ses partenaires et **respectueux** de ses adversaires et de l'arbitre
- Observer et co arbitrer
- Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

## OBJECTIFS

Priorités: *Perceptif et décisionnel*

Prendre en compte  
l'adversaire et le partenaire,  
**jouer avec l'adversaire**

**PERCEVOIR**  
l'adversaire,  
les partenaires,  
les espaces



**COOPERER POUR AVANCER**  
**AVEC OU SANS LE BALLON**

# SITUATIONS de JEU

Jeu de bataille avec zones sur terrain étroit  
Alternance de jeu sur terrain étroit et sur terrain large.  
Jeu à effectif réduit sur terrain large  
Jeux avec ballon



*1 contre 1*

*1+1 contre 1*

*1+1 contre 1+1*

*2 contre 1+1*



# TACHE COMPLEXE Séquence 2 cycle 4

## Evaluation

**LE PROBLEME DU JOUR** : « 4 équipes homogènes de 7 ou 8 joueurs, **terrain 30X40**, temps de jeu : 2X3'

**Le jeu s'effectue à 8 attaquants et 6 défenseurs**

*L'équipe gagnante est celle qui aura marqué le plus de points sachant que :*

- 5 points par essai marqué
- 1 point par **action de relance** (jouer ou jouer avec)
- -1 point par faute commise (sanctions : « en avant », règle du « tenu », jeu dangereux)
- 1 point pour avoir **plaqué** le porteur de balle

*Les équipes qui ne jouent pas observent par rapport aux 3 critères : l'ATTAQUE (progression individuelle et collective), le REGLEMENT (sanctions) et la DEFENSE (plaquer) »*

*La mi-temps sera un moment de bilan et de régulation avec l'aide des observateurs.*

La tâche a **du sens** : but de défi en lien avec une activité d'opposition collective

La tâche est un lieu privilégié pour **l'évaluation formative** : bilan et connaissance des capacités individuelles et collectives

La tâche est un **levier pour différencier** : en lien avec les 3 critères observés

La tâche favorise **l'accès à l'autonomie** : interactions (coéquipiers, adversaires, observateurs)

La tâche est évolutive (vers tâche complexe finale )

# ***NIVEAU 3***



# TACHE COMPLEXE Niveau 3

## Evaluation diagnostique séquence 3

**LE PROBLEME DU JOUR** : « 4 équipes homogènes de 7 ou 8 joueurs, **terrain 30X40**, temps de jeu : 2X3'

**Le jeu s'effectue à 8 attaquants et 6 défenseurs**

*L'équipe gagnante est celle qui aura marqué le plus de points sachant que :*

- 5 points par essai marqué
- 1 point par **action de relance** (jouer ou jouer avec)
- -1 point par faute commise (sanctions : « en avant », règle du « tenu », jeu dangereux)
- 1 point pour avoir **plaqué** le porteur de balle

*Les équipes qui ne jouent pas observent par rapport aux 3 critères : l'ATTAQUE (progression individuelle et collective), le REGLEMENT (sanctions) et la DEFENSE (plaquer) »*

*La mi-temps sera un moment de bilan et de régulation avec l'aide des observateurs.*

La tâche a **du sens** : but de défi en lien avec une activité d'opposition collective

La tâche est un lieu privilégié pour **l'évaluation formative** : bilan et connaissance des capacités individuelles et collectives

La tâche est un **levier pour différencier** : en lien avec les 3 critères observés

La tâche favorise **l'accès à l'autonomie** : interactions (coéquipiers, adversaires, observateurs)

La tâche est évolutive (vers tâche complexe finale )

# EXPLOITATION DES OBSERVATIONS ET OBJECTIFS PRIORITAIRES DE TRAVAIL DANS LA SEQUENCE

Rôles	Constats	Personnalisation des objectifs prioritaires de travail pour les leçons suivantes
JOUEUR (attaquant PB)	Progresse face aux défenseurs ou en travers	1X1, terrain réduit
	Progresse mais perd souvent la balle au contact	1X1, 2X1 attitude au contact
	Progresse et passe la balle	Situations aménagées en surnombre
	Progresse et passe la balle au joueur le mieux placé	Travail de postes
JOUEUR (attaquant NPB)	Joueur satellite	2X1, soutien proche
	Soutien proche	Travailler l'organisation collective
	Soutien en largeur	Idem/l'adversaire
	S'intègre dans le jeu de mouvement	Travailler la stratégie collective
JOUEUR (défenseur)	Tente de bloquer	Idem + 1X1 dirigé
	Bloque	1X1 dirigé
	Ceinture	Travailler l'amené au sol (plaquage)
	Plaque	Travailler la récupération de balle
JOUEUR (règlement)	Les règles fondamentales sont maîtrisées	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Travailler les règles complémentaires liées aux regroupements</li> <li>-Travailler la règle du plaqueur/plaqué</li> <li>-Travailler la règle du maul/ruck</li> </ul>



# ***NIVEAU 3***

**COMPORTEMENTS OBSERVABLES**

# ***AVANCER EN CONTINUITE***

- ✓ Les joueurs **avancent et passent le plus souvent avant d'être pris**, sans forcément toujours choisir le partenaire le mieux placé
- ✓ **Soutien au PB efficace (dans l'axe et sur la largeur)** mais pas forcément en fonction de l'adversaire
- ✓ **Début d'opposition organisée collectivement** par les joueurs les plus proches au PB, se réorganise sur la largeur après blocage

# ***GÉRER LES CONTACTS ET LES LUTTES***

- ✓ **Les regroupements avancent** : le ballon est conservé mais pas toujours libéré au bon moment
- ✓ **Organisation du joueur au sol plus efficace (libère et pose la balle du bon côté).**
- ✓ **Soutien pas toujours efficace sur les balles au sol (conservation)**
- ✓ **Attitudes plus efficaces (plaquages).**

# RELANCER LE JEU OU CONTRE-ATTAQUER

- ✓ Les joueurs commencent à **s'adapter aux points faibles de l'adversaire**
- ✓ Opposition capable de **recupérer et contre-attaquer** en situation favorable (en-avant adverse, pertes de balle, ...)



# ***LE REGLEMENT***

- ✓ Les joueurs ont **intégré les règles fondamentales.**
- ✓ Les joueurs **commencent à respecter** les règles complémentaires liées aux regroupements (ruck, maul, plaqueur/plaqué)

# NIVEAU 3

## COMPETENCES ATTENDUES

BO N°4 du 29 avril 2010

NIV 3 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de **créer et exploiter le déséquilibre** en **perforant** et/ou **contournant** la défense qui cherche à **bloquer le porteur** de balle le plus tôt possible.

S'approprier les règles liées au contact corporel

# FICHE RESSOURCE Niveau 3

CP 4 RUGBY		
COMPETENCE ATTENDUE DE NIVEAU 3 :		
-pour la voie professionnelle, au BO n°2 du 19 février 2009. -pour la voie générale et technologique, au BO spécial n°4 du 29 avril 2010.		
Connaissances	Capacités	Attitudes
<p><b>Sur l'APSA :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les principes d'efficacité tactique : Les relations entre le placement, le rôle et les actions à envisager (avancer en conservant, enchaîner après contact, opposer le fort au faible, ne pas s'isoler, créer un déséquilibre dans une zone...).</li> <li>• Les principes d'efficacité technique : Le placement et la posture des joueurs sur les points de regroupement.</li> <li>• Le vocabulaire spécifique : Les différentes formes de jeu groupé : maul (ballon porté), ruck (balle au sol) et jeu axial en passe courte.</li> <li>• Les règles associées aux niveaux de jeu : hors-jeu, tenu, contact, marque.</li> <li>• Les routines de préparation à l'effort : Déverrouillage articulaire, préparation au contact.</li> </ul> <p><b>Sur sa propre activité :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ses points forts et faibles : vitesse, puissance, morphologie, appuis, qualité défensive...</li> <li>• Les critères d'efficacité : conservation de la balle, nombre d'essai encaissé.</li> </ul> <p><b>Sur les autres :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les points forts et les points faibles de l'adversaire.</li> <li>• Les règles liées au plaquage et au blocage (entrée axiale dans le regroupement).</li> <li>• Les zones corporelles où le contact est permis, interdit, dangereux.</li> <li>• Les repères caractérisant les décisions : pertinentes, dangereuses (placage retourné, attitude du haut vers le bas dans les rucks), prometteuses (lecture dans la préaction et anticipation).</li> </ul>	<p><b>Savoir-faire en action</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser une préparation à l'effort collectif générale et spécifique.</li> </ul> <p><b>Au plan collectif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Créer à plusieurs un déséquilibre dans un lieu précis du système défensif (jeu groupé) et exploiter ce déséquilibre.</li> <li>• Communiquer (forme de jeu, remplacement) avant et pendant l'action pour se rassurer et optimiser la cohérence collective.</li> </ul> <p><b>Au plan individuel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tenir et soutenir un effort optimal sur une période de jeu.</li> </ul> <p><i>Porteur de balle</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Décider de façon pertinente pour exploiter le déséquilibre (jouer seul ou transmettre, fixer et donner, prendre l'espace libre, soutenir ou se replacer).</li> <li>• Protéger son ballon (en particulier à l'impact) pour assurer la conservation.</li> </ul> <p><i>Aide au porteur de balle</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se répartir l'espace pour conserver la balle au point de blocage (répartition des rôles):             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sur joueur bloqué debout : arracher la balle puis se lier à lui afin d'isoler la balle.</li> <li>• Sur joueur au sol : enjambrer de bas en haut.</li> <li>• Ejecter pour accélérer le jeu dans une autre zone.</li> <li>• Se placer dans la latéralité pour jouer en déployé.</li> </ul> </li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Etre toujours en soutien du porteur.</li> <li>• Tenir compte des autres et modifier ses placements et remplacements en fonction de ses partenaires.</li> </ul> <p><i>Défenseur</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• S'organiser pour défendre (bloquer très tôt la progression du ballon, distinguer les attaques ballon porté, ballon au sol, ballon au large).</li> <li>• Bloquer le porteur ou le plaquer.</li> <li>• Adopter une posture préparatoire au placage (se baisser, attraper à bras le corps) efficace et non dangereuse.</li> <li>• Récupérer le ballon en l'arrachant vers le bas.</li> <li>• Récupérer le ballon en repoussant l'adversaire dans le ruck.</li> <li>• Décentrer son regard du ballon (vers ses adversaires et partenaires).</li> </ul> <p><b>Savoir-faire pour aider aux apprentissages</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier, sélectionner les informations pour prendre des décisions individuellement et collectivement.</li> <li>• Co-arbitrer en associant une gestuelle à la décision.</li> <li>• Repérer à l'observation une décision pertinente, dangereuse, prometteuse.</li> <li>• Assurer le rôle de partenaire d'entraînement.</li> </ul>	<p><b>En direction de soi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respecter les adversaires et les règles de jeu .</li> <li>• Maîtriser les émotions en particulier lors des contacts avec les adversaires.</li> <li>• S'inscrire dans un projet commun au service de l'efficacité collective.</li> <li>• S'impliquer dans toutes les phases de jeu en attaque comme en défense.</li> <li>• S'engager en respectant son intégrité physique.</li> <li>• Assumer et reconnaître ses fautes et ses erreurs.</li> <li>• Ecouter les conseils d'un partenaire / observateur.</li> <li>• Accepter de répéter, de s'entraîner pour progresser.</li> <li>• Accepter différents rôles (joueur, observateur, arbitre, conseiller...).</li> </ul> <p><b>En direction d'autrui</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• S'engager en respectant l'intégrité physique d'autrui.</li> <li>• Assumer les différents rôles dans et en dehors du jeu.</li> <li>• Respecter les règles et les décisions de l'arbitre.</li> <li>• Rester fair-play et loyal dans et autour du jeu.</li> <li>• Partager la tâche d'arbitrage.</li> <li>• Accepter les erreurs de ses partenaires</li> <li>• Saluer ses adversaires et le(s) arbitre(s) à l'issue d'un match.</li> </ul>

# OBJECTIFS

**Organiser la circulation des joueurs (référentiel) afin d'avoir la possibilité d'alterner les formes de jeu**



**Prise d'initiative  
Renforcement de la technique  
Changement rapide de statut:  
UTILISATEURS / OPPOSANTS**

***UTILISER LES DIFFERENTES FORMES DE JEU***

# SITUATIONS de JEU

Alternance de jeu sur terrain étroit et terrain large.



Situations aménagées  
en donnant des consignes et repères

*2+1 contre 2+1*

*2+2 contre 2+2*

*Jeu à toucher 2 secondes + variables*

# TACHE COMPLEXE 4

**LE PROBLEME DU JOUR** : « 4 équipes homogènes de 7 ou 8 joueurs, **terrain 30X40**, temps de jeu : 2X3'

**Changement de statut après 2 secondes de blocage**

*L'équipe gagnante est celle qui aura marqué le plus de points sachant que :*

- 5 points par essai marqué
- 1 point par **action de relance** (jouer ou jouer avec)
- -1 point par faute commise (sanctions : « en avant », règle du « tenu », jeu dangereux)
- 1 point pour avoir **plaqué** le porteur de balle

*Les équipes qui ne jouent pas observent par rapport aux 3 critères : l'ATTAQUE (progression individuelle et collective), le REGLEMENT (sanctions) et la DEFENSE (plaquer) »*

*La mi-temps sera un moment de bilan et de régulation avec l'aide des observateurs.*

La tâche a **du sens** : but de défi en lien avec une activité d'opposition collective

La tâche est un lieu privilégié pour **l'évaluation formative** : bilan et connaissance des capacités individuelles et collectives

La tâche est un **levier pour différencier** : en lien avec les 3 critères observés

La tâche favorise **l'accès à l'autonomie** : interactions (coéquipiers, adversaires, observateurs)

La tâche est évolutive (vers tâche complexe finale )

# EVALUATIONS : périodique ou de cycle

*« Estimer, apprécier, donner de la valeur aux progrès et acquis des élèves »*

Cf. projet de séquence et de cycle

L'évaluation doit être **globale** et **synthétique**

Une évaluation qui doit mesurer **le degré d'acquisition des connaissances et des compétences**

**Un principe** : évaluer au fil des apprentissages, « au fil de l'eau », peut aussi permettre de « certifier »

# LE RUGBY ET LES TICE

- **L'observation et l'analyse vidéo** : applications (Ex : Coach eyes)
- **« Classes inversées »** : utilité d'accès de connaissances en amont (règles, organisation de jeu, ..)
- **Travail en autonomie** : tablettes + routeur (réseau WIFI fermé)



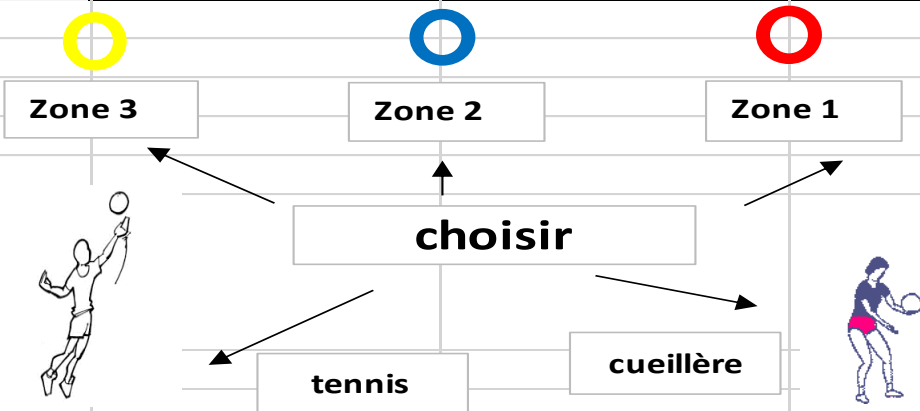
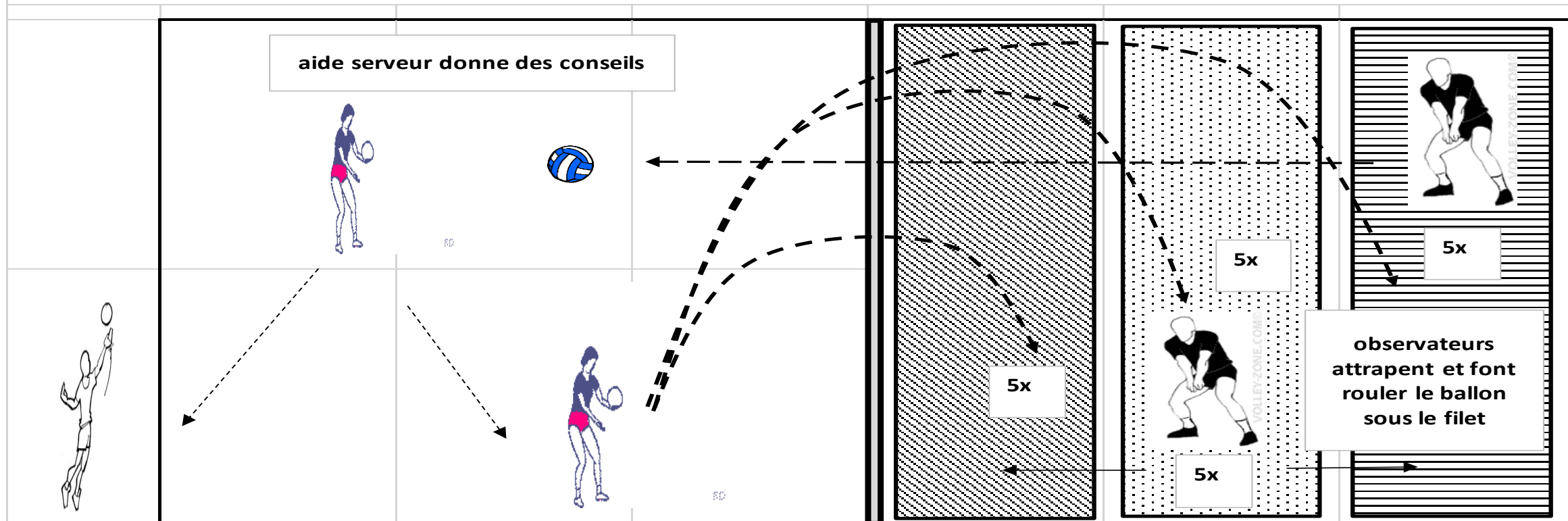
**Proposition de tâche complexe**  
**APSA Support : RUGBY Niveau n°3**

<b>Compétence attendue</b>	Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de créer et d'exploiter le déséquilibre en perforant et/ou contournant la défense qui cherche à bloquer le porteur de balle le plus tôt possible. S'approprier les règles liées au contact corporel. Co-arbitrer et observer.
<b>Lien avec la CP</b>	Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif (CP4)
<b>Lien avec les CMS</b>	> S'engager lucidement dans la pratique : maîtriser son engagement pour ne pas blesser et se blesser
	> Assumer les rôles d'arbitre et d'observateur
	> Apprécier les effets de l'action pour conseiller/réguler
<b>But pour les élèves</b>	S'organiser collectivement et individuellement pour gagner le match
<b>Mise en œuvre</b>	<p><b>Étape 1 : découvrir, s'investir dans les rôles</b>  4 équipes homogènes de 7 ou 8 joueurs, terrain 30X40, temps de jeu : 2X3'  Changement de statut après 2 secondes de blocage  L'équipe gagnante est celle qui aura marqué le plus de points sachant que :  5 points par essai marqué  1 point par action de relance (jouer ou jouer avec)  -1 point par faute commise (sanctions : « en avant », règle du « tenu », jeu dangereux)  1 point pour avoir plaqué le porteur de balle  Les équipes qui ne jouent pas observent par rapport aux 3 critères : l'ATTAQUE (action de relance), le REGLEMENT (sanctions) et la DEFENSE (plaquer) »</p>
	<p><b>Étape 2 : analyser, échanger</b>  La mi-temps et/ou la fin de match sera un moment de bilan et de régulation avec l'aide des observateurs à travers 3 observables : l'ATTAQUE (progression individuelle et collective), le REGLEMENT (sanctions) et la DEFENSE (plaquer)</p>
	<p><b>Étape 3 : transformer</b>  Situations d'apprentissage/remédiation</p>

<b>Consignes aux observateurs-coachs : éléments observables</b>	> L'ATTAQUE (action de relance) : jouer ou faire jouer en progression
	> La DEFENSE : plaquer
	> Le REGLEMENT : sanctions
<b>Variables de Simplifications/Complexifications</b>	> Les lancements de jeu
	> Limiter les blocages (changement de statut)
	> Les observables/objectifs de la leçon
	> La valeur des points attribués

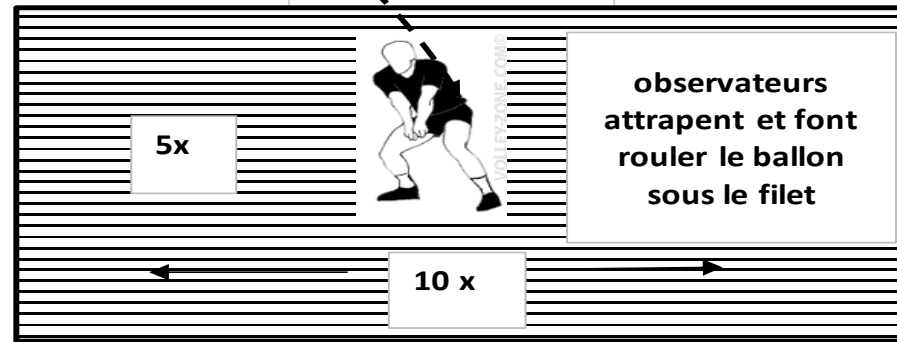
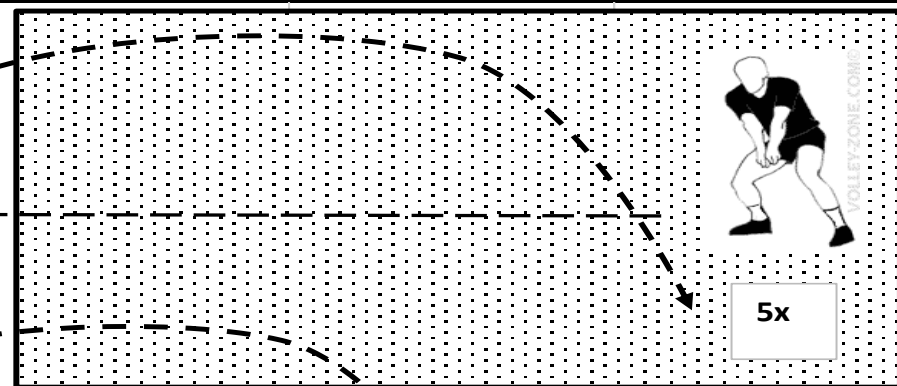
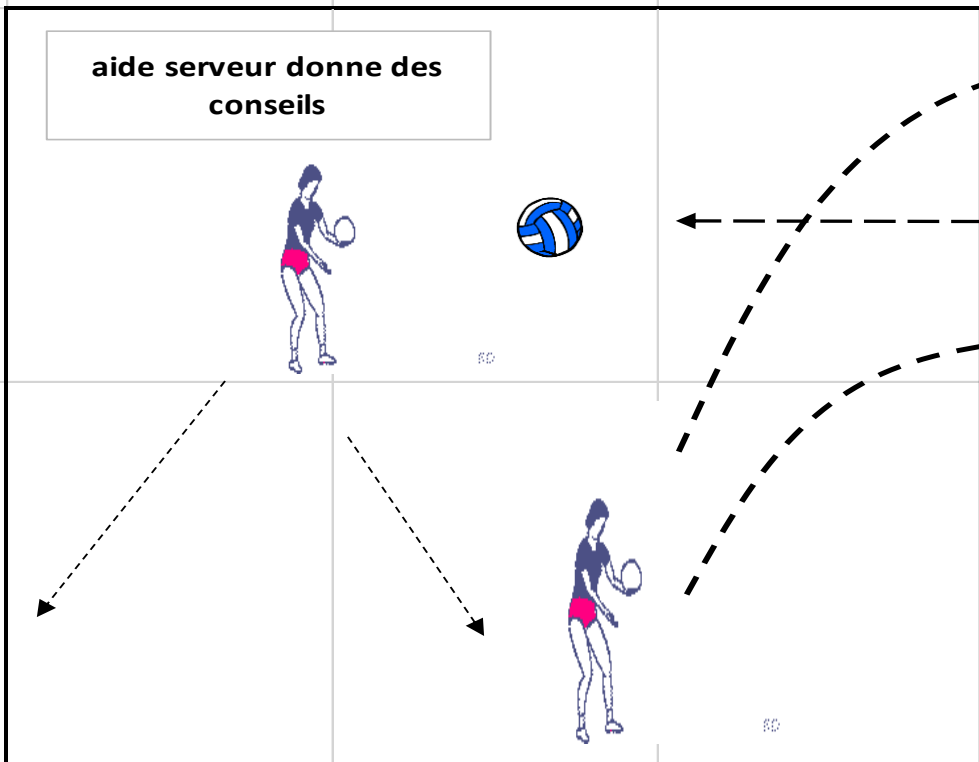
GUIDE DE QUELQUES  
SITUATIONS  
D'APPRENTISSAGE en  
VOLLEY-BALL

# FICHE GUIDE POUR AMELIORER LA FORCE DU SERVICE



***Compter le nombre de réussite sur 5 essais pour chaque zone à atteindre (avant, centrale, arrière, avec annonce) et le total /20 points***

# FICHE GUIDE POUR AMELIORER LA DIRECTION DU SERVICE



Zone 3

Zone 2

Zone 1

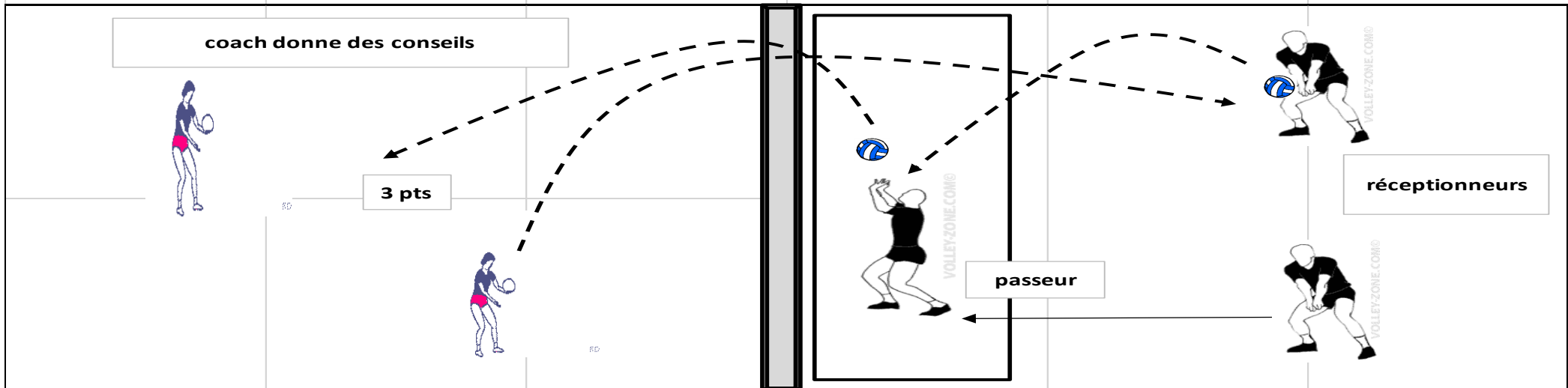
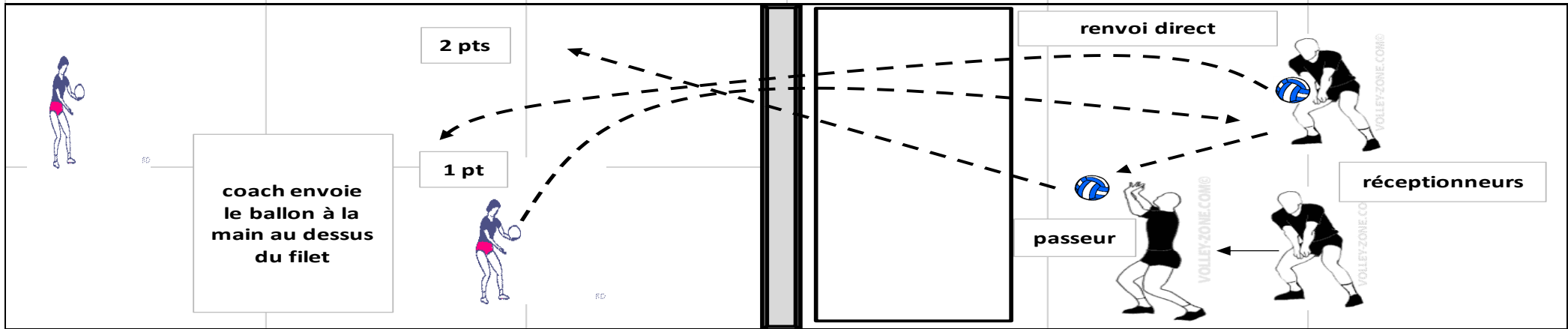
choisir

tennis

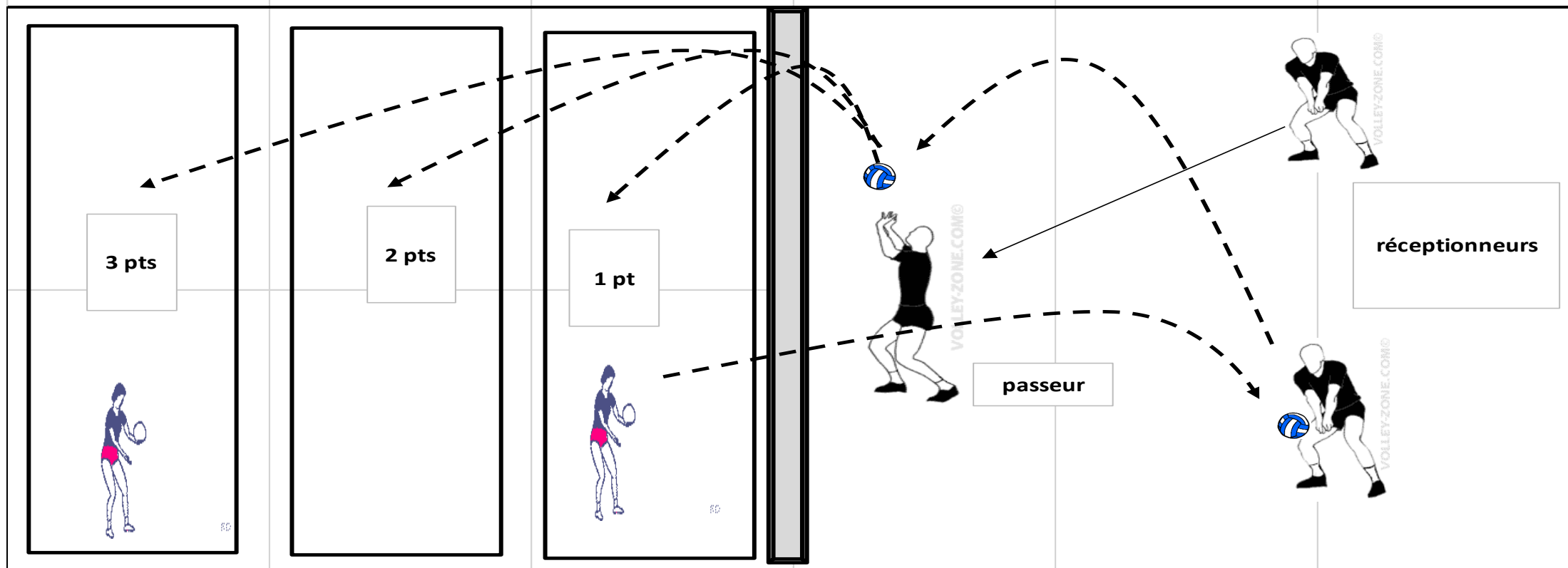
cueillère

**Compter le nombre de réussite sur 5 essais à droite, sur 5 essais à gauche et sur 10 essais avec annonce. Comptabiliser le total /20 points**

# FICHE GUIDE POUR AMELIORER L'ORGANISATION EN RECEPTION



# FICHE GUIDE POUR AMELIORER L'EFFICACITE DE L'ATTAQUE

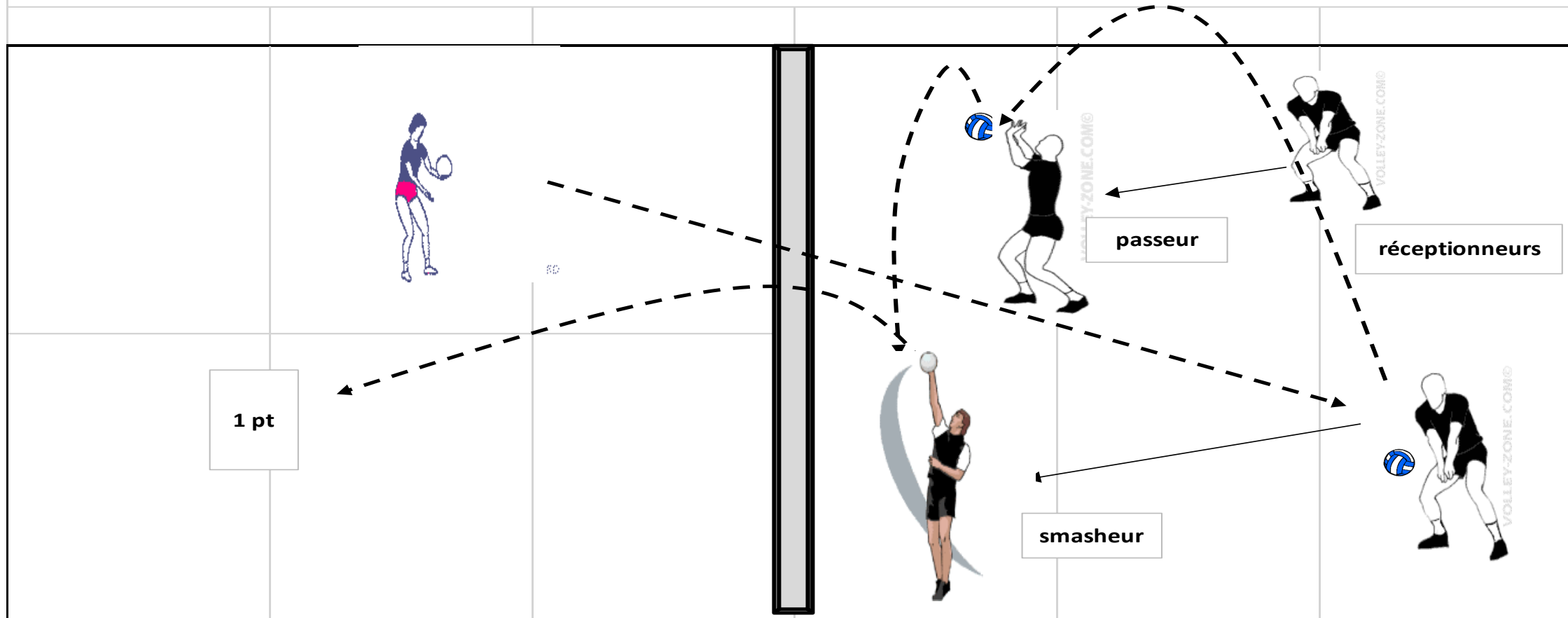


***Coach compte les points***

***Coach envoi les ballons aléatoirement à la main ou en servant***

***Compter le nombre de réussite sur 10 essais. Comptabiliser le total /30 points***

# FICHE GUIDE POUR AMELIORER L'EFFICACITE DU SMASH



***Coach  
compte les  
points***

***Coach envoi les ballons  
aléatoirement à la main ou  
en servant***

***Compter le nombre de réussite sur 10  
essais. Comptabiliser le total /10 points.  
Répéter plus fois la séquence.***



# EXEMPLE D'UNE SITUATION COMPLEXE MOBILISATRICE DE COMPETENCES EN VOLLEY-BALL

CA 4: Conduire et maîtriser un affrontement individuel et collectif

### Les Attendus de fin de cycle 3:

#### En situation aménagée ou à effectif réduit:

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter

### 5 Compétences Générales

(liées aux 5 domaines du Socle)

**CG1: Développer sa motricité et construire un langage du corps** (*techniques spécifiques, vocabulaire adapté...*)

**CG 2: S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre** (*répéter un geste sportif et le rendre plus efficace, évaluer ses actions et celles des autres...*)

**CG3: Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités** (*agir avec et pour les autres, accepter la défaite, les différences...*)

**CG4: Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière** (*échauffement, engagement physique...*)

**CG5: S'appropriier une culture APSA pour construire un regard lucide sur le monde contemporain** (*efficacité du geste, numérique...*)



## Les Enjeux d'Apprentissage en Volley-ball

### Les Compétences travaillées pendant le cycle:

#### Connaissances:

- Se reconnaître attaquant et défenseur
- Les règles du jeu aménagé et les principes d'action pour agir (service, passe haute...)
- L'espace favorable de marque (avant)
- L'espace arrière qui nécessite l'aide du partenaire

#### Capacités:

- Coordonner des actions motrices simples (se déplacer, se placer, s'équilibrer, s'orienter, renvoyer...)
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires (produire des trajectoires différentes en fonction des balles qui donnent et qui prennent du temps)
- S'informer pour agir (communiquer dans le jeu et en dehors du jeu)

#### Attitudes:

- Coopérer pour attaquer et défendre (communiquer avec son partenaire « j'ai, à toi ... », l'encourager...)
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur
- Etre fair-play (féliciter le vainqueur, remercier son partenaire, les arbitres, serrer la main, dire bien jouer...)

# Les Compétences Attendues Cycle 3



- Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par le renvoi de la balle, seul ou à l'aide d'un partenaire, depuis son espace favorable de marque en exploitant la profondeur du terrain adverse.
- S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié au renvoi de la balle.
- Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

## Les Attendus de fin de cycle 4 : En situation d'opposition réelle et équilibrée

- Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
- Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
- Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire et de l'arbitre
- Observer et co-arbitrer
- Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

### 5 Compétences Générales

(liées aux 5 domaines du Socle)

**CG1:** Développer sa motricité et construire un langage du corps (techniques spécifiques, vocabulaire adapté...)

**CG2:** S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (répéter un geste sportif et le rendre plus efficace, évaluer ses actions et celles des autres...)

**CG3:** Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités (agir avec et pour les autres, accepter la défaite, les différences...)

**CG4:** Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (échauffement, engagement physique...)

**CG5:** S'approprier une culture APSA pour construire un regard lucide sur le monde contemporain (efficacité du geste, numérique...)



Les Enjeux d'Apprentissage  
en Volley-ball

#### Ce qu'il y a à apprendre:

##### Joueurs:

- servir, réceptionner, passer, smasher en fonction de la situation favorable ou non, de la position des partenaires et des adversaires
- Aider, reculer, avancer, contrer en fonction du placement sur le terrain
- Les règles adaptées en fonction du niveau de pratique
- Les critères d'efficacité du projet de jeu : espace avant, espace arrière, trajectoires différenciées et zone à atteindre en fonction de sa position sur le terrain
- S'engager dans la construction et la réalisation un projet collectif (communiquer, échanger)
- Repérer une situation favorable en attaque et l'exploiter (jouer seul ou avec son partenaire en construisant son attaque)
- Repérer les zones vulnérables du terrain adverse (avant, central, arrière, libre)
- Elaborer un projet de jeu simple permettant de s'organiser à deux ou à trois pour défendre sa cible et attaquer la cible adverse (occupation de l'espace et des rôles, réceptionneur, passeur, attaquant, contreur, relayeur...)
- Prendre ses responsabilités et adapter ses choix en fonction de sa position sur le terrain (jouer haut ou rasant, en 1<sup>ère</sup> intention ou en construisant...)

##### Arbitres:

- Prélever les informations utiles (faute, nombre de touches, filet, sortie...)
- Arbitrer et Co-arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles et les règles (service, points marqués...)
- Annoncer le score et utiliser les gestes fondamentaux de l'arbitrage

##### Coaches:

- Encourager, proposer des solutions, relativiser les erreurs de chacun et le score. Rester impartial et neutre, inciter les joueurs à faire preuve de fair-play (appel au calme, se serrer la main en fin de rencontre)
- Se mettre à disposition des autres pour s'entraider dans le travail ou améliorer l'efficacité du groupe, faire preuve d'objectivité et fiabilité dans l'observation d'un joueur
- Rendre compte de l'efficacité des actions de l'équipe et des joueurs observés

# Les Compétences Attendues Cycle 4



- Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en organisant, en situation favorable, l'attaque intentionnelle de la cible adverse par des balles accélérées ou placée face à une défense qui s'organise.
- S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à l'efficacité de l'attaque.
- Observer et co-arbitrer

# Situation Complexe ou Tâche Complexe:

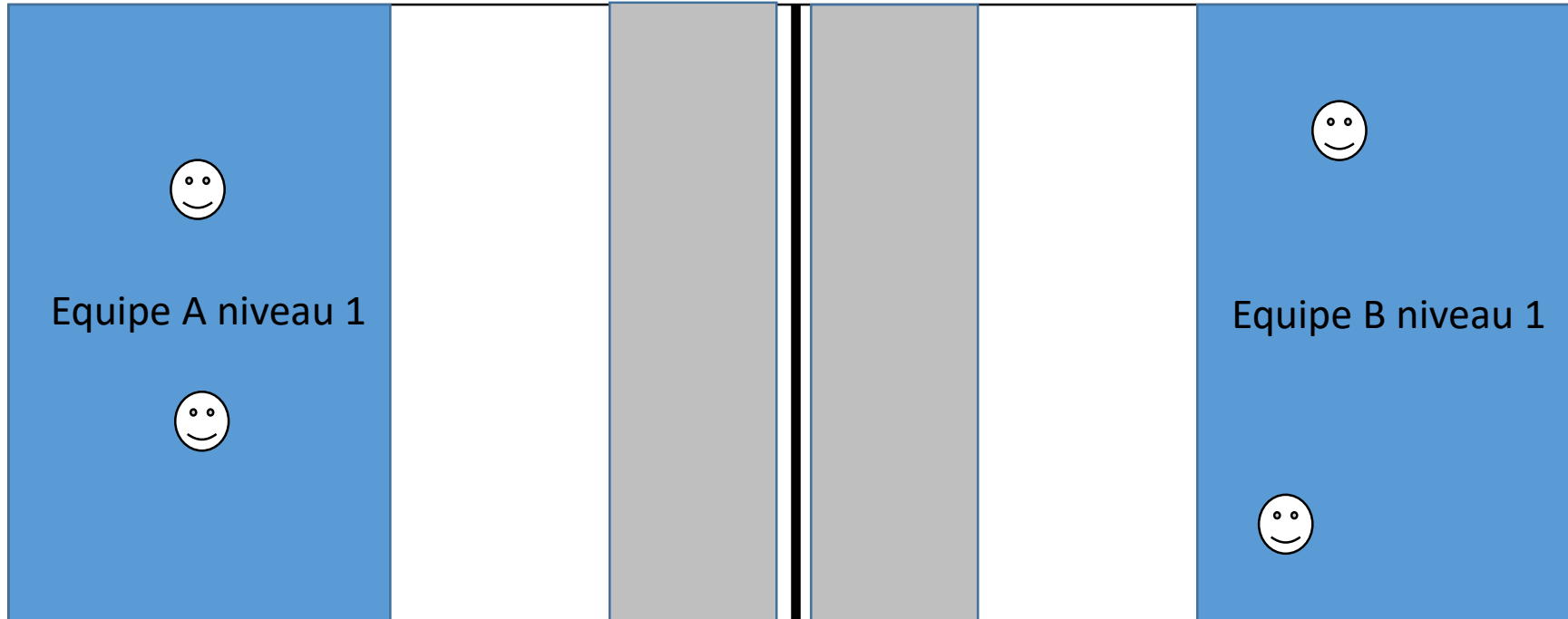
- Une rencontre par équipe
- Chaque équipe (A et B) est composée de 4 élèves de niveaux hétérogènes (1 et 2)
- Les matchs se jouent à 2 contre 2 entre élèves de même niveau (A1 contre B1, A2 contre B2)
- Les 2 élèves qui ne jouent pas arbitrent, observent et coachent leurs partenaires
- Un match se joue en une manche de 20 points avec pause coaching lorsqu'une des 2 équipes arrive à 10 pts
- A l'issue du 1<sup>er</sup> match on inverse les rôles
- Les scores des 2 équipes se cumulent pour déterminer le gagnant de la rencontre

# L'ORGANISATION

Zone arrière dont la dimension varie en fonction du niveau

Zone avant dont la dimension varie en fonction du niveau

Observateurs équipe A niveau 2



Zone interdite au service



Observateurs équipe A niveau 2

*Les dimensions du terrain (largeur, longueur, zone avant, zone arrière, zone interdite au service) sont variables selon le niveau des élèves*

# Etape 1: Découvrir et s'investir dans les différents rôles

- Jouer par équipe de 2 avec un règlement adapté:
  - Service en dehors de la zone de service (1. Passe Haute à 2 mains 2. Cuillère avec paume 3. Tennis avec paume)
  - Changement de service si 3 services gagnés par le même serveur sinon changement normal
  - Actions possibles et différenciées sur la ballon: (N1 = attraper à 2 mains + lancer. N2 = attraper à 2 mains + Rebond au sol + passe haute et/ ou manchette. N3 = Attraper + passe haute et/ou manchette. N4 = passe haute et/ou manchette)
- Observer ses partenaires avec des critères simples: balles perdues en zone avant, zone arrière ou sur service raté, etc...
- Analyser/Echanger entre partenaire à partir de l'observation et du ressenti.
- Coacher, trouver des solutions pour gagner des points dans la 2<sup>ème</sup> partie du match. Déterminer des besoins (organisation sur le terrain, communication, déplacements), différencier les rôles (réceptionneur, relayeur...) touches de balles, intentions tactiques en fonction de la trajectoire de la balle reçue, etc...



**FICHE D'OBSERVATION EN SITUATION DE JEU EN VOLLEY-BALL 2c2**

Joueurs:

+

Coachs:

+

Score de mon équipe	POINTS MARQUES			POINTS PERDUS			Score de l'adversaire
	Depuis la zone avant	Depuis la zone avant	Service adverse raté	Depuis la zone avant	Depuis la zone arrière	Service raté	
1							1
2							2
3							3
4							4
5							5
6							6
7							7
8							8
9							9
10							10
<u>Bilan + Coaching:</u>							
11							11
12							12
13							13
14							14
15							15
16							16
17							17
18							18
19							19
20							20

La balle est arrivée **dans ma zone avant** et mon équipe n'a pas réussi à la renvoyer dans le camp adverse

La balle est arrivée **dans ma zone arrière** et mon équipe n'a pas réussi à la renvoyer dans le camp adverse

Bilan + points à améliorer pour progresser:

# Autre fiches d'observation possibles

**FICHE D'OBSERVATION EN SITUATION DE JEU EN VOLLEY-BALL - Jeu en 2c2 ou en 3c3**

Joueur 1:		Joueur 2:		Joueur 3:	
Coach 1:		Coach 2:		Coach 3:	

Score de mon équipe	POINTS GAGNES				POINTS PERDUS				Score de l'équipe adverse
	Au service	Ballon envoyé dans la zone avant	Ballon envoyé dans la zone arrière	Ballon tombe au sol dans l'espace libre	Service raté	Réception raté	Dans la construction de l'Attaque	Dans la construction de la Défense	
1									1
2									2
3									3
4									4
5									5
6									6
7									7
8									8
9									9
10									10
11									11

Bilan des Observateurs:	Choix du coup bonu (+2 points):
-------------------------	---------------------------------

Score de mon équipe	POINTS GAGNES				POINTS PERDUS				Score de l'équipe adverse
	Au service	Ballon envoyé dans la zone avant	Ballon envoyé dans la zone arrière	Ballon tombe au sol dans l'espace libre	Service raté	Réception raté	Dans la construction de l'Attaque	Dans la construction de la Défense	
11									11
12									12
13									13
14									14
15									15
16									16
17									17
18									18
19									19
20									20
21									21

Bilan des Observateurs:	Bilan de l'équipe:
-------------------------	--------------------

**FICHE D'OBSERVATION EN SITUATION DE JEU EN VOLLEY-BALL - Jeu en 2c2 ou en 3c3**

Joueur 1:		Joueur 2:		Joueur 3:	
Coach 1:		Coach 2:		Coach 3:	

Score de mon équipe	POINTS GAGNES				POINTS PERDUS				Score de l'équipe adverse
	Au service	Ballon envoyé dans la zone avant	Ballon envoyé dans la zone arrière	Ballon tombe au sol dans l'espace libre	Service raté	Réception raté	Dans la construction de l'Attaque	Dans la construction de la Défense	
1									1
2									2
3									3
4									4
5									5
6									6
7									7
8									8
9									9
10									10
11									11

Bilan des Observateurs:	Choix de la situation d'entraînement point fort ou point faible et indiquer les réussites (10'):
-------------------------	--

Score de mon équipe	POINTS GAGNES				POINTS PERDUS				Score de l'équipe adverse
	Au service	Ballon envoyé dans la zone avant	Ballon envoyé dans la zone arrière	Ballon tombe au sol dans l'espace libre	Service raté	Réception raté	Dans la construction de l'Attaque	Dans la construction de la Défense	
11									11
12									12
13									13
14									14
15									15
16									16
17									17
18									18
19									19
20									20
21									21

Bilan des Observateurs:	Points à améliorer pour l'équipe:	Point à améliorer pour les joueurs:
-------------------------	-----------------------------------	-------------------------------------

## Etape 2: Transformer le jeu

### Consignes permettant de faire évoluer le jeu:

- Valorisation des points marqués dans la zone arrière (2 pts au lieu de 1 pt)
- Augmenter ou diminuer la taille de la zone arrière en fonction du niveau de jeu
- Aménager le matériel (balle souple, paille) et le temps disponible (1 rebond possible dans la construction du renvoi)
- Imposer 1 ou 2 relais obligatoire(s) avant le renvoi pour amener la balle dans l'espace favorable de marque (zone avant)
- La balle ne peut être renvoyée chez l'adversaire que si elle est dans la zone favorable de marque (zone avant et balle haute)
- Augmenter les contraintes liées à la touche de balle:
  - La balle renvoyée chez l'adversaire ne peut pas être bloquée
  - La balle renvoyée doit être touchée obligatoirement en passe haute, manchette ou smash
  - Etc...

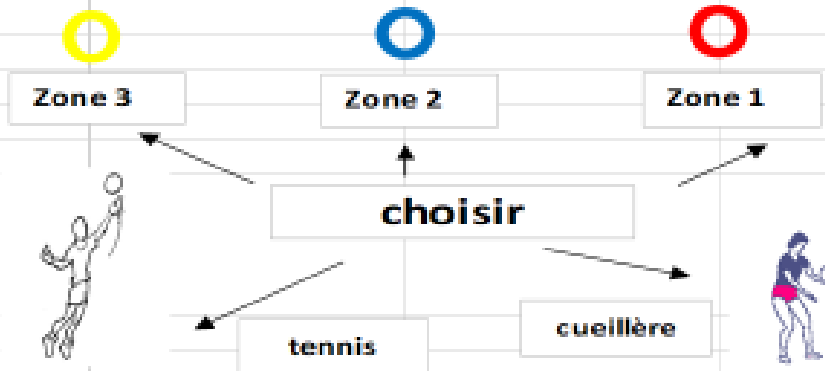
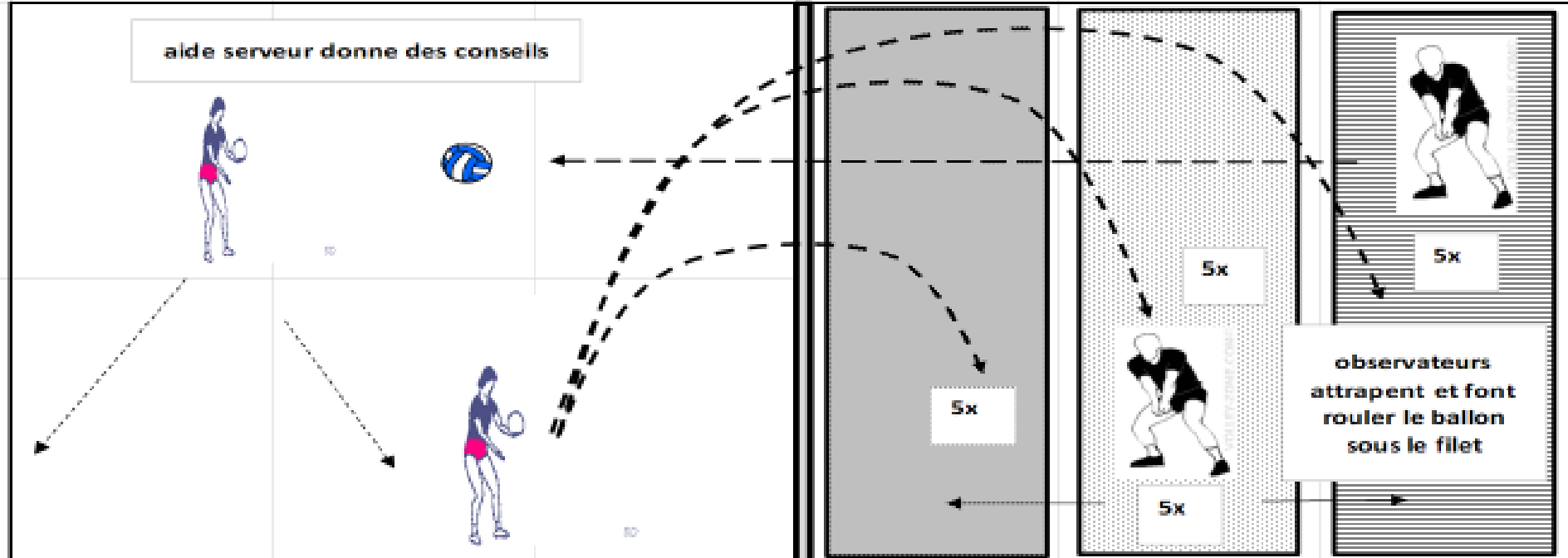
# Consignes aux observateurs/coachs:

- Donner des critères chiffrés simples et fixer des objectifs chiffrés à leurs partenaires  
(nombre de points marqués dans l'espace avant = 3/10, arrière = 2/10, sur service = 5/10, nombre de points perdus depuis l'espace avant = 2/10, arrière = 1/10, sur service raté = 2/10)
- Donner des indicateurs pour mieux comprendre les erreurs de ses partenaires et déterminer des besoins:
  - Problème de répartition de l'espace
  - Problème de communication
  - Problème dans la répartition des rôles (réceptionneur, relayeur, renvoyeur...)
  - Problème de placement en réception
  - Problème de déplacement
  - Problème au niveau de la touche
  - Problème d'orientation
  - Etc...
- Faire évoluer la fiche d'observation

## Etape 3: s'entraîner

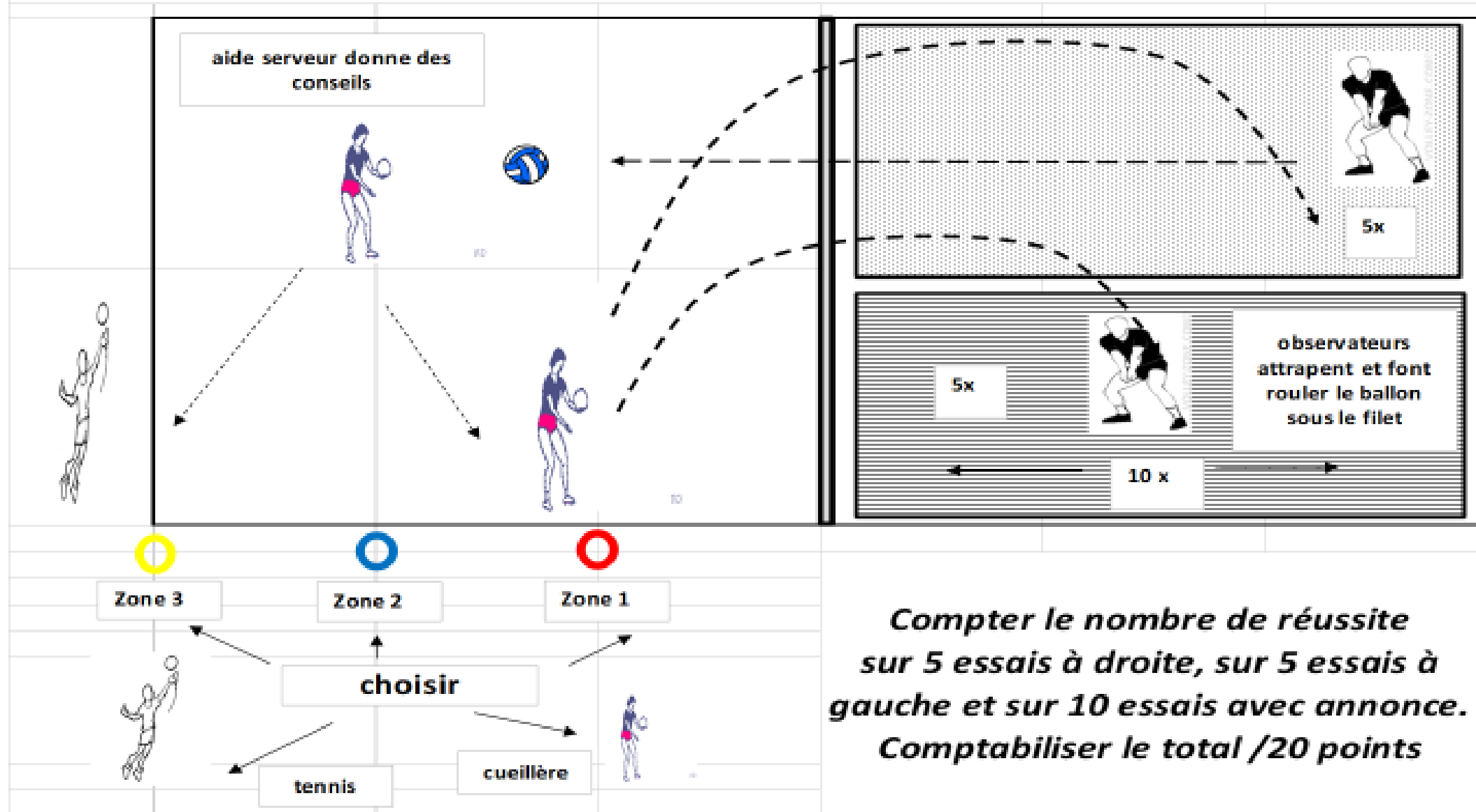
- En fonction de l'observation des coachs
- En choisissant de renforcer ses points forts
- En choisissant de développer ses points faible
- En choisissant la situation adaptée aux difficultés rencontrées au cours du 1<sup>er</sup> temps de jeu
- Pour créer des automatismes dans le jeu
- Pour répéter pour augmenter son niveau de maîtrise individuel et collective
- En utilisant des situations d'apprentissage vécues au cours des leçons précédentes

# FICHE GUIDE POUR AMELIORER LA FORCE DU SERVICE



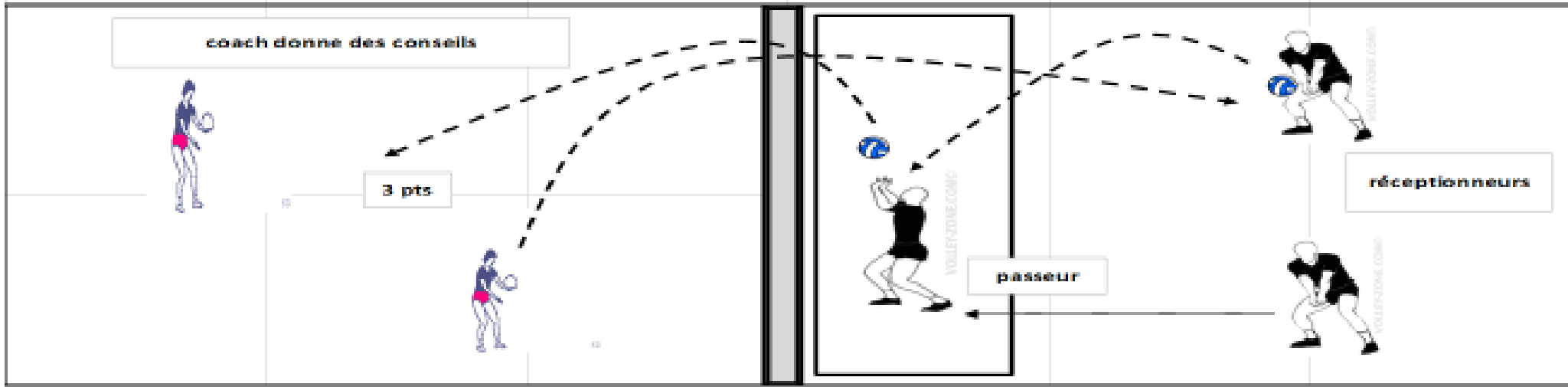
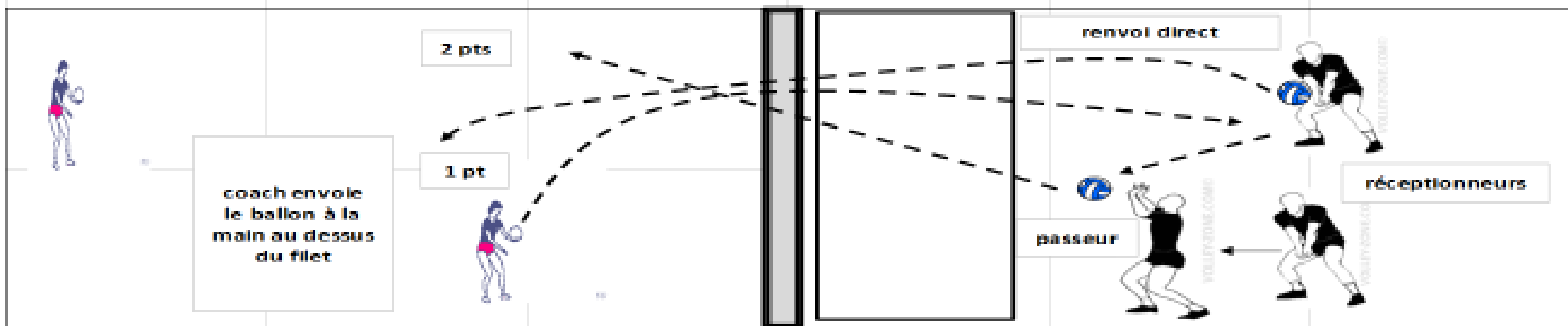
*Compter le nombre de réussite sur 5 essais pour chaque zone à atteindre (avant, centrale, arrière, avec annonce) et le total /20 points*

# FICHE GUIDE POUR AMELIORER LA DIRECTION DU SERVICE



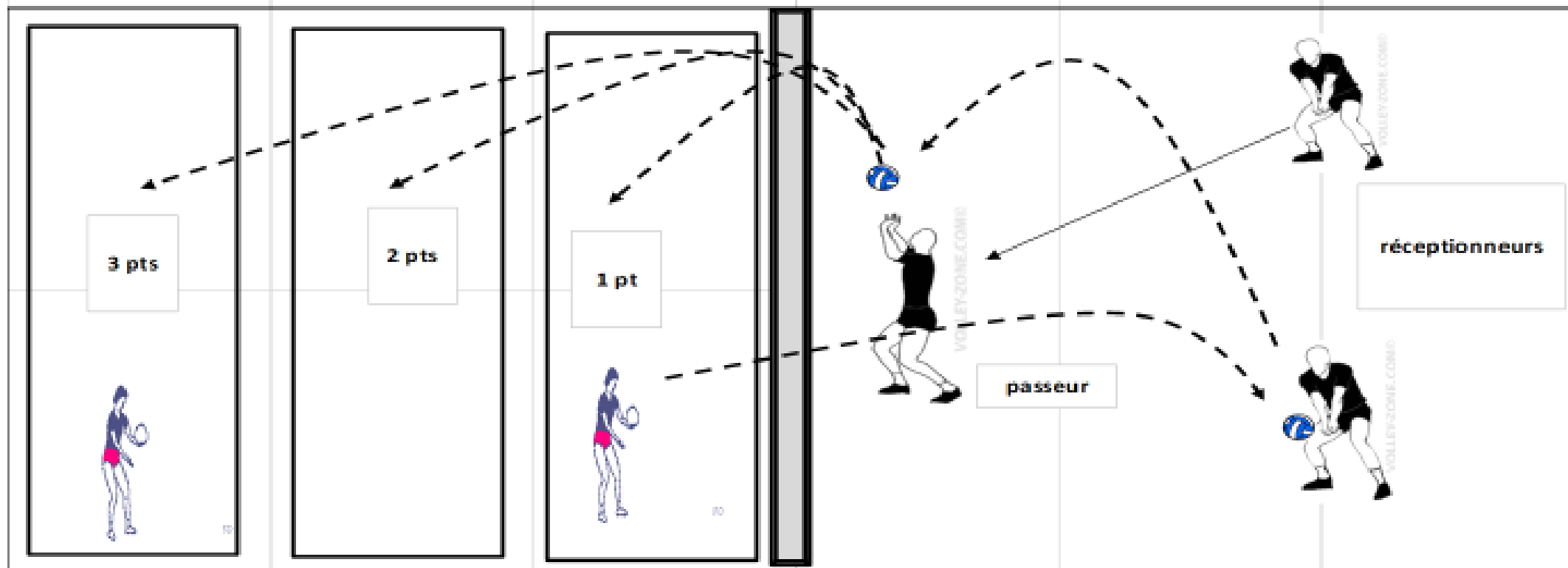
**Compter le nombre de réussite sur 5 essais à droite, sur 5 essais à gauche et sur 10 essais avec annonce. Comptabiliser le total /20 points**

# FICHE GUIDE POUR AMELIORER L'ORGANISATION EN RECEPTION





# FICHE GUIDE POUR AMELIORER L'EFFICACITE DE L'ATTAQUE

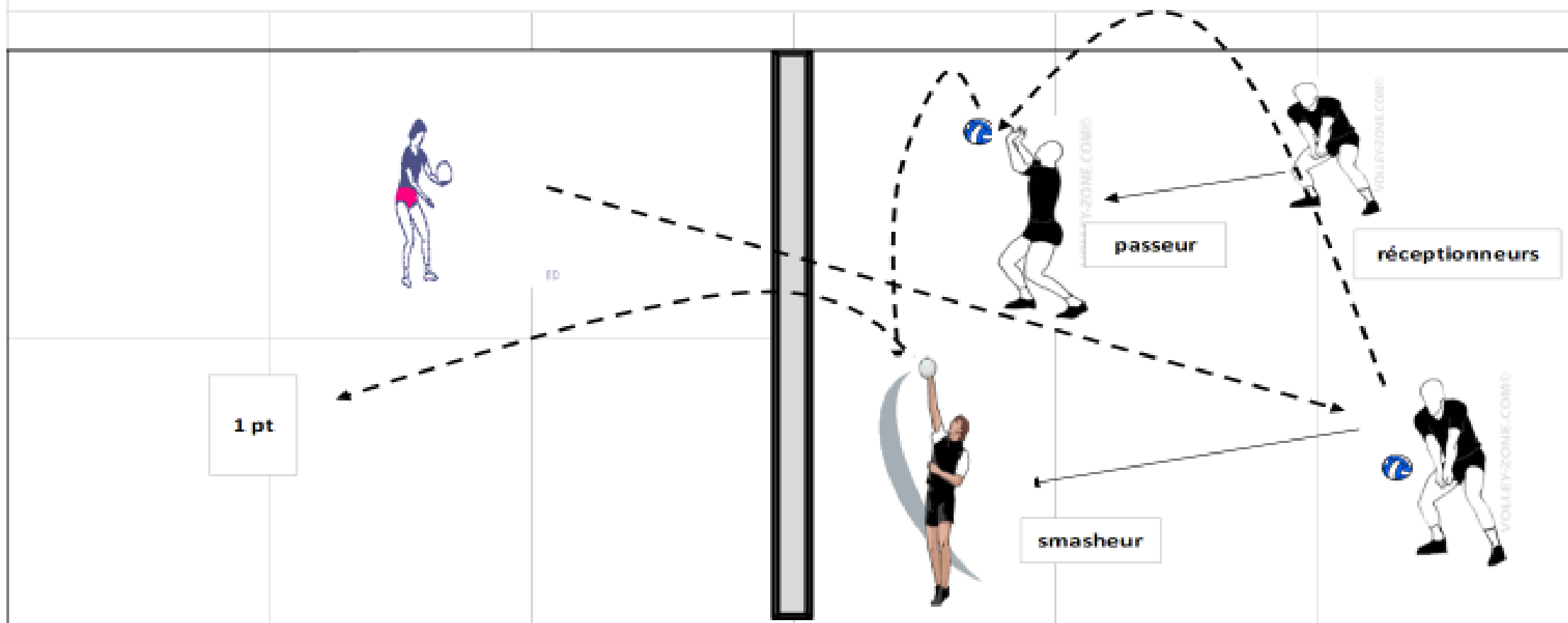


**Coach  
compte les  
points**

**Coach envoi les ballons  
aléatoirement à la main ou  
en servant**

**Compter le nombre de réussite sur 10  
essais. Comptabiliser le total /30 points**

# FICHE GUIDE POUR AMELIORER L'EFFICACITE DU SMASH



**Coach  
compte les  
points**

**Coach envoi les ballons  
aléatoirement à la main ou  
en servant**

**Compter le nombre de réussite sur 10  
essais. Comptabiliser le total /10 points.  
Répéter plus fois la séquence.**

# Evolution possible

- Proposer aux élèves d'une même équipe de composer eux-mêmes leurs duos et faire des choix stratégiques (équipe hétérogène avec possibilité différenciée d'intervenir sur le ballon dans la construction de l'attaque ou de la défense)
- Proposer aux élèves de modifier ou rajouter des critères sur la fiches d'observation pour leur permettre de mieux évaluer leurs besoins, points forts et points à améliorer
- Valoriser les points marqués quand la balle tombe directement au sol adverse ou lorsque la balle a été accélérée
- Etc...

# LA SITUATION COMPLEXE MOBILISATRICE DE COMPETENCES

**CG 2:** S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

Coopérer pour attaquer et défendre (communiquer avec son partenaire « j'ai, à toi ... », l'encourager...)

Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires (produire des trajectoires différentes en fonction des balles qui donnent et qui prennent du temps)

S'informer pour agir (communiquer dans le jeu et en dehors du jeu)

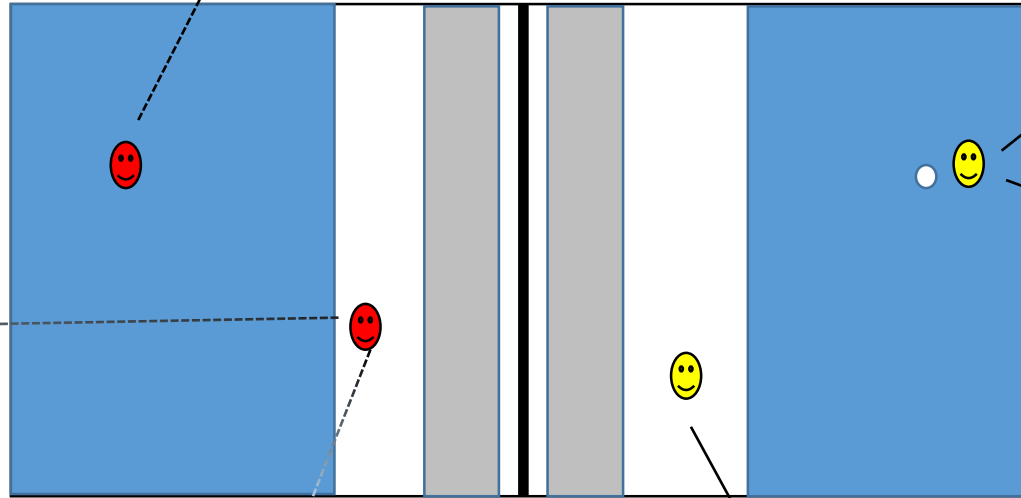
Les règles du jeu aménagées et les principes d'action pour agir (service, passe haute...)

**CG1:** Développer sa motricité et construire un langage du corps

S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque

L'espace favorable de marque (avant)

L'espace arrière qui nécessite l'aide du partenaire



Etre fair-play (féliciter le vainqueur, remercier son partenaire, les arbitres, serrer la main, dire bien jouer...)

Utiliser une fiche d'observation et la commenter

Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter

**CG1:** Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre

**CG3:** Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

**CG5:** S'approprier une culture APSA pour construire un regard lucide sur le monde contemporain

**CG4:** Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (s'échauffer, bouger)

Se reconnaître attaquant et défenseur

Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu

Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur

Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe

## TYPOLOGIES DES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE EN VOLLEY-BALL

Situations de type	Objectifs	Exemples	Avantages	Difficultés
<b>« EXPERIENCE »</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Découvrir et mettre en évidence des problèmes du jeu.</li> <li>Vivre le volleyball comme une activité d'opposition et non comme une activité de coopération</li> <li>Intégrer que le but est de gagner le point en jouant dans l'espace libre ou en mettant l'adversaire en difficulté</li> <li>Faire le point sur le niveau atteint par les élèves</li> </ul>	<i>Jeu avec application réglementaire du VB</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saisir le sens de la logique interne de l'activité</li> <li>Eviter les décalages de représentation avec les attentes du professeur</li> <li>Sous la forme de match placés en début d'apprentissage</li> <li>Trouver une motivation à la pratique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lecture des trajectoires du ballon</li> <li>Positionnement par rapport aux partenaires</li> <li>Mode d'intervention spécifique sur le ballon « la touche »</li> <li>Oblige la communication</li> <li>Accepter l'erreur</li> <li>Connaître et faire appliquer les subtilités du règlement constitutif de l'activité</li> </ul>
<b>« PROBLEME »</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Permettre la compréhension et la mise en place des systèmes de jeu et des différents rôles</li> <li>L'élève doit résoudre le problème qui lui est posé pour accéder au niveau supérieur</li> </ul>	<i>Smash interdit, 2 touches obligatoires, renvoyer depuis son espace avant, réceptionner depuis son espace arrière</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Résoudre le problème qui lui est posé pour accéder au niveau supérieur</li> <li>rechercher et d'expérimenter des solutions</li> <li>Différencier les niveaux d'intervention sur le ballon (N1 : attraper-lancer N2 : Attraper-toucher N3 : attraper-rebond au sol-toucher N4 : Double touche N5 : Toucher)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proposer un réel problème moteur nouveau pour l'élève</li> </ul>
<b>« MATCH A THEME »</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>En situation de jeu globale ouverte</li> </ul>	<i>Valoriser une cible par un nombre de points plus important, varier les dimensions, 1 point par touche de construction...</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Solliciter les capacités d'adaptation</li> <li>Laisse toujours le choix aux joueurs</li> <li>Susciter une adaptation de l'adversaire.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>S'adapter à un système de jeu imposé</li> <li>S'organiser collectivement pour le mettre en place</li> <li>Se placer dans l'opposition</li> </ul>
<b>« JEU DIRIGE »</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Situation très proche du jeu à thème</li> <li>L'enseignant « assiste » les joueurs pendant le jeu</li> <li>Le jeu peut être interrompu pour expliquer un point particulier</li> </ul>	<i>Jeu avec application réglementaire du VB</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'opposition est réelle</li> <li>Intégrer la pression du score et la prise de risque</li> <li>Interruption du jeu pour commenter (courtes et peu fréquentes)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ne pas intervenir de façon récurrente de façon à trop hacher le jeu</li> </ul>
<b>« DEFI »</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proposer une confrontation organisée entre deux équipes</li> <li>Situation de match (globale, à thème, à handicap)</li> <li>Situation de confrontation différée où chaque équipe passe à tour de rôle sur un atelier et doit réaliser le meilleur score possible.</li> </ul>	<i>L'équipe A sert 10 fois sur l'équipe B et on comptabilise le nombre de retours de ballons dans la cible, puis on inverse...</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Motive les élèves</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>S'organiser collectivement pour le mettre en place</li> </ul>
<b>« ROUTINE »</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Stabiliser, renforcer, voire automatiser un certain nombre de savoirs faire</li> </ul>	<i>Enchaîner les passes hautes, servir long, réceptionner en manchette dans la zone avant...</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Permettre de nombreuses répétitions dans un exercice connu et appris</li> <li>Orienter vers des problèmes tactiques simples (réceptionneur, non réceptionneur)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Décontextualisée à dominante technique</li> <li>Engendrer une baisse de motivation</li> </ul>
<b>« COMPLEXE »</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>En situation de jeu global ou autre (Attaque/Défense)</li> <li>Mobiliser ses ressources dans une tâche originale</li> </ul>	<i>Match par équipe. Tournoi. Valoriser une zone, un coup...</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Echanger avec des camarades pour trouver des solutions</li> <li>Motive les élèves</li> <li>Evalue les compétences</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendre l'organisation</li> <li>S'organiser collectivement et échanger</li> <li>Se mettre au service d'un collectif</li> </ul>