

6.6.7.7 Badminton 4^{ème}, 3^{ème}

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		BADMINTON	CYCLE 4, Classe de 4 ^{ème} , 3 ^{ème} , 2 x 18H
CG1	4.1.1 Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. 4.1.2 Connaître et utiliser le vocabulaire spécifique à l'activité dans l'action. 4.1.3 Rédiger un texte court, cohérent, argumenté. 4.1.4 Prendre la parole en argumentant son propos. 4.1.6 Accepter de participer sans juger de façon hâtive (l'activité, le groupe...).	ATTENDUS de FIN de CYCLE RETENUS ★★★ En situation d'opposition réelle et équilibrée... 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 l'analyser avec objectivité.	COMPETENCE ATTENDUE dans l'APSA ★★★ Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu du volant et en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture, en fonction du rapport de force, par l'utilisation de coups et trajectoires variés. Construire son projet en prenant en compte l'adversaire et les différents rapports de force. Aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre, en s'appuyant sur les résultats des observations et les données recueillies. Gérer collectivement un tournoi, et arbitrer les rencontres. Respecter l'adversaire et l'arbitre ainsi que le résultat du match.
CG2	4.2.1 Évaluer un autre élève à partir de plusieurs critères. 4.2.3 Utiliser quelques formules simples dans un tableur. 4.2.5 Construire et mettre en œuvre des projets. 4.2.6 Répéter des gestes afin de les affiner/améliorer en s'appuyant sur un observateur/conseiller.		
CG3	4.3.1 Participer au bon déroulement des rencontres et de la vie de la classe en arbitrant, observant, évaluant. 4.3.2 Assumer des rôles devant des groupes de plus en plus importants. 4.3.3 Coopérer et aider. 4.3.4 Tolérer les différences, les échecs, les erreurs.	COMPETENCES TRAVAILLEES RETENUES ★★★ <input type="checkbox"/> Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force. <input type="checkbox"/> Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement. <input type="checkbox"/> S'adapter rapidement au changement de statut défenseur / attaquant. <input type="checkbox"/> Co -arbitrer une séquence de match (de combat). <input type="checkbox"/> Anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions. <input type="checkbox"/> Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser.	SITUATION D'EVALUATION ★★★ Poules de cinq, mixtes, hiérarchisées et de niveau homogène. Gestion autonome des rencontres, arbitrage et tenue de feuilles de score. Matches en deux sets, en simple, avec une pause de trois minutes pour faciliter l'échange entre le joueur et son conseiller/observateur. Chaque joueur aide un partenaire lors d'une pause entre deux sets. Les élèves passent dans tous les rôles : Observateur, Conseiller, et Arbitre.
CG4	4.4.1 Adapter son échauffement à ses capacités, ses difficultés, ses fragilités (blessures passées).		
CG5	4.5.1 Connaître les événements marquants de l'histoire des sports/de l'activité. 4.5.3 Exercer son esprit critique en ce qui concerne la médiatisation des activités physiques et sportives.		

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		BADMINTON			CYCLE 4, Classe de 4 ^{ème} , 3 ^{ème} 2 x 18H	
Situation	<p>Poules de cinq, mixtes, hiérarchisées et de niveau homogène. Gestion autonome des rencontres, arbitrage et tenue de feuilles de score. Matches en deux sets, en simple, avec une pause de trois minutes pour faciliter l'échange entre le joueur et son conseiller/observateur. Chaque joueur aide un partenaire lors d'une pause entre deux sets. Les élèves passent dans tous les rôles : Observateur, Conseiller, et Arbitre.</p>					
S4C	Déclinaison des CG travaillées	Éléments de la c. attendue	Étape 1	Étape 2	Étape 3	Étape 4
D1	<p>4.1.1 Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. 4.1.2 Connaître et utiliser le vocabulaire spécifique à l'activité dans l'action. 4.1.3 Rédiger un texte court, cohérent, argumenté. 4.1.4 Prendre la parole en argumentant son propos. 4.1.6 Accepter de participer sans juger de façon hâtive (l'activité, le groupe...).</p>	Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu du volant et...	Sert où il peut. Le seul objectif est d'envoyer en face. Service sur l'adversaire.	Service variés.	Service en fonction de la position de l'adversaire	Service en fonction de la position de l'adversaire ou de son point faible.
		en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture, en fonction du rapport de force...	Éprouve des difficultés à maintenir l'échange. Maintient la situation neutre et attend la faute de l'adversaire. Conclue rarement quand une situation favorable se présente (une situation qu'il ne créé pas d'ailleurs).	Créé la situation favorable de manière occasionnelle. Éprouve des difficultés à conclure en situation favorable (plusieurs coups nécessaires). Lève le volant en situation défavorable afin de gagner du temps.	Se montre capable de construire son point, de passer d'une situation neutre à une situation favorable en variant son jeu, et conclue 6 fois sur 10 quand elle se présente. Lève le volant et joue l'espace libre en situation défavorable.	Se montre capable de construire son point, de passer d'une situation neutre à une situation favorable, et conclue 8 fois sur 10 quand elle se présente. Joue le point faible en situation défavorable. Revient parfois en position neutre voir favorable.
		... par l'utilisation de coups et trajectoires variés.	Frappes de renvoi du volant souvent au centre du terrain adverse, et peu différenciées.	Exécute et reproduit des tactiques stéréotypées (ex. droite/gauche).	Réalise des frappes et trajectoires différenciées. Fait bouger son adversaire.	Réalise tout type de trajectoires, dégagé haut, amorti...
D2	<p>4.2.1 Évaluer un autre élève à partir de plusieurs critères. 4.2.3 Utiliser quelques formules simples dans un tableur.</p>	Aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre, en s'appuyant sur...	Pas de conseil, ou conseils anecdotiques. Constate le rapport de force.	Conseils adaptés au plus grand nombre, pas forcément spécifiques au joueur observé.	Repère un point fort ou point faible adverse et conseille une frappe/une zone pour l'éviter/l'utiliser.	Donne des conseils différenciés au joueur en fonction des adversaires.
		les résultats des observations et les données recueillies.	Se préoccupe peu du terrain. Recueille des données fantaisistes ou fait du remplissage.	Sérieux et attentif. Recueille des données fiables.	Recueille des données fiables, les comprend et sait les commenter.	Peut conseiller à partir des données recueillies.

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		BADMINTON			CYCLE 4, Classe de 4 ^{ème} , 3 ^{ème} 2 x 18H	
Situation	<p>Poules de cinq, mixtes, hiérarchisées et de niveau homogène. Gestion autonome des rencontres, arbitrage et tenue de feuilles de score. Matches en deux sets, en simple, avec une pause de trois minutes pour faciliter l'échange entre le joueur et son conseiller/observateur. Chaque joueur aide un partenaire lors d'une pause entre deux sets. Les élèves passent dans tous les rôles : Observateur, Conseiller, et Arbitre.</p>					
S4C	Déclinaison des CG travaillées	Éléments de la c. attendue	Étape 1	Etape2	Étape 3	Étape 4
D2	4.2.5 Construire et mettre en œuvre des projets. 4.2.6 Répéter des gestes afin de les affiner/améliorer en s'appuyant sur un observateur/conseiller.	Construire son projet en prenant en compte l'adversaire et...	Pas de projet précis.	Le projet est une somme de routines qui fonctionnent bien (MON point fort), parfois indépendamment de l'adversaire. Impose son point fort.	Le projet tient compte de l'adversaire, SON point fort ou SON point faible. Évite le point fort adverse et joue sur son point faible.	Le projet envisage des réponses différentes à la croisée des points forts et des points faibles des deux adversaires. Si... alors...
		... les différents rapports de force.	Ne reconnaît pas le rapport de force.	Reconnaît le rapport de force dominant. Cherche à conclure en situation favorable.	Reconnaît le rapport de force dominant/dominé. Cherche à conclure en situation favorable/cherche à gagner du temps en situation défavorable.	Reconnaît le rapport de force dominant/dominé. Joue en fonction de l'adversaire (ex. le point faible adverse pour revenir en situation neutre).
D3	4.3.1 Participer au bon déroulement des rencontres et de la vie de la classe en arbitrant, observant, évaluant. 4.3.2 Assumer des rôles devant des groupes de plus en plus importants. 4.3.3 Coopérer et aider. 4.3.4 Tolérer les différences, les échecs, les erreurs.	Gérer collectivement un tournoi	Silencieux ou perturbateur.	Attentif.	Participe, argumente.	Leader.
		arbitrer les rencontres	Absent. Ne bouge pas. N'intervient pas, ou de façon inaudible.	Annonce le score à voix haute. Intervient de façon pertinente sur des fautes ou faits de jeu évidents.	Annonce le score à voix haute dans le sens « serveur/receveur », et désigne le serveur. Intervient rapidement. Tranche des cas litigieux, remet des volants.	Arbitrage complet de type JO UNSS. La gestuelle de l'arbitre est connue.
		Respecter l'adversaire et l'arbitre ainsi que le résultat du match.	S'en prend aux autres de façon claire et audible. Contesté sans argument.	Le langage du corps traduit une contestation.	Résultat accepté ou contre argumenté dans le calme.	Peut admettre des injustices.
D4	4.4.1 Adapter son échauffement à ses capacités, ses difficultés, ses fragilités (blessures passées).	S'échauffer	Reproduit un échauffement standard. Parfois de façon insatisfaisante.	L'échauffement est adapté à la spécificité de l'activité (déplacements, actions).	L'échauffement est adapté à l'élève et à ses éventuels soucis physiques personnels.	L'élève mène un groupe et peut donner quelques conseils.
D5	4.5.1 Connaître les événements marquants de l'histoire des sports/de l'activité. 4.5.3 Exercer son esprit critique en ce qui concerne la médiatisation des activités physiques et sportives.	Connaître l'activité	L'élève n'a pas de vision du badminton de bon niveau.	L'élève a déjà vu du badminton de haut niveau. Il connaît son origine.	L'élève connaît quelques joueurs ou les pays qui dominent le badminton en Europe et dans le monde.	