



**CHAMP D'APPRENTISSAGE 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**

**BADMINTON**

<p><b>UNE FINALITE</b>  <i>L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre-ensemble. Elle amène les enfants et adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion dans la classe des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'EPS initie au plaisir de la pratique sportive.</i></p>		
<p><b>Les 5 domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture</b></p>	<p><b>5 compétences générales à travailler pour construire les domaines du socle en EPS</b></p>	<p><b>4 champs d'apprentissage complémentaires pour développer les compétences générales</b></p>
<p>1. Les langages pour penser et communiquer                  2. Les méthodes et outils pour apprendre                  3. La formation de la personne et du citoyen                  4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques                  5. Les représentations du monde et l'activité humaine</p>	<p>1. Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps                  2. S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils                  3. Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités                  4. Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière                  5. S'approprier une culture physique sportive et artistique</p>	<p>1. Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée                  2. Adapter ses déplacements à des environnements variés                  3. S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique                  4. Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</p>

		<b>COMPETENCES VISEES</b> (Connaissances, capacités, et attitudes)			
<b>Domaines du Socle</b>	<p><b>Attendus de fin de cycle :</b>                      Rechercher dans le respect du règlement et du fair-play, le gain d'un match en construisant le point, dès la mise en jeu du volant et en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés (exploitation des volants favorables et du jeu de l'adversaire).                      Arbitrer, organiser des rencontres, observer, conseiller et aider un partenaire à apprendre.</p>				<b>Domaines du Socle</b>
	<p><b>Découverte</b>                      D'une logique de renvoi.....</p>		<p><b>Approfondissement</b>                      ....à une logique de rupture pour être efficace</p>		
<p><b>1 / Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur</b></p>					
D1	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Le joueur construit et marque grâce à des renvois plus variés, même si l'axe central (profondeur) reste privilégié</li> <li><input type="checkbox"/> Sur volant favorable, le joueur tente de prendre l'avantage dans l'échange</li> <li><input type="checkbox"/> Des tentatives de remplacement dans le jeu</li> <li><input type="checkbox"/> Un début de variété des coups qui permet d'être plus efficace dans le jeu</li> <li><input type="checkbox"/> Prend de façon occasionnelle des informations sur l'adversaire pour s'adapter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Le joueur construit la rupture et marque avec des trajectoires variées dans la profondeur et la largeur et/ou la vitesse, coups variés</li> <li><input type="checkbox"/> Le joueur exploite régulièrement les situations de marque au filet (volants placés et/ou tendus descendants)</li> <li><input type="checkbox"/> Il se déplace rapidement pour frapper équilibré et se replace pour le coup suivant</li> <li><input type="checkbox"/> Il construit son point à partir de schémas tactiques simples</li> <li><input type="checkbox"/> Prend régulièrement des informations sur l'adversaire pour s'adapter</li> </ul>	D1		
<p><b>2/ Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force</b></p>					
D1-D4	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> L'intensité de jeu est identique quelque soit l'adversaire</li> <li><input type="checkbox"/> Le joueur profite peu des temps morts pour récupérer</li> <li><input type="checkbox"/> Le joueur joue à l'identique quelque soit le score</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Le joueur dose l'intensité de son jeu en fonction du joueur adverse</li> <li><input type="checkbox"/> Il profite du temps entre les points pour récupérer</li> <li><input type="checkbox"/> Le joueur est capable d'adapter son jeu en fonction de l'évolution du score</li> </ul>	D1-D4		
<p><b>3/ Observer et co-arbitrer</b></p>					
D2-D3	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Elève attentif mais parfois hésitant (règlement)</li> <li><input type="checkbox"/> Concentré sur sa tâche d'observation, parvient à relever des indicateurs simples (quantitatifs)</li> <li><input type="checkbox"/> Propose quelques conseils de façon anecdotique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Attentif, prend les bonnes décisions avec une gestuelle et un vocabulaire adapté. Score bien géré.</li> <li><input type="checkbox"/> Concentré, recueille des données quantitatives et qualitatives avec efficacité</li> <li><input type="checkbox"/> Propose des conseils simples à partir du recueil des données, en ciblant les points forts et les points faibles du joueur observé et de son adversaire</li> </ul>	D2-D3		
<p><b>4/ Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son adversaire et de l'arbitre</b></p>					
D3	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Le joueur éprouve quelques difficultés à contenir ses émotions</li> <li><input type="checkbox"/> Le joueur s'intéresse parfois à ses camarades durant la pratique</li> <li><input type="checkbox"/> Respecte l'adversaire et l'arbitre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Une bonne maîtrise de soi</li> <li><input type="checkbox"/> Elève bienveillant vis-à-vis de ses camarades : il se met à son service pour lui permettre de progresser</li> <li><input type="checkbox"/> Respecte l'adversaire et l'arbitre et fait preuve de fair-play</li> </ul>	D3		

Nom :

Prénom :

Classe :

**5/ Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité**

D2-D3-D5	<input type="checkbox"/> Accepte le score mais éprouve des difficultés pour analyser la rencontre	<input type="checkbox"/> Accepte le score, est en mesure d'analyser de façon très pertinente la rencontre et d'en dégager des enseignements	D2-D3-D5
----------	---	---	----------

Une compétence visée est acquise si et seulement si l'ensemble des items pour un niveau est validé.

**COMPETENCES TRAVAILLEES DURANT LE CYCLE (ce qu'il y a à apprendre)**

Dimension motrice (Capacités)	Dimension méthodologique (Connaissances, attitudes)	Dimension sociale (Attitudes)
<ul style="list-style-type: none"> <li>Servir de façon réglementaire et ciblée</li> <li>Utiliser des frappes variées, frapper au-dessus de la tête</li> <li>Se déplacer et se replacer pour frapper en étant équilibré</li> <li>Combiner le jeu en profondeur et en largeur, jouer sur la vitesse pour provoquer la rupture dans l'échange</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observer, relever, exploiter les indicateurs</li> <li>Donner des conseils à un joueur pour qu'il progresse dans son jeu</li> <li>Arbitrer, connaître le règlement et le faire respecter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Agir dans le respect de soi, des autres, du matériel</li> <li>Recueillir des informations</li> <li>Travailler avec les autres, s'entraider, installer les terrains et ranger</li> </ul>

**EVALUATION SOCLEE**

Domaines du socle	Items	Niveau de maîtrise Insuffisant I - Fragile F - Satisfaisant S - Très bonne maîtrise TB			
<b>Des langages pour penser et communiquer</b> (Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps)	- L'élève s'engage avec ses ressources pour réaliser une performance	I	F	S	TB
	- Il sait servir de façon réglementaire et ciblée	I	F	S	TB
	- Il utilise des frappes variées et joue sur l'espace (combiner profondeur / largeur) et la vitesse (trajectoires descendantes ou tendues) pour assurer la rupture	I	F	S	TB
<b>Des méthodes et des outils pour apprendre</b> (S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils)	- Il utilise une fiche d'observation pour analyser le jeu d'un camarade	I	F	S	TB
	- Il propose des axes tactiques simples pour améliorer le jeu d'un autre joueur	I	F	S	TB
<b>La formation de la personne et du citoyen</b> (Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités)	- Il aide ses camarades en toute humilité	I	F	S	TB
	- Il écoute, prend en compte et exploite les conseils donnés par le coach	I	F	S	TB
	- Il applique avec sérieux les consignes et les règles	I	F	S	TB
	- Il organise les matchs d'une poule	I	F	S	TB
<b>Les systèmes naturels et les systèmes techniques</b> (Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière)	- L'élève se prépare à l'effort en tenant compte de l'activité et de ses ressources	I	F	S	TB
	- Il gère l'intensité de son effort pour être efficace sur plusieurs sets ou matchs	I	F	S	TB
	- Il persévère pour progresser	I	F	S	TB
<b>Les représentations du monde et de l'activité humaine</b> (S'approprier une culture physique sportive et artistique)	- Il est curieux dans sa pratique	I	F	S	TB