Badminton

Quel cycle ?

Cycle 4

Quel champ d'apprentissage ?

Champ d'apprentissage 4

➲ **Au regard des caractéristiques des élèves de l'établissement…**

1

Quels domaines à valider ?

D1, D2

2

Quels éléments signifiants ?

➲ **Pratiquer des APSA**

➲ **Observer à partir de critères simples et arbitrer**

3

Quelle APSA support ?

APSA Badminton, séquence 2

4

Quels objets d'enseignement ?

Découlant du diagnostic

5

A partir de nos 4 objets d'enseignement : quelle forme de pratique ?

D1.4 (domaine 1 composante 4) ☞ **OE 1** (Objet d'enseignement 1)

S'inscrire dans un projet de jeu pour rechercher le gain du match

D1.4 (domaine 1 composante 4) ☞ **OE 2** (Objet d'enseignement 2)

Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.

D 2(Domaine 3) ☞ **OE 3** (Objet d'enseignement 3)

Utiliser des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres.

Forme de pratique scolaire choisie :

Dans cette seconde séquence d'apprentissage il s'agira, après avoir revu les différentes frappes, de s'inscrire dans un projet de jeu simple (stratégie et tactique) afin de renverser un rapport de force en sa faveur pour gagner des rencontres.

Lors d'une rencontre en 2 sets gagnants de 10 points, nous amènerons l'élève à gérer des supports d'observations numériques afin d'analyser ses points forts ainsi que ceux de son partenaire (rôle de coach) afin de rechercher le gain de la rencontre. Nous pouvons fonctionner sous différentes formes de groupement (tutorat, niveau ou encore affinitaire)

L'élève devra agir de façon fair play en acceptant la victoire ou la défaite et l'analyser avec objectivité à partir de critères simples.

FICHE EVALUATION – VERSION PROF

Domaine du socle	Eléments signifiants	Compétences générales en EPS	Acquisitions en Badminton (AFC)	OBJECTIFS NON ATTEINTS	OBJECTIFS PARTIELLEMENT ATTEINTS	OBJECTIFS ATTEINTS	OBJECTIFS DEPASSES
D1.4 S'inscrire dans un projet de jeu pour rechercher le gain du match	**Pratiquer des APSA**	**Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps**	- Répertoire de coups, motricité adaptée dans le but de gérer le rapport de force ***=> Le répertoire de frappes du badiste***	Le renvoi est stabilisé en zone de confort (axe central) Frappe en piston	Ne joue que sur l'espace avant /arrière (profondeur) ou que sur la largeur	Joue sur la largeur, la profondeur et la vitesse. Frappes variées : service, dégagé, Amorti, Smash, kill	Joue sur la largeur, la profondeur et la vitesse. Grand répertoire de frappes : contre amorti, lobs offensifs
			- Utiliser des placements/ déplacements appropriés ***=> S'inscrire dans un projet de jeu : stratégie et tactique*** *(ex : jouer long plusieurs fois pour faire reculer puis amorti, déplacer mon adversaire au 4 coins du terrain, jouer sur le revers adverse, jouer court plusieurs fois puis jouer long, prendre à contre pied…)*	Aucun projet de jeu, ne connaît pas les frappes	Début de projet de jeu, mais ne comprends pas quelles sont les meilleures solutions de frappes à utiliser en fonction de la situation de jeu	Projet de jeu simple : Connaissance de ses points forts. Le projet est annoncé au coach/observateur puis respecté.	A la fois capable d'établir une stratégie d'avant match et de tactiques durant le point. Capacité à expliquer ses choix.
D2 Utiliser des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres. **D1.4** Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.	**Observer et analyser à partir de critères simples.**	**Développer l'analyse de sa pratique et celle des autres en utilisant différents outils pour relever des données**	- Gérer des supports d'observation numériques (tablettes/ordinateurs) **=> Le coach/*observateur***	Aucune observation, ne connait pas les frappes travaillées en cours.	Connait vaguement les frappes. L'observation n'est pas suffisamment fiable ce qui rend difficile l'aide du joueur observé	Connait les différentes frappes travaillées et relève des données fiables. Propose un projet de jeu.	Connait les différentes frappes travaillées et relève des données fiables. Propose un projet de jeu optimal et efficace
			- Gérer une analyse objective de son jeu à l'aide de critères simples et de prises de données par le coach ***=> L'analyste***	N'accepte pas le résultat de la rencontre : se braque et ne cherche pas à analyser son jeu	Accepte le résultat mais ne cherche pas à analyser les raisons de sa victoire/défaite	Accepte le résultat et cherche à analyser les raisons de la victoire/ défaite à l'aide du coach même s'il y a des erreurs.	Accepte le résultat et cherche à analyser les raisons de la victoire/ défaite à l'aide du coach. Reste lucide tout le long de la rencontre. Peu d'erreurs d'analyses.

FICHE ELEVE

Domaine du socle	Objectifs	OBJECTIFS NON ATTEINTS	OBJECTIFS PARTIELLEMENT ATTEINTS	OBJECTIFS ATTEINTS	OBJECTIFS DEPASSES
D1.4 S'inscrire dans un projet de jeu pour rechercher le gain du match	**Répertoire de frappes : Service, dégagé, amorti, contre amorti smash**	Je ne connais pas les frappes, je ne sais pas comment me placer. Je fais des gestes brusques et commet beaucoup de fautes directes. (8/10 points)	J'ai un répertoire de frappe restreint. Je ne joue quasiment que sur des dégagés et amorti pour jouer sur la profondeur du terrain. Nombreuses fautes directes (5/10 points)	Je sais utiliser les différentes frappes, mon jeu est varié avec l'utilisation de plusieurs frappes . Je fais peu de fautes directes (2/10 points)	J'ai un répertoire de frappes très variés en utilisant notamment des lobs offensifs et contre-amortis
	Etablir un projet de jeu simple	Je n'ai pas de projet de jeu : je joue toujours au centre du terrain	Je commence à créer un projet de jeu simple mais je ne sais pas trop comment utiliser les différentes frappes travaillées en cours. Je suis hésitant(e).	Je crée un projet de jeu simple en m'appuyant sur mes points forts (stratégie). Je sais comment mettre en difficulté mon adversaire en fonction de la situation de jeu.	Je mets en place une stratégie avant la rencontre et m'adapte (tactique) sans arrêt en fonction du rapport de force. Je sais expliquer mes choix
D2 Utiliser des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres.	**J'observe à partir d'un outil numérique**	Je n'observe pas, je ne m'intéresse pas à l'outil numérique.	Je m'intéresse à l'observation et suis concentré(e) mais je ne connais pas toutes les frappes ce qui rend les données pas suffisamment fiables.	Je suis concentré(e) et relève des données fiables sur l'outil numérique grâce à ma connaissance des frappes. Je comprends les données que j'ai relevé.	Je suis concentré(e) et suis capable de relever des données fiables sur plusieurs supports. Je sais analyser et déchiffrer les données.
D1.4 Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité	**J'analyse mon jeu. J'analyse les raisons de ma victoire/défaite**	Je n'accepte pas le résultat. Je ne cherche en aucun cas à analyser les raisons de ma victoire/défaite	J'accepte le résultat mais je ne cherche pas à l'analyser	J'accepte le résultat et je cherche à l'analyser grâce aux données collectées par l'observateur /coach	J'accepte le résultat. Je suis capable d'analyser en direct les raisons de ma victoire/ défaite de façon autonome.