



Réforme des collèges 2016

Illustration en EPS

DOMAINE DU SOCLE: 2 et 5

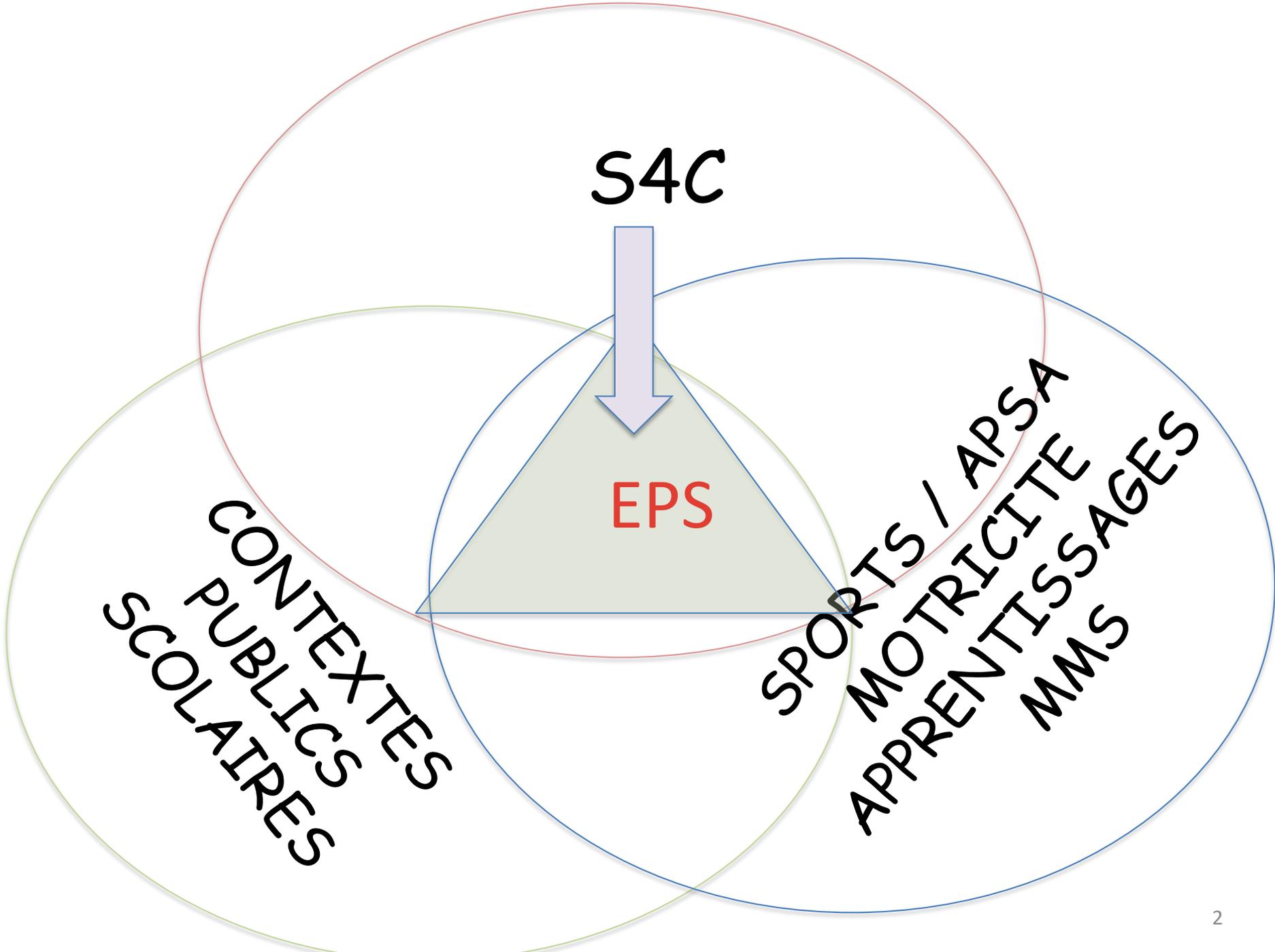
CHAMP D'APPRENTISSAGE : 4

APSA : Badminton

CYCLE: 3 et 4

TITRE : BADMINTON

AUTEUR : P.UGUEN (GFD AISNE)



S4C



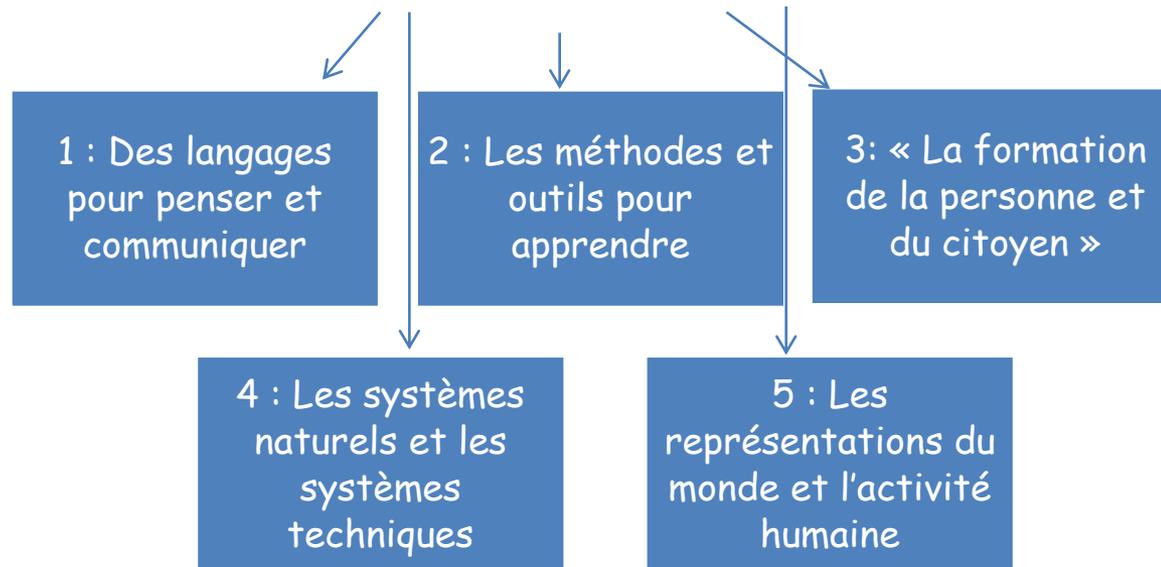
EPS

CONTEXTES
PUBLICS
SCOLAIRES

SPORTS / APSA
MOTRICITE
MMS

A quels domaines du socle cette activité contribue-t-elle?

Mener un affrontement individuel



Pour chaque domaine, déterminer les objectifs de connaissances et de compétences du socle qui seront traités dans cette activité

D1

- Comprendre et s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit
- Utiliser un vocabulaire précis

D2

- Comprendre les consignes
- Anticiper et planifier les actions
- Médias, démarche de recherche et de traitement de l'information

D3

- Réflexion et discernement
- La règle et le droit
- Coopérer et faire preuve de responsabilité vis-à-vis d'autrui

D4

- Connaître et utiliser des indicateurs objectifs
- Evaluer la quantité et la qualité de son activité

D5

- S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique
- Construire des stratégies pour réaliser une performance sportive

LA F.P.S et les domaines du socle

Domaine 2

CYCLE 3	CYCLE 4
Apprendre par l'action l'observation l'analyse	Construire mettre en œuvre des projets d'apprentissage
Comprendre les consignes	Préparer planifier son action

Domaine 5

CYCLE 3	CYCLE 4
	S'approprier exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique
Répéter un geste pour le stabiliser	Répéter un geste pour le rendre plus efficace

Choix des objectifs par rapport au contexte

Domaine 2

- Observer un camarade pour l'aider à progresser en recueillant des indices sur sa pratique
- Se concentrer pour effectuer une observation exploitable. Ecoute et respect des consignes
- Assumer des rôles et des responsabilités

Domaine 5

- Rechercher le gain du match par des choix tactiques
- S'informer pour agir

LA F. P. S

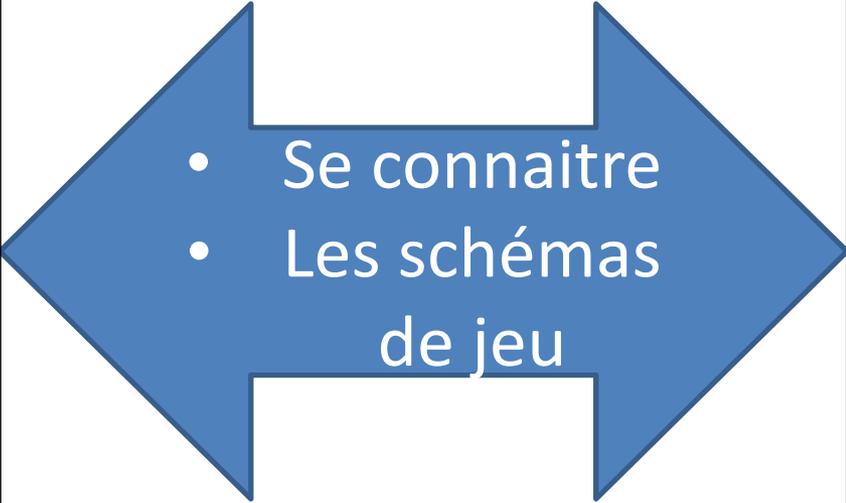
Pour le cycle 3 comme le cycle 4, nous garderons certaines constantes :

1. Intention duelle
2. Intentions et choix tactiques de plus en plus complexes; notion de projet de jeu
3. Tenir différents rôles : observateur arbitre coach

Des compétences à travailler et les attendus de fin de cycle pour le cycle 3

Des compétences à travailler pendant le cycle :

- Rechercher le gain par des choix tactiques simples
- S'informer pour agir
- Arbitrer
- Observer

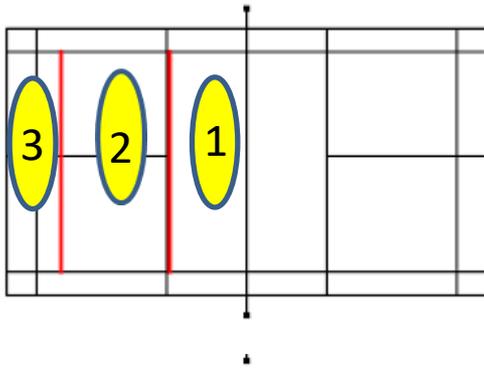
- 
- Se connaître
 - Les schémas de jeu

Des attendus de fin de cycle :

- Reconnaître et utiliser un volant favorable de marque
- Accepter le résultat de l'action
- Maintenir l'engagement moteur

CYCLE 3

- Match 1 contre 1 sur un terrain divisé en 3 zones dans le sens de la profondeur
- Match en 20 services alternés pour un temps de match plus homogène entre les différents terrains
- Je gagne le point, je sers selon des modalités qui peuvent être aménagées en fonction du niveau de pratique, excepté l'obligation tête de raquette en bas; service derrière la ligne de service court dans la zone 2. Point en Z2 = 0pt ; point en Z1 ou Z3 = 1point



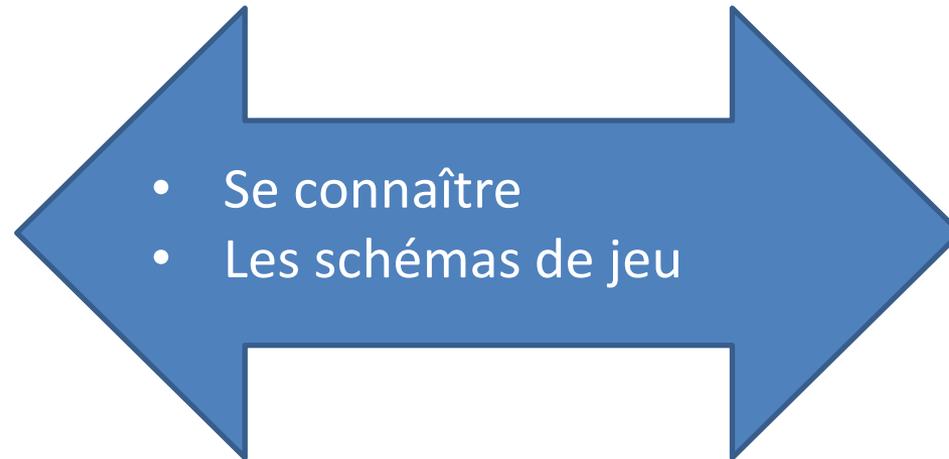
Éléments de progressivité:

- Taille des zones
- 2pts si volant non touché, ou piqué quelque soit la zone
- Valorisation d'une zone

Des compétences à travailler et les attendus de fin de cycle 4

Des compétences à travailler pendant le cycle :

- S'organiser pour gagner en fonction d'un projet de jeu
- Utiliser ses ressources pour gagner en efficacité
- Reconnaître une situation d'attaque / de défense
- Prise d'information pour enchaîner les actions



Des attendus de fin de cycle :

- Connaît les différents schémas tactiques simples
- Fait des choix par rapport à soi et à sa situation dans le rapport de force
- Accepte le résultat de l'action et de son analyse
- Assure différents rôles

CYCLE 4

Match 1 contre 1 Faire sortir l'adversaire de sa zone de confort en :

- Identifiant et en utilisant les espaces libres
- En utilisant des schémas tactiques simples
 1. Faire courir l'adversaire
 2. Jouer à l'opposé
 3. Accélérer et/ou rabattre le volant
 4. Jouer sur faiblesse adverse (revers, fond de court)
- Faire vivre les différents schémas pour que l'élève soit en mesure de faire un choix , d'établir un profil tactique , de connaître ses points forts / ses points faibles

Repères de progressivité :

- Taille des zones
- Volant non touché
- Valorisation d'une zone Interdiction d'une zone

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE ET VALIDATION

Répertoire moteur	Cycle 3	Cycle 4
1 Objectifs non atteints «niveau insuffisant »	<ul style="list-style-type: none"> Mise en jeu difficile Frappe de face Revois aléatoires 	<ul style="list-style-type: none"> Mise en jeu sécuritaire
2 Objectifs partiellement atteints « niveau fragile »	<ul style="list-style-type: none"> Mise en jeu sécuritaire Début de mise à distance Trajectoires en cloches centrées 	<ul style="list-style-type: none"> Mise en jeu assurée Variation des trajectoires (droite-gauche, long-court, descendante)
3 Objectifs atteints « niveau satisfaisant »	<ul style="list-style-type: none"> Mise en jeu assurée Frappes main haute majoritaires Variation des trajectoires (droite - gauche, long - court) 	<ul style="list-style-type: none"> Mise en jeu variée ; service 1^{er} coup d'attaque Frappe de profil Connait et utilise le dégagé, smash, amorti
4 Objectifs dépassés « très bonne maitrise »	<ul style="list-style-type: none"> Mise en jeu variée Avance dans la frappe; se met de profil si peu de pression 	<ul style="list-style-type: none"> Mise en jeu variée, en fonction de l'adversaire Maîtrise de coups techniques....

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE ET VALIDATION

Planifier ses actions	Cycle 3	Cycle 4
1 Objectifs non atteints « insuffisant »	<ul style="list-style-type: none"> • Envoi / Renvoi sans intention autre que d'éviter la faute 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaît et utilise un volant facile
2 Objectifs partiellement atteints « fragile »	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaît et utilise un volant facile 	<ul style="list-style-type: none"> • Varie les trajectoires • Déplace son adversaire
3 Objectifs atteints « satisfaisant »	<ul style="list-style-type: none"> • Provoque la situation favorable; le volant est rabattu et/ou accéléré • Joue sur la largeur / profondeur 	<ul style="list-style-type: none"> • Connait les différents schémas tactiques simples : faire courir, jouer à l'opposé, accélérer et/ou repousser
4 Objectifs dépassés « très satisfaisant »	<ul style="list-style-type: none"> • Construction de l'échange dès le service • Utilisation des espaces libres 	<ul style="list-style-type: none"> • Fait un choix de schémas de jeu en fonction de ses ressources, du rapport de force

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE ET VALIDATION

Arbitrer Observer Analyser	Cycle 3	Cycle 4
1 Objectifs non atteints « insuffisant »	<ul style="list-style-type: none"> • Relevé d'indices parcellaire • Comptage des points approximatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Compte les points • Recueil de données incomplet
2 Objectifs partiellement atteints « fragile »	<ul style="list-style-type: none"> • Compte les points • Peu de rapport à la règle • Recueil de données très succinct 	<ul style="list-style-type: none"> • Arbitre intermittent • Observation sur des critères simples , dans le domaine du constat
3 Objectifs atteints « Satisfaisant »	<ul style="list-style-type: none"> • Annonce le score • Recueil de données, reste dans le constat 	<ul style="list-style-type: none"> • Observation complète et exploitable • Contrôle le déroulement du match
4 Objectifs dépassés « très bonne maîtrise »	<ul style="list-style-type: none"> • Tente une analyse de l'observation • Dirige le match 	<ul style="list-style-type: none"> • Propose des solutions suite à l'observation • Gère le match, un tournoi