

E

D1 : Développer sa motricité et construire un langage du corps :

Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.
Adapter sa motricité à des situations variées.

D2 : S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre :

Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et celle des autres. Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre efficace.

D3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités :

S'engager dans les activités physiques et sportives; Assumer des rôles sociaux (observateur, arbitre)

P

CHAMP d'apprentissage 4 :

Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel

Compétences travaillées :

- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coordonner des actions motrices simples.
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.
- S'informer pour agir

Attendus de fin de cycle :

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

Inspection
pédagogique
régionale
Nancy-Metz 2016

S

Jeux de raquettes

Compétences attendues soclées

Rechercher le gain loyal d'une rencontre aménagée, en choisissant, grâce à une maniabilité maîtrisée de la raquette, entre renvoi sécuritaire ou intention de rupture sur des volants favorables pour jouer hors de portée de l'adversaire; produire des frappes variées (montante, descendante, à plat), ayant une incidence sur la vitesse du volant et ajuster son déplacement et/ou ses frappes à l'espace de jeu.

Connaître et assurer le comptage des points, remplir une feuille d'observation et commenter le résultat d'un match sur un critère simple.

EPREUVE de fin de CYCLE 3 : support d'évaluation des degrés de maîtrise atteints sur les domaines du socle (compétences) travaillés :

En simple avec des règles aménagées (ex : espace, service, zones...), en poule mixte ou non, de niveau homogène. Les élèves d'une même poule se rencontrent en matchs de 15pts (1er arrivé à 15).

- 2 essais au service (comme au tennis)
- Rotation tous les deux services (comme au TT)

Gestion en autonomie des rencontres, arbitrage (comptage des points et tenue de feuilles de score). Commenter le résultat d'un match.

- **Bonification pour des points gagnés de façon spécifique** (zone avant et zone arrière)
 - Match en 15 points : 2 joueurs et un arbitre. Tous les points sont comptabilisés.
 - 3 zones sont matérialisées : une zone avant, une zone centrale et une zone arrière.
 - L'arbitre doit identifier qui marque et comment et remplir la feuille de score.
 - **bonus pour points direct ou indirect marqués dans une zone dangereuse : (cf. feuille de score)**

E

D1 : Développer sa motricité et construire un langage du corps :

Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité / Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et la sienne

D2 : S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre :

Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs

D3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités :

Prendre et assumer des responsabilités pour réaliser un projet ou remplir un contrat

D4 : Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger ; Connaître et utiliser des indicateurs objectifs pour caractériser l'effort physique.

P

CHAMP d'apprentissage 4 :

Compétences travaillées :

Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force.

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.

Co arbitrer une séquence de match

Anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions.

Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser.

Attendus de fin de cycle

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 son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.

- Observer et co arbitrer.

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

CYCLE

4

Inspection
pédagogique
régionale
Nancy-Metz 2016

S

APSA : BADMINTON

Compétences attendues soclées

En situation réelle et équilibrée, rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point dès la mise en jeu du volant (aménagée si besoin) et en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variées, identifier et exploiter des espaces libres pour reverser le rapport de force.

Se préparer en binôme puis gérer collectivement un tournoi, arbitrer et aider un partenaire à analyser son jeu pour gagner la rencontre.

EPREUVE de fin du module 1 en CYCLE 4 : support d'évaluation des degrés de maîtrise atteints sur les domaines du socle (compétences) travaillés :

Les élèves sont regroupés en équipes de deux joueurs au sein d'une poule (mixte ou non) de 3 ou 4 équipes de niveau homogène.

Après un échauffement en binôme, les équipes s'opposent en « ronde italienne » et tous les scores se cumulent. - **Matches de simple en 21 points** (Le 1^{er} arrivé à 21 points)

- Au sein de l'équipe : les joueurs se désignent « J1 » et « J2 », J1 étant le plus fort des 2. J1 coache J2 et inversement. Changement (J1/J2) à 11pts et proposition possible d'une pause d'une minute (1^{er} joueur arrivé à 6) pour coaching.

- **Gestion en autonomie des rencontres, arbitrage et tenue de feuilles de score.** Chaque joueur aide un partenaire dans une rencontre contre un autre adversaire en formule « duo ». **Les règles essentielles du badminton sont utilisées.** Décompte des points en triple score : le score normal, les « super points » qui sont les points directs ou indirects marqués en dehors du carré central de 1m50 de côté matérialisé sur chaque demi-terrain (zone à matérialiser) et les points « or » marqués sur service ou 3^{ème} frappe .

Cohérence inter cycle dans l'APSA BADMINTON support du Champ 4 d'apprentissage :

Repères de progressivité entre les cycles 3 et 4

Repères de progressivité	Cycle 3	Cycle 4
Nature de l'épreuve Domaine 5 (référence culturelle)	D'une opposition aménagée (ex: match à thème en précisant les zones avant et/ou arrière)	A une situation d' opposition réelle et équilibrée, individuelle ou interindividuelle.
Éléments fondamentaux du champ de référence : Efficacité dans le GAIN des POINTS et des RENCONTRES <i>(être efficace dans le rapport de force)</i>	- D'un jeu réactif avec la recherche du gain d'un échange par l'identification de situations favorables de marques. - D'une prise de risque en situation favorable	- A un jeu adaptatif avec la recherche du gain de la rencontre en adoptant une efficacité réelle dans le gain des points par le choix et l'enchaînement de coups décisifs. (mise en œuvre de projets selon le rapport de force) - A une prise d'initiative dès l'engagement pour faire basculer le rapport de force.
Éléments fondamentaux du champ de référence : Efficacité dans la CONSTRUCTION DU POINT <i>(S'informer et choisir pour gagner le match)</i>	- D'une technique et une tactique peu adaptée (choix tactiques simples jouer long, loin de l'adversaire) -D'une prise d'information sur le volant	- A une technique (utilisation de frappes variées et adaptées) et une tactique anticipée pour renverser le rapport de force en jouant sur l'espace et le temps pour créer et utiliser des espaces libres. - A une prise d'information sur l'adversaire
Domaine 1 S4C Développer sa motricité	- D1.1) D'un commentaire de sa prestation ou du résultat d'un match - D1.4) De l'utilisation d'une motricité simple (<i>registre de coups simples</i>) organisée autour de la rencontre du volant/ raquette	- A D1.1) une formulation de conseils à un partenaire en fonction d'une analyse d'observables. -D1.4) Une motricité fine permettant de varier les trajectoires en longueur, largeur, vitesse...
Domaine 2 S4C S'approprier par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	D'un jeu au coup par coup et de la reconnaissance d'une situation favorable à exploiter	A une mise en projet plus élaborée sur une succession de coups à partir du service permettant de gagner en efficacité.
Domaine 3 S4C Les rôles sociaux	De la reconnaissance à l'attribution de points (avec des scores différenciés) et l'observation d'indicateurs simples.	A l'organisation de rôles sociaux divers (joueur, secrétaire, arbitre conseiller) avec la gestion d'un tournoi collectif (distribution des rôles à chaque élève) à la transmission de conseils à un partenaire.
Domaine 4 S4C Apprendre à entretenir sa santé	D'une intensité moyenne lors des situations d'apprentissage ou de duel pour ne pas se mettre en danger	A une intensité plus soutenue et autonome, afin de mobiliser avec efficacité ses ressources sur toute la durée des rencontres