

CYCLE	3	Champ	4	Classe	6ème	Jeux de raquettes	HORAIRES	10 heures
Attendus de fin de cycle				CA sociée		Principes d'élaboration de l'épreuve		
<p>En situation aménagée ou à effectif réduit, s'organiser tactiquement pour gagner le duel en identifiant les situations favorables de marque.</p> <p>-Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.</p> <p>-Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.</p> <p>-Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.</p> <p>-Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.</p>				<p>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.</p> <p>Connaître et assurer le comptage des points, remplir une feuille d'observation et commenter le résultat d'un match sur un critère simple.</p>		<p>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).</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 essais au service (comme au tennis) - Rotation tous les deux services (comme au TT) <p>Gestion en autonomie des rencontres, arbitrage (comptage des points et tenue de feuilles de score). Commenter le résultat d'un match.</p> <p>Bonification pour des points gagnés de façon spécifique (zone avant et zone arrière)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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) 		

Eléments à évaluer				Niveaux de maîtrise			
Par l'EPS	En EPS			Insuffisant	Fragile	Satisfaisant	Très bonne maîtrise
Socle	Compétences travaillées	ChA	APSA				
D1	Rechercher le gain de l'affrontement... coordonner des actions motrices simples	CONDUIRE un affrontement	Efficacité dans la construction du point / 4 points	<p>Aucune maniabilité : mauvaise tenue raquette, crispée</p> <p>Frappes explosives, de face,</p> <p>trajectoires hautes et mi court, en cloche, lentes</p> <p>Service souvent revers pour le réussir</p>	<p>Début maniabilité : début relâchement, prise universelle privilégiée</p> <p>Frappes hautes, tendues</p> <p>Trajectoires aléatoires</p> <p>Service = mise en jeu</p>	<p>Maniabilité : différentes prises de raquettes</p> <p>Frappes: variées en longueur ou largeur,</p> <p>Trajectoires : haute, descendante, à plat.</p> <p>Service réglementaire peu varié</p>	<p>Maniabilité maîtrisée</p> <p>Frappes variées : Régularité en coup droit (frappe basse et haute) et en revers (frappe basse) avec production de trajectoires variées en longueur et/ou direction, vitesse. (long court droite, gauche)</p> <p>Trajectoires selon intention tactique, un coup prioritaire efficace</p> <p>Service intentionnel court ou long</p>
D2	Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. S'informer pour agir		Efficacité dans le rapport de force / 4 points	<p>Jeu subit, renvoi mi-court, dans axe central</p> <p>Ne prend pas d'information</p>	<p>Renvoi sécuritaire prioritaire, un NB important de fautes directes.</p> <p>N'identifie pas encore les SFM</p>	<p>Attaquer c'est Viser (espace libre) ; identifie les SFM</p> <p>Profite de quelques volants haut et courts (pour jouer loin de l'adversaire et/ou descendant)</p>	<p>Attaque sur volant favorable, exploite SFM (volant haut dans 1^{ère} moitié terrain) trajectoire descendante</p>
D2/D1	Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples	Maîtriser un affrontement individuel	<p>Efficacité dans la dans le gain du point /4 Pts</p> <p>Gain des matchs /4 pts</p>	<p>Nb Pts directs % Nb points marqués sur cible (voir fiche jointe)</p> <p>0 à 4 points</p> <p>En fonction classement au sein de la poule, ou du Nb de victoires/ Nb de matchs joués</p>			
D3/D2	Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.	Dans le respect d'autrui et du règlement	<p>Arbitrage et observation /4 pts</p>	<p>Arbitre ne maîtrise pas le comptage des points. Il n'identifie pas les changements de service et les principales fautes.</p> <p>L'élève n'est pas capable de prendre des informations utiles sur son jeu ; Il est donc passif.</p>	<p>Commence à connaître certaines règles, se trompe encore</p> <p>Pas assez concentré dans le jeu; pas assez de repères pour commenter une action de jeu</p>	<p>Maîtrise les principales règles de l'activité et le comptage des points. Attitude non sereine (ou attention irrégulière).</p> <p>A des repères d'observation ; formule quelques commentaires simples sur le résultat du match</p>	<p>Rôle d'arbitre avec sérieux et application. Il est réactif, serein et dirige son match avec beaucoup d'assurance.</p> <p>L'observation est précise et les commentaires sont pertinents</p>

Référence : Nicolas MASCRET (revue contre-pied n°23), « Compétition et compétence : l'utilisation du score en badminton. »

Gagner ou perdre avec la manière (2006,2007)

Le score dépend de l'efficacité du joueur **et l'acquisition de la compétence à gérer l'alternative continuité/rupture**

Proposition :

- 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.
- **Le point est marqué dans une zone dangereuse** : quand le volant tombe dans la zone sans être touché ou est envoyé à partir de la zone par l'adversaire hors du terrain.
- **Les zones avant et arrière sont appelées « les zones dangereuses »** car l'envoi du volant dans ses zones entraînent un déplacement de l'adversaire qui peut le mettre en situation inconfortable pour renvoyer (déséquilibre, retard...)

COMPTAGE des POINTS :

- Le volant frappé par le joueur au-dessus de la zone arrière et envoyé en dehors des limites du terrain compte comme un point marqué en zones dangereuses.
- Le point marqué sur faute hors de la zone choisie (avant ou arrière) est marqué dans la zone centrale.

Nom joueur	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

SCORE FINAL :

Victoire en entrant dans la zone verte	4 points
Victoire en entrant dans la zone rouge	3 points
Défaite en entrant dans la zone verte	2 points
Défaite en entrant dans la zone, mais en marquant plus de points dans la zone verte que dans la zone rouge (ou le même nombre de points)	1 point
Dans tous les autres cas	0 point

Exemples :

Morgane	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Hugo	Points marqués dans la zone centrale															Score
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Points marqués dans les zones dangereuses															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	