

CYCLE	4	Champ	4	Classe	3ème	APSA BADMINTON	Horaires	10 heures	
Attendus de fin de cycle				CA sociée		Principes d'élaboration de l'épreuve			
<p>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.</p> <p>- Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.</p> <p>- Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.</p> <p>- Observer et co arbitrer.</p> <p>- Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.</p>				<p>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.</p> <p>Se préparer en binôme puis gérer collectivement un tournoi, arbitrer et aider un partenaire à analyser son jeu pour gagner la rencontre.</p>		<p><i>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.</i></p> <p><i>Après un échauffement en binôme, les équipes s'opposent en « ronde italienne » et tous les scores se cumulent. - Matches de simple en 11 points (Le 1^{er} arrivé à 11 points)</i></p> <p><i>- Au sein de l'équipe : les joueurs se désignent « J1 » et « J2 », J1 étant le plus fort des 2. J1 coache J2 et inversement. Proposition possible d'une pause d'une minute à la moitié du set (1er joueur arrivé à 6).</i></p> <p><i>- 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 ».</i> 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</p>			
Eléments à évaluer				Niveaux de maîtrise					
Par l'EPS	En EPS			Insuffisant	Fragile	Satisfaisant	Très bonne maîtrise		
Socle	Compétences travaillées	CA	APSA	10 points	25 points	40 points	50 points		
D1/ D2	<p>Utiliser au mieux ses ressources ...de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée</p> <p>Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force.</p>	<p>CONDUIRE un affrontement</p>	<p>Efficacité dans la construction du point / 4 points</p> <p>Efficacité dans le rapport de force / 4 points</p>	<p>Frappes de renvoi du volant souvent au centre du terrain adverse, et peu différenciées.</p>	<p>Fait souvent des choix de frappes inadaptées</p>	<p>Réalise des frappes et des trajectoires différenciées. En situation de confort, frappes régulières, plus précises. Petits déplacements</p>	<p>Produit des trajectoires plus précises (longueur, hauteur, direction qui évitent le centre sauf à partir du revers haut), des volants rapides et des volants lents.</p>		
				<p>- Exploite de temps en temps les volants hauts et courts par une frappe loin de l'adversaire</p>	<p>- Exploitation de temps en temps des contextes favorables pour rompre. Ne connaît pas les points faibles de l'adversaire</p>	<p>- Utilise une tactique (efficace à ce niveau) mais jeu assez stéréotypé quel que soit le rapport de force ; n'exploite pas assez les points faibles de l'adversaire</p>	<p>- Exploite régulièrement les Situations favorables de marque (volants hauts en zone avant et espaces libres) par une Frappe décisive (rush, smash, amorti), loin de l'adversaire ou sur ses points faibles</p>		
D2 et D4	<p>Anticiper la prise et le traitement d'information</p> <p>Utiliser au mieux ses ressources physiques ...et répondre aux contraintes de l'affrontement.</p>	<p>Maîtriser un affrontement interindividuel</p>	<p>Efficacité dans la dans le gain des points et matchs/ 4 Pts</p> <p>Gain rencontre/2 pts</p>	<p>Marque sur renvoi sécuritaire</p>	<p>Marque parfois sur situation favorable / choix continuité ou rupture</p>	<p>Marque sur ruptures par frappes variées</p>	<p>Marque adaptée au rapport de force et son évolution.</p>		
			<p>Adaptation de l'engagement moteur /2 pts</p>	<p>Engagement inapproprié (explosif ou passif)</p>	<p>Fatigue vite ; pas de récupération</p>	<p>Tient compte de sa fatigue et tente de récupérer</p>	<p>Gère de manière efficace son engagement</p>		
D3 et D2	<p>Co arbitrer une séquence de match</p> <p>Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser.</p>	<p>Dans le respect d'autrui et du règlement</p>	<p>Efficacité dans rôles : Arbitre, coach observateur /4 pts</p>	<p>- Connaît quelques règles, se trompe souvent dans l'arbitrage</p> <p>- Ne donne aucun conseil Langage inadapté</p>	<p>- Arbitrage encore hésitant</p> <p>- Difficulté à identifier des éléments importants de jeu et à formuler des conseils avisés. Conseils anecdotiques.</p>	<p>- Arbitrage : assez assuré, appliqué</p> <p>Conseiller : observateur concentré, relève des données simples mais fiables</p>	<p>- Arbitre efficace, connaissance et application des règles</p> <p>- Est capable d'apporter des conseils tactiques justes : enchaînement à adopter face à tel adversaires</p>		