

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel Badminton

COMPOSANTE(S) DU SOCLE COMMUN

- D1-4 | Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps
- D2 | Les méthodes et outils pour apprendre
- D3 | La formation de la personne et du citoyen

ÉLÉMENTS SIGNIFIANTS

Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques (D1-4)

Coopérer et réaliser des projets (D2)

Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer (D2)

Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives (D3)

CONTEXTE

Illustration dans l'APSA badminton.

Les attendus de fin de cycle 4

COMPOSANTES DU SOCLE ÉLÉMENTS SIGNIFIANTS <i>DESCRIPTEURS</i>	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE DU CHAMP D'APPRENTISSAGE « RÔLES »	ACQUISITIONS PRIORITAIRES DANS L'APSA
<p>Domaine 1.4 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps</p> <p>Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques. <i>S'inscrire dans un projet de jeu pour rechercher le gain du match.</i></p>	<p>Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur. Adapter son engagement en fonction de son état physique et du rapport de force.</p> <p>« LE BADISTE »</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Construire le point et marquer en jouant loin du centre et en déplaçant son adversaire (jouer loin de lui dans les espaces libres). • Exploiter un volant haut dans la première moitié du court par une frappe tendue descendante et rapide (attaque au filet et smash). • Construire le point pour marquer à partir de schémas tactiques simples (dès le service). • Construire un répertoire moteur spécifique (frappes, placements/déplacements).
<p>Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer. <i>Utiliser des outils numériques pour analyser des données ou une production.</i></p> <p>Coopérer et réaliser des projets. <i>Définir et respecter une organisation et un partage des tâches.</i></p>	<p>Observer. Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité. Être solidaire de son partenaire</p> <p>« L'OBSERVATEUR/COACH »</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pendant le match, prélever et échanger à l'aide de l'outil numérique des indicateurs sur les éléments tactiques et techniques du jeu de l'adversaire pour l'aider à progresser et à rechercher le gain du match. • Après le match à l'aide de l'outil numérique, analyser le jeu d'un camarade pour élaborer une tactique appropriée afin de maintenir ou orienter le rapport de force en sa faveur, en lien avec le repérage et l'exploitation des situations favorables, la connaissance des points forts et faibles des deux joueurs, la qualité et la variété des frappes utilisées.
<p>Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen</p> <p>Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives. <i>Assumer des responsabilités et prendre des initiatives dans la classe.</i></p>	<p>Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre. Observer et co-arbitrer.</p> <p>« L'ARBITRE »</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gérer un tournoi en poule : relever les scores, organiser l'ordre des matchs et classer les joueurs à partir des victoires et des scores. • Arbitre : dans le strict respect des règles du jeu, assurer la continuité du jeu par des annonces claires et précises relatives aux fautes et au score.

Contexte possible pour identifier le niveau de maîtrise des élèves

La situation se déroule dans le cadre d'un rapport de force équilibré pour permettre à chaque élève de s'investir dans des matchs qu'il peut remporter. Chaque élève est évalué au sein d'une poule de niveau de jeu le plus homogène possible.

Dans le cadre d'un tournoi en poule composée de 4 à 6 joueurs de niveau sensiblement homogène et dont l'organisation interne est gérée en autonomie par les élèves, chaque joueur est associé à un « conseiller-coach » contre lequel il ne joue pas. Le coach dispose d'un outil numérique pour aider son partenaire à analyser son jeu et celui de son adversaire afin de remporter le gain d'un match à l'aide d'indicateurs techniques et/ou tactiques. Pendant le match, « le conseiller-coach » observe son joueur et a pour rôle de l'encourager. À la pause, il joue son rôle de conseil. À la fin du match, il partage son analyse.

Le match se déroule en 2 sets de 11 points (1er arrivé à 11) avec une pause « coaching » de 1 min maximum entre les 2 sets. Les élèves jouent en se définissant une stratégie en début de match. Elle évolue en fonction de la victoire ou de la défaite dans le premier set en s'appuyant sur les conseils du coach. L'accroissement ou la réduction de l'écart de points au second set permet l'obtention d'un « bonus stratégique ».

COMPOSANTES DU SOCLE ÉLÉMENTS SIGNIFIANTS DESCRIPTEURS « RÔLE »	MAÎTRISE INSUFFISANTE	MAÎTRISE FRAGILE	MAÎTRISE SATISFAISANTE	TRÈS BONNE MAÎTRISE
<p>Domaine 1.4 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques. <i>S'inscrire dans un projet de jeu pour rechercher le gain du match.</i></p> <p>« LE BADISTE »</p>	<p>Le joueur n'a pas construit un répertoire technique stable, y compris dans sa zone de confort (au filet et à mi-court) pour s'inscrire dans la gestion du rapport de force.</p> <p>Le renvoi est stabilisé en zone de confort.</p> <p>Le joueur construit et marque grâce à des renvois réguliers dans l'axe central essentiellement.</p> <p>Les trajectoires sont peu variées (profondeur, largeur, vitesse). Le joueur attend la faute de l'adversaire.</p>	<p>Le joueur construit et marque grâce à des renvois plus variés même si l'axe central (profondeur) reste privilégié.</p> <p>Il produit des frappes de rupture (descendantes et/ou éloignées de l'adversaire sur la profondeur et/ou largeur) sur un volant haut, au filet.</p>	<p>Après un déplacement peu important (sorti du centre et de son espace proche, y compris vers l'arrière), tant qu'il n'est pas en crise de temps et/ou trop proche des extrémités du court (du filet et a fortiori du fond de court), le joueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • construit et marque avec des trajectoires variées dans la profondeur et la largeur et/ou sur la vitesse (frappe fort) ; • déplace l'adversaire et joue en dehors du centre régulièrement (les garçons et les filles peuvent privilégier soit la dominante vitesse avec des trajectoires rapides [et descendantes] soit l'exploitation optimale de l'espace) ; 	<p>Après un déplacement peu important (sorti du centre et de son espace proche, y compris vers l'arrière), tant qu'il n'est pas en crise de temps et/ou trop proche des extrémités (du filet et a fortiori du fond de court), le joueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • construit et marque avec des trajectoires variées dans la profondeur et/ou la largeur et/ou sur la vitesse (frappe fort) ; • déplace l'adversaire (le sort du centre) en produisant des trajectoires variées dans la profondeur et qui sortent du couloir central (les garçons et les filles peuvent privilégier soit la dominante vitesse avec des trajectoires rapides [et descendantes] soit l'exploitation optimale de l'espace) ;

COMPOSANTES DU SOCLE ÉLÉMENTS SIGNIFIANTS <i>DESCRIPTEURS</i> « RÔLE »	MAÎTRISE INSUFFISANTE	MAÎTRISE FRAGILE	MAÎTRISE SATISFAISANTE	TRÈS BONNE MAÎTRISE
			<ul style="list-style-type: none"> • exploite régulièrement les situations favorables de marque au filet, mais avec moins d'efficacité à mi-court, par des volants placés et/ou tendus descendants plus rapides ; • utilise de manière efficace un coup prioritaire ; • se replace régulièrement. 	<ul style="list-style-type: none"> • exploite les opportunités (déborde en situation favorable) : les volants hauts au filet (attaque au filet) et jusqu'au mi-court (smash), et/ou un espace libre ; • utilise de manière efficace un coup prioritaire ; • se replace régulièrement.
<p>Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer.</p> <p><i>Utiliser des outils numériques pour analyser des données ou une production.</i></p> <p>Coopérer et réaliser des projets.</p> <p><i>Définir et respecter une organisation et un partage des tâches.</i></p> <p>« L'OBSERVATEUR/COACH »</p>	<p>L'outil numérique n'est pas exploité ou est détourné de son usage.</p> <p>Peu attentif au jeu, les données relevées sont fausses, parcellaires ou inexploitable.</p> <p>Propose des conseils superficiels fondés sur un ressenti sans observation précise de son camarade.</p>	<p>L'outil numérique est utilisé, mais les liens entre les observables et les conseils techniques et tactiques sont superficiels et théoriques.</p> <p>Concentré sur sa tâche ; les indicateurs simples (quantitatifs) sont relevés avec davantage d'efficacité et sont plutôt fiables.</p> <p>Propose des conseils de façon factuelle (retranscrit les données) et anecdotique.</p>	<p>L'outil numérique est utilisé et favorise une évolution positive du rapport de force dans le match, par une corrélation juste des conseils techniques et tactiques et des observables.</p> <p>Concentré, recueille des données quantitatives et qualitatives avec efficacité.</p> <p>Propose des conseils simples, mais justes sur les points faibles et/ou forts du joueur observé et de son adversaire.</p>	<p>L'outil numérique est utilisé pour favoriser l'analyse après match et proposer l'évolution d'un projet de formation pour le badiste. Il sert d'appui et de diagnostic à un projet individuel d'approfondissement technique et tactique.</p> <p>Concerné, comprend et analyse les données recueillies et propose des axes d'adaptation techniques et tactiques simples (même s'ils ne sont pas ciblés et hiérarchisés), mais utiles au joueur pour gérer le rapport de force (le joueur et le rapport de force sont pris en compte).</p>
<p>Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen</p> <p>Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives.</p> <p><i>Assumer des responsabilités et prendre des initiatives dans la classe.</i></p> <p>« L'ARBITRE »</p>	<p>Peu attentif au jeu.</p>	<p>Attentif, mais hésitant sur certaines décisions liées au règlement.</p>	<p>Attentif, prend des décisions justes et sûres (le règlement est maîtrisé).</p>	<p>Attentif, prend des décisions justes et sûres avec une gestuelle adaptée, gère le score de façon fiable.</p>