

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4 :

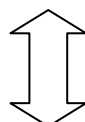
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou inter-individuel pour gagner une rencontre (avec la manière)

**1ère
GT**

**APSA :
Badminton**

Projet de formation EPS :

« COOPÉRER / TENIR UN RÔLE SOCIAL »



EPREUVE DE FIN DE CYCLE (cycle 1 lycée) :

Rencontres par poules de niveau (rapport de force équilibré) sous forme de ronde Italienne

Sur chaque terrain sont répartis en fonction du niveau de pratique individuel 6 joueurs donc 3 équipes.

Toutes les équipes se rencontrent sur des matchs en 33points (Simple 1 = 1er à 11pts / Simple 2 = 22pts / Double = 1er à 33pts).

Le coaching est nécessaire et souhaitable entre les joueurs d'une même équipe seulement entre les échanges.

Pour l'équipe qui ne joue pas : L'un arbitre (feuille de match) et l'autre observe (validation du choix de chaque joueur pour gagner avec la manière)

Au cours de ses rencontres, chaque joueur devra démontrer sa capacité à gagner 'avec la manière' c'est à dire en déployant un maximum de compétences techniques préalablement travaillées (Service, Smash, Jouer dans l'espace libre, faire déplacer son adversaire ...) afin de gagner.

AFL 1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force / 12 points.

- ☒ Réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet et ses choix tactiques.
- ☒ Identifier les forces et faiblesses de son adversaire pour définir, mettre en œuvre et réguler un projet tactique.
- ☒ Identifier l'évolution des caractéristiques du rapport de force pour adapter ses actions .
- ☒ Adapter son engagement en fonction du rapport de force et de ses ressentis.
- ☒ Répéter et persévérer pour améliorer l'efficacité de ses actions.

1. Capacité du joueur à conclure avec la manière / 3 points

Résultat des rencontres	Manière	Cela veut dire	Points accordés
Victoire	Avec la manière	Constatation d'au moins 3 fois le choix effectué	3 points
Victoire	Sans la manière	Constatation de moins de 3 fois le choix effectué	2 points
Défaite	Avec la manière	Constatation d'au moins 3 fois le choix effectué	1 point
Défaite	Sans la manière	Constatation d'au moins 3 fois le choix effectué	0,5 point

NB : La note finale attribuée tient compte de l'ensemble des rencontres et est la moyenne des 'manières' sur l'ensemble.

2. Classement dans le groupe, la poule / 3 points

Classement	Poule / 3	Classement	Groupe / 3
1 ^{er}	3	1 ^{er} tier	3
2 ^{ème}	2	2 ^{ème} tier	2
3 ^{ème}	1	3 ^{ème} tier	1

NB : La note finale attribuée est la moyenne des 2 notes obtenues

3. Diversité des coups techniques utilisés / 6 points

	Insuffisant	Juste correct	Satisfaisant	Excellent
Répartition des points	0,5 à 1,5	1,5 à 3	3 à 4,5	4,5 à 6pts
Diversité des coups techniques	L'élève ne met en place qu'un seul coup technique et ce dernier n'est pas toujours efficace ou utilisé au moment opportun.	L'élève utilise différents coups techniques (service, débordement dans l'espace libre mais pas de smash) sans efficacité, les échanges durent, l'élève ne parviens pas à conclure.	Apparition du smash dans le panel technique de l'élève, les coups deviennent plus performants et variés	Tous les coups techniques abordés sont constatés avec une plus ou moins grande efficacité pour conclure rapidement.

AFL 2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel / 4 points.

- ☒ Répéter et persévérer pour améliorer l'efficacité de ses actions.
- ☒ Être solidaire de ses partenaires.
- ☒ Connaître, respecter et faire respecter la règle.

	Non	Un peu	Oui	Oui et en +
	0	0,5	1,0	1,5 2pts
Capacité à travailler en dyades dissymétriques	L'élève est incapable de travailler avec un élève d'un niveau différent du sien	L'élève est capable de travailler avec un élève d'un niveau différent du sien mais manque de rigueur	L'élève est capable de travailler avec un élève d'un niveau différent	L'élève est capable de travailler avec n'importe quel élève et lui donne des conseils pour qu'il progresse
Capacité à tenir le rôle d'arbitre ou d'observateur	L'élève est incapable de proposer un travail de restitution	L'élève est capable de proposer un travail non fiable ou erroné	L'élève est capable de proposer un travail fiable et de qualité	L'élève est capable de proposer un travail de qualité et d'organiser les rôles afin que le groupe fonctionne

AFL 3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire / 4 points.

- ☒ Assurer différents rôles (partenaire, adversaire, arbitre, coach, observateur).
- ☒ Accepter la défaite , gagner avec humilité.

	Non	Un peu	Oui	Oui et en +
	0	0,5	1,0	1,5 2pts
Capacité à coacher un groupe d'échauffement	L'élève est capable de proposer un échauffement mais trop confus ou non organisé	L'élève est capable de proposer un échauffement mais reste trop discret, peu présent.	L'élève est capable de proposer un échauffement construit et progressif	L'élève est capable de proposer un échauffement construit et progressif en donnant des conseils aux autres
Capacité à coacher un partenaire durant les rencontres	L'élève ne s'implique pas en temps que coach, il n'encourage pas non plus	L'élève ne coach pas mais encourage son partenaire	L'élève coach pas son partenaire en lui donnant des conseils erronés ou fantaisistes	L'élève tient un réel rôle de coach, donne des conseils pertinents qui font évoluer le jeu de son partenaire

Programmation possible de la séquence Badminton

SÉANCES	Objectifs
1	Observation diagnostique (Montantes/ descendantes et Remontada) Installation des routines d'échauffement (3 temps)
2 à 5	Travail / apport sur les différents coups techniques (fiche observation)
6	Formalisation des groupes d'évaluation (Remontada, Montantes / descendantes)
7 / 8	Évaluations de fin de cycle (fiche support)

OUTILS PEDAGOGIQUES :

Montantes / Descendantes (joueur au repos arbitre)

La ronde Italienne (simples et doubles avec coaching)

Les clubs (mon résultat dépend des autres)

La mort subite (Coaching, encouragements ...)

Les zones vertes (observation)

Situation de la Remontada (Jouer avec n'importe qui)

Matchs défis (acceptation de la défaite)

Rencontres avec handicaps (acceptation de la défaite)

Matchs à thèmes (observation)

Tournois (organisation groupe)

Dyades dissymétriques (accepter le travail avec partenaires)