

# BADMINTON CYCLE 3



CA4: Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

CHAMP D'APPRENTISSAGE 4		BADMINTON			CYCLE 3	
« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »		AFC 1: S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque	AFC 2: Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	AFC 3: Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	AFC 4: Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérent à l'activité et à l'organisation de la classe	AFC 5: Accepter le résultat de la rencontre et la commenter
DOMAINES DU SOCLE	COMPETENCES GENERALES	LES ENJEUX D'APPRENTISSAGE et ACQUISITIONS PRIORITAIRES				
D1 Des langages pour penser et communiquer	CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	<i>Développer une motricité fine et variée relative au badminton. Formes de frappes variées (service, dégagé, amorti, contre-amorti, smash, ). Formes de déplacement, placement et replacement variées (équilibre au sol, 2 appuis, 1 appui, fentes, suspension...)</i>	<i>Accepter de répéter pour progresser</i>		<i>Utiliser un langage spécifique à l'arbitrage (service, faute...)</i>	<i>S'approprier un vocabulaire spécifique aux activités sportives</i>
D2 Les méthodes et outils pour apprendre	CG2 S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	<i>Déplacer l'adversaire dans la dimension avant/arrière, latéralement, pour construire un espace libre favorable au gain du point</i>	<i>Reproduire un échauffement appris avec le professeur en respectant les différentes phases :- Activation Cardio-Pulmonaire- Mobilisation Articulaires- Renforcement Musculaire- Echauffement Spécifique</i>		<i>Recueillir des données dans la situation de jeu par l'observation visuelle. Utiliser une fiche d'observation à plusieurs</i>	<i>Relever le score avec fiabilité et le commenter</i>
D3 La formation de la personne et du citoyen	CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	<i>Accepter l'affrontement et s'engager physiquement et psychologiquement pour gagner le match</i>	<i>Prendre des informations pour assurer la continuité du jeu. Faire durer ou raccourcir le point</i>	<i>Respecter des règles de fonctionnement collectif, exprimer ses émotions de manière adaptée à la situation</i>	<i>Etre attentif au bon déroulement du jeu. Signaler les actions non réglementaires. Etre équitable dans ses prises de décisions et les faire respecter. Etre impartial</i>	<i>Accepter la victoire avec humilité</i>
D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière		<i>Contrôler sa gestuelle pour conserver son intégrité physique. Améliorer sa coordination motrice</i>			
D5 Les représentations du monde et l'activité humaine	CG5 S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain	<i>Connaître le problème fondamental du badminton et des sports de raquette (attaquer le terrain adverse et défendre son propre terrain)</i>		<i>Etre fair-play et respectueux des adversaires et de l'arbitre. Saluer l'adversaire et l'arbitre en fin et début de match, remercier les coachs</i>	<i>Reconnaître une situation favorable pour marquer le point (trajectoire haute et lente).</i>	<i>Comprendre les raisons de la défaite pour mieux l'accepter</i>

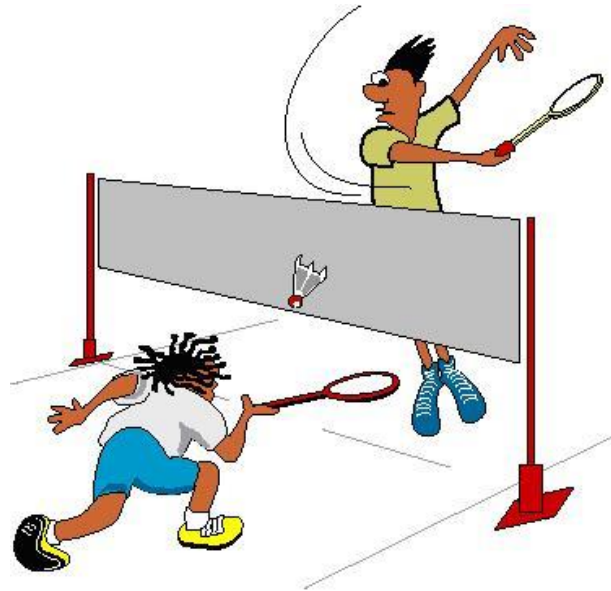
**La Tâche Complexe**

**proposée**

**mobilisatrice de**

**compétences**

# La Compétence Attendue



- En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en choisissant entre renvoi sécuritaire et rechercher la rupture sur des volants favorables par l'utilisation de frappes variées en longueur et/ou en vitesse.
- Assurer le comptage des points et remplir une feuille de score.

## Phase 1: Echauffement en autonomie pendant 10'

- Regroupement de 2 élèves sur un demi-terrain de simple
- Respecter les principes d'échauffement, du général au spécifique, de l'intensité faible à forte avec variété des exercices
- Intégrer toutes les phases d'un échauffement spécifique en badminton  
(sans raquette et sans volant, avec volant et sans raquette, avec raquette et volant)
- Réinvestir et/ou inventer en respectant la logique de l'activité des situations construites tout au long du cycle et des leçons EPS

## Phase 2: Gérer un match par équipe

- Chaque équipe (A et B) est composée de 2 joueurs de niveau hétérogène (1 et 2)
- Chaque **joueur** joue un simple de 10' contre un joueur de même niveau (A1 contre B1, A2 contre B2). Jouer au temps une solution pour maîtriser l'organisation.
- Temps de « Coaching » de 5' à la fin de chaque temps de jeu avec possibilité d'intégrer la phase 3:  
[Analyser/Echanger/Rechercher/Explorer/S'entraîner](#) si les caractéristiques des élèves le permettent
- Les scores des 2 joueurs se cumulent
- L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points
- Un élève **arbitre** chaque moitié de terrain et remplit la feuille de score
- **Tous les élèves remplissent ensemble** la feuille des résultats

## Phase 3: Analyser/Echanger/Rechercher/Explorer/S'entraîner

- Analyser/Echanger entre joueur et observateur à partir de l'observation et du ressenti
- Rechercher des solutions en utilisant
  - Des outils vidéos (portable, tablette...)
  - Une fiche d'observation
  - Une feuille de stratégie terrain de badminton pour illustrer les conseils du coach issus de l'observation
- Explorer et s'entraîner : pendant 5-10 minutes sur un coup ou un schéma tactique à améliorer

# ***FEUILLE DE RENCONTRE PAR EQUIPE***

<b>EQUIPE A</b>	Set 1	Set 2	<b>EQUIPE B</b>	Set 1	Set 2
1.			1.		
2.			2.		
Total par set			Total par set		
Total cumulé			Total cumulé		

**EQUIPE GAGNANTE**

**A**

**B**

**SCORE**

**/**



# Les repères de progressivité

BADMINTON 6è	EVALUATION DES COMPETENCES		
Roles	BADISTE		ARBITRE
Domaines du socle	CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps		CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
Attendus de Fins de cycle	A1: S'organiser tactiquement pour gagner le duel en identifiant les situations favorables de marque	A2: Maintenir un engagement moteur efficace	A 3: Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre
<i>Insuffisant</i>	Mobilités et coordinations faibles, touche peu le volant	Joue en réaction <b>pas d'intention de jeu</b> cherche à toucher le volant. N'entre pas dans le duel.	Peu attentif et méconnaît le règlement
	0 - 6 pts		0 - 1 pt
<i>Fragile</i>	Mobilités et coordinations en construction. Privilégie un type de coup.	Joue avec des <b>intentions</b> tactiques <b>simples</b> centrées sur la <b>continuité</b> du jeu ou sur la <b>rupture</b> . <b>Entre dans le duel mais cherche à gagner à tout prix, trouve des excuses à ses erreurs.</b>	Attentif, méconnaît le règlement, reste appliqué mais brouillon
	6,5 - 10 pts		1,5 - 2,5 pts
<i>Satisfaisant</i>	Mobilités et coordinations <b>variées et efficaces</b> . Joue en variant la vitesse, la hauteur, la longueur et la largeur	Joue avec des <b>intentions</b> tactiques <b>variées, rupture et/ou continuité dès le service. Entre dans le duel avec fair-play.</b>	Attentif, connaît le règlement et la gestuelle, gère le tournoi ou les rencontres
	10,5 - 13,5 pts		3 - 4 pts
<i>Très Satisfaisant</i>	Mobilités et coordinations <b>variées, efficaces et efficaces (relâchement)</b> . Joue en combinant la vitesse, la hauteur, la longueur et la largeur	Joue avec des <b>intentions</b> tactiques <b>adaptées</b> aux réactions de l'adversaire. <b>Entre dans le duel et s'intéresse à la relation avec l'adversaire</b> pour trouver des solutions.	Attentif, maîtrise le règlement et la gestuelle, intervient au bon moment et gère le tournoi ou les rencontres
	14 - 15 pts		4,5 - 5 pts
<b>Echelle des notes</b>			



# Fiche Stratégie

---

The image shows a strategic card template. It features a grid with 4 columns and 3 rows. The grid is defined by black lines. The outermost border is a thick black line, while the internal grid lines are thinner. Three blue arrows point upwards from the top edge of the grid, and three blue arrows point downwards from the bottom edge of the grid. The arrows are positioned at the top and bottom of the first, second, and third columns from the left. The grid is currently empty, with no text or data entered.
