

CA 4 : "Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel". Badminton/lutte/ultimate.		Attendus de fin de cycle 3 pour le CA 4				
		A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.	A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.	A3 : Respecter les adversaires, partenaires et l'arbitre.	A4 : Assurer les différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.	A5 : accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.
Domaines du socle	Comp Générales	Enjeux d'apprentissage				
Des langages pour penser et communiquer.	Développer sa motricité et construire un langage du corps.	Acquérir des techniques spécifiques pour mettre en oeuvre un projet de jeu simple;				
Les méthodes et outils pour apprendre.	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre.	S'informer pour agir. Adapter son jeu aux partenaires et adversaires.	Doser son effort pour durer. Récupérer.		S'approprier des outils pour recueillir des données afin d'aider un camarade ou une équipe.	Se référer aux outils d'observation pour commenter le résultat d'une rencontre.
La formation de la personne et du citoyen.	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.	Coopérer pour attaquer et défendre.	S'échauffer correctement en respectant les principes d'efficacité et de progressivité.	Respecter des règles de fonctionnement collectif ; Exprimer ses émotions de manière adaptée à la situation.	Faire respecter un règlement simplifié pour assurer le bon déroulement du jeu. Accepter d'assurer différents rôles sociaux : joueur, arbitre, observateur.	Faire preuve de fair-play.
Les systèmes naturels et les systèmes techniques.	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.					
Les représentations du monde et de l'activité humaine.	S'approprier une culture physique, sportive et artistique.	Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.		S'approprier le règlement d'une activité pour mieux le respecter.		

Cycle 3	<u>Champ d'apprentissage 4 : "Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou inter-individuel".</u>					
6ème	<u>Activité retenue : Badminton</u>	Séquence d'apprentissage n°1/1				
Compétences du socle et attendus de fin de cycle prioritaires	Rappel des Compétences Générales à privilégier en 6ème : CG1 : Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps. CG3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.					
	CG = Domaines du socle Compétences travaillées dominantes	CG1		CG2	CG3	CG5
	Attendus de fin de cycle	A1 : S'organiser pour gagner le match en identifiant les situations favorables de marque.	A2 : maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.	A5 : accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.	A4 : Assurer les différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.	A3 : Respecter les adversaires, les partenaires et l'arbitre.
Acquisitions prioritaires	<u>En tant que joueur :</u> Servir en respectant les règles; Servir loin pour faire reculer l'adversaire. Je sais frapper le volant au dessus de la tête pour l'envoyer loin dans le terrain adverse. Je destabilise mon adversaire en réalisant des frappes variées en longueur et/ou en largeur. Je sais réaliser un amorti pour marquer le point, lorsque mon adversaire est au fond de son terrain. ! en lien avec A1 A l'aide des données observées par un camarade, expliquer le gain ou la perte du match. Maîtriser ses émotions quelque soit l'issue du match. ! en lien avec A5 Je me déplace rapidement pour aller renvoyer un volant et je me replace aussitôt au centre. ! en lien avec A2 Je sais perdre ou gagner dans le respect de l'adversaire et de l'arbitre, (je fais preuve de "fair-play") ! en lien avec A3 <u>En tant qu'observateur :</u> J' identifie les points bonus d'un camarade observé afin de le renseigner sur son jeu. Je sais utiliser une fiche d'observation (exemple : record d'échange) et la remplir correctement.					

	<p>Je sais utiliser la tablette numérique pour travailler. <i>! en lien avec A4</i></p> <p><u>En tant qu'arbitre :</u> Je me tiens debout près du filet; j' identifie le changement de service; je reconnais les fautes; je compte les points et annonce le score à voix haute. <i>! en lien avec A4</i></p>
<p>Compétence attendue</p>	<p><i>Servir et renvoyer en frappes hautes et basses pour rompre les échanges par un jeu mettant en difficulté l'adversaire :</i> <i>- en le faisant se déplacer en largeur et / ou en profondeur.</i> <i>L'élève est capable de s'échauffer en petit groupe, d'observer le jeu d'un camarade à l'aide d'une tablette et d'arbitrer un match.</i></p>
<p>Modalités d'évaluation</p>	<p>Poules de 4 joueurs. Une tablette par terrain. Terrain divisé en 3 zones : zone centrale, zone arrière et zone avant</p> <p>⇒ <u>Règles du jeu :</u> Service derrière la rivière en diagonale Le joueur qui gagne un point sert. Tous les points comptent Matches au temps.</p> <p>⇒ <u>Marquer en privilégiant les ZONES CIBLES :</u></p> <p><u>Point compétence</u> : Le joueur marque un point compétence lorsque le volant est envoyé dans l'une des zones cibles (arrière et avant) adverses et que l'adversaire est dans l'incapacité de le renvoyer. Zones cibles plus ou moins grandes selon le niveau des élèves.</p> <p>⇒ <u>Marquer plus de points que l'adversaire :</u></p> <p><u>Points match</u> : l'observateur attribue un point match pour tout point marqué, que la volant ait été envoyé ou non dans l'une des deux zones cibles.</p> <p>⇒ <u>Arbitrer et observer :</u></p> <p><u>Arbitre :</u> Rester debout et au niveau du filet ; Annoncer le score à chaque point marqué, en commençant par celui du serveur.</p> <p><u>Observateur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Il repère et note les points « match » et point « compétence » marqués par le joueur, et les reporte sur l'application numérique.

Etapas et repères de progression

Attendus de fin de cycle	Compétences du socle	N1 = Maîtrise insuffisante	N2 = Maîtrise fragile	N3 = Maîtrise satisfaisante	N4 = Très bonne maîtrise
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.	<i>En lien avec CG1 : Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.</i>	<p>Renvoie dans le terrain adverse sans intention réelle de marquer le point.</p> <p>L'élève n'arrive pas à frapper le volant au service.</p> <p>Difficultés à renvoyer en frappe haute sur le terrain adverse.</p> <p><u>Intention tactique</u> : renvoyer le volant.</p>	<p>L'élève <u>essaie</u> de renvoyer à droite et à gauche mais fait encore beaucoup de fautes.</p> <p>Le service est réglementaire en revers mais pas toujours réussi .</p> <p><u>Intention tactique</u> : renvoyer et attendre la faute de l'adversaire.</p>	<p><u>Est capable</u> de renvoyer à droite et à gauche mais aussi en dégagé long pour faire reculer l'adversaire.</p> <p>La mise en jeu est réglementaire et maîtrisée en revers au moins.</p> <p><u>Intention tactique</u> : marquer le point en envoyant loin.</p>	<p>Alternance de jeu long en dégagé, court en amorti mais aussi latéral.</p> <p>La mise en jeu est maîtrisée en coup droit et en revers.</p> <p><u>Intention tactique</u> : marquer le point en envoyant là où n'est pas l'adversaire.</p>
	<i>Indicateurs</i>	<p>% de points compétence : moins de 20%</p> <p>Reccord d'échanges : entre 0 et 5 Terrain 6</p>	<p>% de points compétence : entre 20 et 30%</p> <p>Reccord d'échanges : entre 5 et 10 Terrain 5 - 4</p>	<p>% de points compétence : moins de 20%</p> <p>Reccord d'échanges : entre 10 et 15 Terrain 3</p>	<p>% de points compétence : plus de 40%</p> <p>Reccord d'échanges : plus de 15 Terrain 2 - 1</p>
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.	<i>En lien avec CG1 : Mobiliser différentes ressources physiques.</i>	<p>Attend le volant sans bouger.</p>	<p>Se déplace pour frapper les volants à proximité.</p>	<p>Se déplace pour frapper tous les volants mais ne se replace pas.</p>	<p>Se déplace vite pour frapper le volant et se replace au centre du terrain.</p>
A3 : Respecter les adversaires, partenaires et l'arbitre.	<i>En lien avec CG5 : Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.</i>	<p>Rôle beaucoup après ses camarades quelque soit leur rôle.</p>	<p>Respecte son adversaire mais le taquine lors d'un point marqué. Remet souvent en question les décisions de l'arbitre.</p>	<p>Accepte les décisions de l'arbitre et les points marqués par son adversaire. Se tais pendant le match.</p>	<p>Accepte les décisions de l'arbitre et apporte ses connaissances du règlement pour l'aider à arbitrer lorsqu'il doute.</p>
A4 : Assurer les différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.	<i>En lien avec CG3 : Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe.</i>	<p>N'est pas attentif lorsqu'il s'agit d'arbitrer ou observer et par conséquent commet de nombreuses erreurs.</p>	<p><u>En tant qu'arbitre</u> : compte les points dans sa tête et ne connaît pas suffisamment le règlement pour le faire appliquer sans erreur.</p>	<p><u>En tant qu'arbitre</u> : compte les points à voix haute. Connaît le règlement et le fait appliquer sans trop d'erreurs.</p>	<p><u>En tant qu'arbitre</u> : connaît le règlement et le fait appliquer sans erreur. S'impose et explique ses décisions.</p>
			<p><u>En tant qu'observateur</u> : remplit la fiche ou entre les bonnes données dans la tablette mais n'identifie pas toujours très bien le critère à observer.</p>	<p><u>En tant qu'observateur</u> : Observe un camarade avec rigueur quelque soit l'outil d'observation (tablette, fiche...)</p>	<p><u>En tant qu'observateur</u> : observe rigoureusement et communique avec le camarade observé pour discuter de ses résultats.</p>
A5 : accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.	<i>En lien avec CG2 : Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.</i>	<p>N'accepte pas la défaite.</p> <p>Ne cherche pas à expliquer le résultat, ne sait pas pourquoi il a perdu ou gagné. Ne remplit pas le bilan.</p>	<p>Accepte difficilement la défaite.</p> <p>Bilan de match incomplet et rempli au hasard.</p>	<p>Accepte la défaite.</p> <p>Remplit les bilans de matchs mais de manière succincte.</p>	<p>Accepte la défaite.</p> <p>Remplit les bilans de matchs avec sérieux en prenant en compte ses points forts et ses points faibles.</p>

Barème BADMINTON 6ème

RAPPEL DE LA COMPÉTENCE ATTENDUE :

**Servir et renvoyer en frappes hautes et basses pour rompre les échanges par un jeu mettant en difficulté l'adversaire :
- en le faisant se déplacer en largeur et / ou en profondeur.**

L'élève est capable de s'échauffer en petit groupe, d'observer le jeu d'un camarade à l'aide d'une tablette et d'arbitrer un match.

Compétences travaillées	Niveau 1 Maîtrise insuffisante	Niveau 2 Maîtrise fragile	Niveau 3 Maîtrise satisfaisante	Niveau 4 Très bonne maîtrise
Je destabilise mon adversaire pour marquer le point.	Je renvoie le volant sans intention de marquer le point. 0 – 2 points <input type="checkbox"/>	J'essaie de marquer le point en envoyant le volant à droite et à gauche, 3 – 5 points <input type="checkbox"/>	Je sais envoyer le volant à droite, à gauche et je suis capable de jouer loin en dégagés pour faire reculer l'adversaire. 6 – 8 points <input type="checkbox"/>	Je sais jouer à droite et à gauche mais je sais aussi réaliser des dégagés en zone arrière et des amortis pour essayer de gagner le point. 9 – 10 points <input type="checkbox"/>
	% point compétence = entre 0 et 25% Terrain 4 à 6		% Point compétence = entre 30 et 50% Terrain 1 à 3	
Je sais perdre ou gagner en respectant l'arbitre et mon adversaire.	Je râle beaucoup. 0 point <input type="checkbox"/>	Je taquine mon adversaire quand je marque et je remets souvent en question les décisions de l'arbitre. 1 point <input type="checkbox"/>	J'accepte les décisions de l'arbitre et je me tais pendant le match. 1,5 point <input type="checkbox"/>	J'apporte mes connaissances à l'arbitre pour l'aider s'il doute. 2 points <input type="checkbox"/>
Accepter le résultat de la rencontre et le commenter.	Je n'accepte pas la défaite. Je ne cherche pas à savoir pourquoi j'ai perdu ou gagné. 0 point <input type="checkbox"/>	Accepte difficilement la défaite. Bilan de match incomplet et rempli au hasard. 1 point <input type="checkbox"/>	Accepte la défaite. Remplit les bilans de matchs mais de manière succincte. 1,5 point <input type="checkbox"/>	Accepte la défaite. Remplit les bilans de matchs avec sérieux en prenant en compte ses points forts et ses point faibles. 2 points <input type="checkbox"/>
J'arbitre un match à partir d'un règlement simplifié.	Je ne suis pas attentif (ve). Je ne compte pas tous les points. 0 point <input type="checkbox"/>	Je compte les points dans ma tête, je fais des erreurs car je ne connais pas bien le règlement. 1 point <input type="checkbox"/>	Je compte les points à voix haute. Je connais le règlement et le fais appliquer sans trop d'erreurs. 2 points <input type="checkbox"/>	Je connais le règlement, le fais appliquer sans erreurs. J'explique mes décisions et je m'impose. 3 points <input type="checkbox"/>
Observer un camarade pour l'aider à progresser.	N'est pas attentif donc commet de nombreuses erreurs. 0 point <input type="checkbox"/>	Remplit la fiche ou entre les bonnes données dans la tablette mais n'identifie pas toujours très bien le critère à observer. 1 point <input type="checkbox"/>	Observe un camarade avec rigueur quelque soit l'outil d'observation (tablette, fiche...). 2 points <input type="checkbox"/>	Observe rigoureusement et communique avec le camarade observé pour discuter de ses résultats. 3 points <input type="checkbox"/>