


Caractéristiques des élèves au regard du S4C de la classe de 3ème F

Domaine 1	Domaine 2	Domaine 3	Domaine 4	Domaine 5
<p>Des badistes "statiques" : l'élève se déplace peu et est souvent en retard sur ses frappes : de nombreux volants non touchés</p> <p>Des badistes "pressés" : l'élève cherche à conclure immédiatement le point en jouant sur la puissance de ses frappes : bcp de fautes directes</p>	<p>-le «sauve qui peut » : il cherche avant tout à renvoyer, à ne pas perdre le point sans mettre en danger l'adversaire</p> <p>-le « risque tout » : Il ne prend pas en compte le profil de l'adversaire et/ou l'état du rapport de force. Il faut frapper fort "coûte que coûte"</p>	<p>-le scoreur/coach «dilettante» : pas toujours à sa place, peu fiable, il se déconcentre et donne peu d'infos</p> <p>-le scoreur/coach «fébrile» : observateur attentif, relativement fiable, mais son apport se résume souvent à de simples encouragements.</p>	<p>*Les élèves n'ont pas de réels repères sur leur profil de jeu et ils utilisent peu les indicateurs objectifs à disposition</p> <p>*Ils ont des difficultés à contrôler leur engagement physique et/ou émotionnel au cours d'un match</p>	<p>*L'intérêt de s'approprier des principes techniques & tactiques n'est pas perçu de façon évidente</p> <p>*L'activité réflexive nécessaire à l'élaboration d'un projet tactique n'est pas vraiment envisagée</p>

5 domaines du S4C	5 compétences générales retenues pour cette séquence	Ce qu'il y a à apprendre	Attendus de fin de cycle	Compétences visées pendant le cycle
<p>Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer</p>	<p>Développer sa MOTRICITÉ & apprendre à s'exprimer en utilisant son corps : <i>Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité</i></p>	<p><u>FIL ROUGE MOTEUR</u> Adopter & mettre en œuvre une tactique dangereuse pertinente : court/long ou droite/gauche ou RAPIDE pour se procurer des «volants cadeaux », conclure les points et remporter les matchs</p>	<p>A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable pour faire basculer le rapport de force en sa faveur ou celle de son équipe</p>	<p>Rechercher le gain de la rencontre en prenant en compte les caractéristiques du rapport de force.</p>
<p>Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre</p>	<p>S'approprier par la pratique physique et sportive des MÉTHODES et OUTILS pour apprendre : <i>planifier, construire & meo des projets d'apprentissage</i></p>	<p><u>FIL BLEU MÉTHODOLOGIQUE :</u> A partir de données essentiellement objectives, identifier une caractéristique forte de son jeu et de celui de l'adversaire pour marquer des points tactiques dangereuses</p>	<p>A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force</p>	<p>Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité</p>
<p>Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen</p>	<p>Partager des RÈGLES, assumer des RÔLES et des RESPONSABILITÉS : <i>au sein d'un collectif pour réaliser un projet</i></p>	<p><u>FIL BLEU SOCIAL:</u> *Conseiller judicieusement son camarade sur la tactique dangereuse à adopter à partir de l'outil «bad profiler» et du rapport de force (nombre de points TD) *Se répartir les rôles pour gérer le tournoi (arbitrage, scoreur, ...)</p>	<p>A3 : Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son adversaire et de l'arbitre</p>	<p>Co-arbitrer une séquence de match (de combat).</p>
<p>Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques</p>	<p>Apprendre à entretenir sa SANTÉ par une activité physique régulière : <i>Connaître et utiliser des indicateurs objectifs pour caractériser l'effort physique / Evaluer la quantité et qualité de son activité physique</i></p>		<p>A4 : Observer et co-arbitrer</p>	<p>Anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions.</p>
<p>Domaine 5 Les représentations du monde et de l'activité humaine</p>	<p>S'approprier une CULTURE physique sportive et artistique : <i>S'approprier, exploiter et savoir expliquer les pps d'efficacité d'un geste technique</i></p>		<p>A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité</p>	<p>Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser.</p>
Axe retenu du Projet d'ÉTABLISSEMENT		Axe retenu du Projet d'EPS	Axe retenu du Projet de CLASSE	
Réussir à travers notamment la mise en projet		Favoriser l'entraide dans les apprentissages collectifs	Développer l'autonomie & le travail collaboratif	

Ce qu'il y a à apprendre	FIL ROUGE MOTEUR Adopter une tactique dangereuse pertinente : court/long ou droite/gauche ou RAPIDE pour se procurer des «volants cadeaux » & conclure les points	FIL BLEU MÉTHODOLOGIQUE : A partir de données essentiellement objectives, identifier une caractéristique forte de son jeu et le principal point faible adverse pour marquer des PTD	FIL BLEU SOCIAL: *Conseiller judicieusement son camarade sur la tactique dangereuse à adopter *Se répartir les rôles pour gérer le tournoi							
Etapes et repères de progression 	Performance du joueur & de l'équipe				Niveau Badiste		Conseiller / Arbitre / Scoreur			
	<i>Profil du joueur</i>	PTD marqués en moyenne				ETAPE 1 : Objectifs d'apprentissage non atteints	LE RENVOYEUR CENTRAL ATTENTISTE	ETAPE 1 : Objectifs d'apprentissage non atteints	BANCAL : 1 étoile ★ Concentré, à sa place, connaît les règles et annonce le score	
	0 à 2 pts	3 à 4 pts	5 à 6 pts	7 pts ou +	RENVOYEUR CENTRAL ATTENTISTE				0	1
	LE REPOUSSEUR REGULIER	1	10	10	100	ETAPE 2 : Objectifs d'apprentissage partiellement atteints	LE REPOUSSEUR REGULIER	ETAPE 2 : Objectifs d'apprentissage partiellement atteints	FIABLE : 3 étoiles ★★★ Encourage son joueur et communique les résultats des bonus marqués	
	LE CIBLEUR ou FRAPPEUR EFFICACE	10	100	100	1000					LE TACTICIEN CIBLEUR & FRAPPEUR
	POINTS TOURNOI marqués en moyenne				ETAPE 4 : Objectifs d'apprentissage dépassés	LE TACTICIEN CIBLEUR & FRAPPEUR : il construit le point sur plusieurs frappes	ETAPE 4 : Objectifs d'apprentissage dépassés	TOP NIVEAU 4 étoiles ★★★★ Conseille une tactique pertinente selon les bonus, le point fort du joueur & le pt faible adverse		
	1 à 2 pts marqués en moyenne	1 à 2 pts marqués en moyenne	1 à 2 pts marqués en moyenne	1 à 2 pts marqués en moyenne						
Compétence attendue	Au cours d'un tournoi de badminton géré alternativement par tous les élèves, avec l'aide de son coach, identifier une caractéristique forte de son jeu et le principal point faible adverse pour adopter une tactique dangereuse pertinente permettant de mettre en difficulté l'adversaire et de gagner la rencontre									
DERC & Règles constitutives des modalités d'évaluation	→Les élèves sont placés par équipe de 2 et affrontent d'autres équipes de 2 joueurs (poule de 3 à 4 équipes par terrain). Les équipes sont de niveau homogène entre elles et de niveaux légèrement dissymétriques en leur sein. →Les matchs (simple 1 entre les deux n° 1, simple 2 entre les deux n° 2 puis double) se jouent en 25 points. Les matchs individuels se jouent en 11 points avec une zone verte à atteindre pour "gagner ou perdre avec la manière". Ceci afin de bonifier victoire ou défaite. Les scores des 2 matchs en simple s'additionnent pour chaque équipe et la confrontation se termine en double jusqu'à ce qu'une équipe atteigne le score de 25 pts →Chaque équipe dispose d'un jeu de 3 cartes (atout jeu droite / gauche – atout jeu court / long – atout jeu rapide) et chaque joueur est coaché par son partenaire. Les autres joueurs occupent les rôles d'arbitre et de scoreur pour gérer efficacement l'organisation du tournoi. →Avant chaque match, chaque joueur annonce (en déposant sa carte auprès de l'arbitre) son "atout tactique dangereuse" choisi pour marquer des points bonus offensifs (zone verte). Lorsqu'un des deux adversaires atteint le score de 6, un temps de coaching d'une minute est alors permis pour éventuellement changer d'"atout tactique dangereuse" et recevoir des conseils.									

