

Villejuif, 15 novembre 2018

Tableau de championnat

Niveau 1 ; Niveau 2 ; Niveau 3

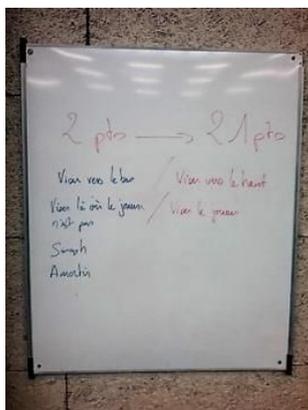
Badminton 3ème Tamise

J5

Niveau	Noms	Matchs de niveau	Championnat			total
Orange	Pauline	19				8
	Charlotta	23				7
	Sabine	18				5
	Shawn	20				4
	Chloé	22				1
	Maëlyse	12				-2
	Lara	20				-7
	Lucas B	15				-14
Jaune	Salomé	15				23
	Cyprien	20				21
	Lucie	18				12
	Victor	16				9
	Pierre	21				1
	Carla	15				-3
	André	18				-6
	Manuel	11				-7
	Mathis	18				-9
	Noir	Ambre	30			
Malo		23				45
Charline		17				41
Simon		21				40
Som		26				40
Juliette		17				39
Evan		27				16
Raphaël		20				31
Lucas		15				29

Questionnement : « comment faire pour marquer 2 points »

Comment faire pour réussir ? « Quelles solutions avez-vous ? » (techniques, tactiques, prise d'infos). **On note au tableau ce qui marche / ce qui ne marche pas.** Ensuite, l'élève se pose la question pour lui-même : « qu'est ce que je ne sais pas, ou pense pas faire ? » (Viser vers le bas, viser là où le joueur n'est pas, amorti, smash...)



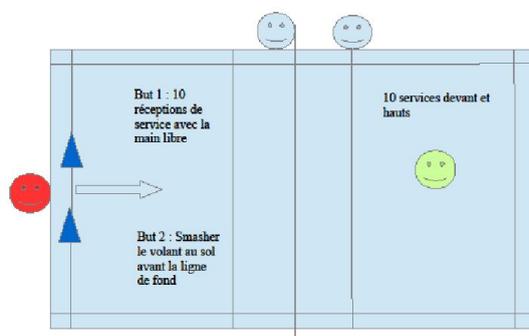
Exemple : exercice d'entraînement (situation dérivée) pour apprendre smasher (niveau 1)

Situation de Travail du Smash

But 1 : Attraper le volant avec sa main opposée à la raquette, devant et au dessus de sa tête

But 2 : Smasher le volant dans le terrain adverse avant la 1ère ligne de fond
1c1, 1/2 terrain

CR : 7/10



Fiche d'observation

Après avoir essayé de nombreuses fiches d'observation, j'ai adopté cette fiche simplissime, pour toutes les APS (fiches plastifiée + pinces à linges). L'élève observe ce qu'il peut compter (au badminton, le nombre de fois où il y a 2 points, le nombre de smash tentés et réussis, etc.) A la fin du match ou de la séance, on fait un retour pour tirer les conclusions utiles à l'apprentissage.

Le comptage objective la situation : l'élève sait ce qu'il fait. Il prend conscience des écarts entre ce qu'il réalise et ce qui est attendu. Et ensuite, il s'agit de comprendre le pourquoi de cet écart : regardes-tu l'adversaire, à chaque fois que tu smashes, que se passe-t-il ? etc... Et ensuite, d'aller travailler précisément ce qu'il vient d'identifier comme nécessaire pour progresser.

1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26

Evaluation : par compétences , document de l'équipe EPS de Courseulles s/mer

« Le jour de l'évaluation je dois jouer contre des joueurs proches de mon niveau. »

Projet de cycle dans le CA n°4

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Badminton 6ème ORION	 	
--------------------------------	--	---

OBJECTIFS

Contributions à l'acquisition du socle

Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer	Domaine 2 Les méthodes et les outils pour apprendre	Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine
CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	CG2 S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils	CG3 Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités	CG4 Apprendre à entretenir sa santé par la pratique physique régulière	CG5 S'approprier une culture physique, sportive et artistique
S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.	Connaître et reconnaître les types de frappe permettant de rompre l'échange	Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.	Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.	Être capable dans un jeu d'opposition de faire des choix en fonction du rapport de force

Badminton

6ème ORION

Courseulles sur Mer



Compétence Visée

Rechercher le gain d'une rencontre en utilisant un geste technique et/ou une stratégie qui permet en situation favorable de mettre le volant au sol. Les élèves sont capables de co-arbitrer un match de simple.

Contenus d'enseignement

Connaissances-Savoirs	Capacités-Savoirs faire	Attitudes-Savoirs être
<ul style="list-style-type: none">Le nom des types de coup en badmintonLe règlement en simple	<ul style="list-style-type: none">Alterner les trajectoiresPrendre l'information sur le placement de mon adversaire avant de servirOrienter les trajectoires de volant vers le solAccélérer ou ralentir la vitesse du volantCommuniquer aux joueurs le score, le serveur, les fautes pendant un match	<ul style="list-style-type: none">Tenter des coups gagnantsUtiliser les informations des observateurs pour comprendre son jeuÊtre attentif pendant l'observation, l'arbitrage

BADMINTON

6ème ORION

Courseulles sur Mer



Grille d'évaluation Niveau 1

Rechercher le gain d'une rencontre en utilisant un geste technique et/ou une stratégie qui permet en situation favorable de mettre le volant au sol. Les élèves sont capables de co-arbitrer un match de simple.

NOM :

Capacités visées dans le cadre du cours d'EPS	1	2	3	4	Commentaires
Je suis capable de rompre l'échange en visant le sol du terrain adverse (D1)	+ de 21 points	+ de 17 points	+ de 14 points	- de 11 points	
Je suis capable de gérer mon investissement pendant un championnat de plusieurs journées (D4)					
Je suis capable de changer ma façon de jouer pour progresser (D2)					
RÔLE : Je suis capable de travailler en groupe quelle que soit sa composition et d'assumer différents rôles (D3)					
REGLES : Je suis capable d'appliquer les règles générales du cours d'EPS					

Codage évaluation :

ABS : absent / NE : non évalué / 1 : réussi / 2 : presque réussi / 3 : en début de réussite / 4 : non réussi