

BADMINTON

Les domaines du socle	Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer	Domaine 2 Les méthodes et 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 de l'activité humaine
5 compétences travaillées en EPS	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	S'approprier par la pratique physique et sportive des méthodes et outils pour apprendre	Partager des règles et des responsabilités	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	S'approprier une culture sportive et artistique
Champs d'apprentissage concerné	CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4 = « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel».				
Cycle 3 6 ^{ème}					
Les compétences travaillées ou visées pour ce champ	Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. Coordonner des actions motrices simples.	Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. S'informer pour agir.	Accepter de tenir des rôles sociaux simples d'arbitre et d'observateur.	S'engager lucidement dans l'activité.	
BAD 6 ^{ème}	Assurer un service réglementaire et une tenue de raquette efficace. Garder la raquette haute et monter le coude (frapper au dessus de la tête). Privilégier le dégagé main haute. Déplacer son adversaire par une succession de frappes variées en longueur et en largeur	Reconnaître une situation favorable pour soi et une situation de crise chez mon adversaire. Reconnaître un volant favorable = un volant haut qui me laisse le temps de m'organiser et de prendre des informations.	En tant qu' arbitre , identifier le changement de service et les principales fautes. Compter les points et annoncer le score à chaque échange en commençant par le score du serveur. En tant qu' observateur : tenir une fiche d'observation et recueillir le nombre de bingos. (volants pas touchés par l'adversaire)	S'engager dans le duel en mobilisant au mieux ses ressources physiques.	Connaître une routine d'échauffement générale et spécifique
Attendus de fin de séquence d'apprentissage	En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en choisissant entre renvoi sécuritaire et recherche de la rupture sur des volants favorables par l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur. Assurer le comptage des points et remplir une fiche d'observation.				