

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.				

Evaluation par compétences cycle 3 classe de 6°

ITEMS SACOCHE	Domaine 1 Langage pour penser et communiquer				Domaine 3 Formation de la personne et du citoyen				Domaine 5 Représentation du monde et de l'activité humaine			
Item 1	Servir de façon réglementaire (coef 2)				Savoir arbitrer une rencontre (coef 1)							
	Service cuillère ou revers varié en profondeur	Service régulièrement réglementaire pas de variation en profondeur	Service réglementaire mais de façon très irrégulière	Service qui n'est jamais réglementaire	L'élève remplit toutes les conditions (debout/annonce du score à voix haute et à chaque échange : remplit la feuille de match/connaît les règles et les fait appliquer/valide ou non le bingo)	Quelques confusions ou oublis dans la connaissance et l'application des règles.	L'arbitre n'est pas debout/le score n'est pas annoncé de façon régulière et les règles peu maîtrisées.	L'élève est peu voire pas du tout investi dans ce rôle.				
	 			 	 			 	 			 
Item 2	Repérer et exploiter le moment favorable (coef 3)											
	8 matchs 18 et plus Pour 7 matchs 16 et plus Pour 6 matchs 14 et plus	Pour 8 matchs De 10 à 17 Pour 7 matchs De 10 à 15 Pour 6 matchs De 8 à 13	Pour 8 matchs De 8 à 9 Pour 7 matchs De 7 à 9 Pour 6 matchs De 6 à 7	Pour 8 matchs Moins de 8 Pour 7 matchs Moins de 7 Pour 6 matchs Moins de 6								
	 			 								
Item 3	Assurer la continuité de l'échange en situation de coopération (coef 2)											
	Plus de 15 échanges	Entre 10 et 15 échanges	Entre 6 et 10 échanges au dessus du filet	Moins de 5 échanges au dessus du filet								
	 			 								

Situation de référence BADMINTON cycle 3 niveau 6^{ème} :

Situation de référence :

Match en 12 points secs sur ½ terrain de badminton ou terrain entier (à adapter en fonction du niveau des élèves)

Services cuillères ou services type « revers »

Les élèves serviront 3 fois en alternance (ce n'est donc pas l'élève qui remporte le point qui sert)

Fautes de filet et prise du volant dans le camp adverse sanctionnées.

LE BINGO = point spécifique pour permettre à l'élève de repérer le moment favorable et de l'exploiter le point est
ANNONCE avant la frappe

UN BINGO = un volant joué loin de l'adversaire non touché ou touché mais non ou mal renvoyé.

= pas de bingo au service

= 2 bingos annoncées par élève et par échange