

Priorités par niveau – cycle 4

Domaines du socle	5 ^{ème}	4 ^{ème}	3 ^{ème}	Compétences générales (GC)
Des langages pour penser et communiquer	+ + +	+	+ +	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps (CG1)
Les méthodes et outils pour apprendre	+ +	+	+ + +	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (CG2)
La formation de la personne et du citoyen	+	+ + +	+ +	Partager des règles, assumer des responsabilités (CG3)
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	+	+ +	+ +	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4)
Les représentations du monde et de l'activité humaine	+ +	+	+	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain (CG5)
Thème prioritaire	Développement des compétences et des connaissances dans les APSA pour former un pratiquant et un organisateur autonome	Intégrer et incorporer un cadre pour savoir pratiquer seul avec plaisir dans le but d'un entretien de soi éclairé	Savoir analyser la pratique (de soi ou d'un tiers) afin d'élaborer un projet en vue d'une pratique plus efficace.	Thème prioritaire

Champs d'apprentissage 4 : axes prioritaires

Champ d'apprentissage 4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »		Attendus de fin de cycle pour le CA4				
		Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe (A1)	Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique (A2)	Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre (A3)	Observer et co-arbitrer (A4)	Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité (A5)
Domaines du socle	Compétences générales (GC)	Enjeux d'apprentissage				
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps (CG1)	<ul style="list-style-type: none"> Acquérir et stabiliser des techniques spécifiques pour construire et mettre en œuvre un projet de jeu afin de battre l'adversaire Communiquer par des langages corporels et verbaux. 5^{ème} 4^{ème} 3^{ème} 				
Les méthodes et outils pour apprendre	S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (CG2)	<ul style="list-style-type: none"> Analyser et réguler un projet de jeu/ 3^{ème} 		<ul style="list-style-type: none"> Collaborer pour élaborer des projets d'actions offensives ou défensives. 3^{ème} 	<ul style="list-style-type: none"> Recueillir et interpréter des données dans la situation de jeu. 5^{ème} 4^{ème} 3^{ème} 	
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assurer des responsabilités (CG3)			<ul style="list-style-type: none"> Respecter des règles de fonctionnement collectif Exprimer ses émotions de manière adaptée à la situation. 4^{ème} 	<ul style="list-style-type: none"> Faire respecter un règlement sportif pour assurer le bon déroulement du jeu/combat. 5^{ème} 4^{ème} 3^{ème} 	<ul style="list-style-type: none"> Relativiser le gain et la perte d'une rencontre. 4^{ème}
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4)					
Les représentations du monde et de l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain (CG5)	<ul style="list-style-type: none"> S'approprier des principes d'efficacité des techniques et tactiques sportives. 5^{ème} 4^{ème} 				<ul style="list-style-type: none"> S'approprier la symbolique d'un affrontement sportif. 4^{ème}

Badminton

APSA : Badminton		Attendus de fin de cycle pour le CA4				
		Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe (A1)	Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique (A2)	Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre (A3)	Observer et co-arbitrer (A4)	Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité (A5)
Domaines du socle	Compétences générales (GC)	Compétences visées				
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps (CG1)	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de servir réglementairement, de renvoyer en frappe basse, en dégager long, en amorti et en smash. <p style="text-align: center;">5^{ème} 4^{ème} 3^{ème}</p>				
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (CG2)	<ul style="list-style-type: none"> Être capable, en tant que joueur, d'élaborer et appliquer une tactique et de prendre en compte les remarque de son conseiller pour l'adapter. <p style="text-align: center;">3^{ème}</p>		<ul style="list-style-type: none"> Être capable, en tant que conseiller, d'analyser et proposer des solutions pertinentes à son partenaire. <p style="text-align: center;">3^{ème}</p>	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de remplir une feuille d'observation selon des indices imposés. <p style="text-align: center;">5^{ème} 4^{ème} 3^{ème}</p>	
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assurer des responsabilités (CG3)			<ul style="list-style-type: none"> Être capable de maîtriser ses émotions afin de respecter les autres et les règles de fonctionnement. <p style="text-align: center;">4^{ème}</p>	<ul style="list-style-type: none"> Être capable d'arbitrer un match (score à voix haute, annonce des fautes et du serveur) et de gérer un tournoi. <p style="text-align: center;">5^{ème} 4^{ème} 3^{ème}</p>	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de maîtriser ses émotions, quelle que soit l'issue du match <p style="text-align: center;">4^{ème}</p>
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4)					
Les représentations du monde et de l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain (CG5)	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de mettre en acte une intention tactique dans le but de rompre l'échange. <p style="text-align: center;">5^{ème} 4^{ème}</p>				<ul style="list-style-type: none"> Être capable d'adapter et d'ajuster son intention pour jouer avec et jouer contre un autre élève. <p style="text-align: center;">4^{ème}</p>

5^{ème} (arbitrage + technique + jeu long ou alternance long court sur ½ terrain) :

Etre capable de savoir s'échauffer seul, savoir arbitrer un match (A4-GC3) et savoir observer selon une fiche (A4-CG2). Savoir servir, renvoyer par des frappes basses, réaliser des dégagés longs ou des smashes (A1-CG1) pour gagner efficacement les échanges (A1-CG5) en faisant reculer l'adversaire, en le faisant se déplacer ou en smash sur un volant favorable.

Dispositif : match sur ½ terrain en large. Service réglementaire. Le terrain est coupé en 3 zones. La zone centrale vaut 1pts, LA ZONE AVANT ET LA ZONE ARRIERE VALENT 10 pts. L'élève choisi une zone bonus (l'une des 3 zones). Si le point est marqué dans la zone ; sa valeur est doublée. Les scores sont attribués selon la zone où est marqué le point (volant au sol ou faute adverse). Match en 4 x 5 services.

5 ^{ème}	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise
Global	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Activité motrice spécifique</u> : service et renvoi bas non maitrisé, renvoi en frappe haute par « poussée ». • <u>Espace, trajet, trajectoire</u> : renvoi en cloche ou rush au centre du terrain adverse. • <u>Déplacements</u> : jeu statique • <u>Intention tactique</u> : renvoyer le volant. Pas de différenciation « jouer avec » et « jouer contre » • <u>Arbitrage</u> : spectateur • <u>Observation</u> : remplissage non fait. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Activité motrice spécifique</u> : service et renvoi bas aléatoires, renvoi en frappe haute par « poussée » et en rush. • <u>Espace, trajet, trajectoire</u> : renvoi sur l'espace entre la zone centrale et la zone profonde. • <u>Intention tactique</u> : essaie de renvoyer loin. • <u>Arbitrage</u> : compte les points dans sa tête avec parfois des erreurs d'arbitrage. • <u>Observation</u> : remplissage avec beaucoup d'erreurs. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Activité motrice spécifique</u> : service, renvoi bas, dégagé long correctement maitrisé. L'amorti et le smash restent aléatoires. • <u>Espace, trajet, trajectoire</u> : renvoi dans l'espace arrière, voire alterne espace proche / espace profond. • <u>Intention tactique</u> : Cherche à rompre le match soit par faute adverse, soit par volant au sol. • <u>Arbitrage</u> : compte le score à voix haute et annonce les fautes. • <u>Observation</u> : feuille correctement remplie, capable d'utiliser la tablette. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Activité motrice spécifique</u> : service, renvoi bas, dégagé long correctement maitrisé. L'amorti et le smash sont assez efficaces. • <u>Espace, trajet, trajectoire</u> : selon l'adversaire, renvoi au fond du terrain, alterne espace proche / espace profond et parfois smashe les volants favorables. • <u>Intention tactique</u> : Cherche à rompre le match par volant au sol. • <u>Arbitrage</u> : compte le score à voix haute et explique les fautes. Sait organiser un tournoi. • <u>Observation</u> : feuille correctement remplie, capable d'utiliser la tablette.
Indic. de cpt	<ul style="list-style-type: none"> • Points marqués majoritairement en zone centrale sur faute de l'adversaire. • Ne sais pas « jouer avec pour jouer contre ». 	<ul style="list-style-type: none"> • Points marqués majoritairement en zone centrale et profonde sur faute de l'adversaire. • Valide les niveaux 1 ou 2 du « savoir jouer avec pour jouer contre ». 	<ul style="list-style-type: none"> • Points marqués majoritairement en zone profonde et un peu en zone proche sur volant au sol et faute de l'adversaire. • Valide le niveau 3 du « savoir jouer avec pour jouer contre ». 	<ul style="list-style-type: none"> • Points marqués majoritairement en zone profonde et en zone proche sur volant au sol. • Valide le niveau 3 du « savoir jouer avec pour jouer contre ».

5 ^{ème}	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise
A4-CG3 « échauffement »	LE PASSIF • L'élève s'échauffe à peine avec une intensité faible et de nombreux arrêts.	LE MINIMALISTE • *L'élève s'échauffe seul avec des déplacements suivis de quelques mouvements puis des échanges, mais avec une intensité faible et de nombreux arrêts.	L'ADAPTE • L'élève s'échauffe seul avec des déplacements variés, une mobilisation articulaire puis des échanges de manière continue et d'intensité progressive.	L'EFFICACE • L'élève s'échauffe seul avec des déplacements variés, une mobilisation articulaire puis des échanges de manière continue, d'intensité progressive et de manière adaptée à l'activité.
A4-CG3 « arbitrage »	L'ABSENT SPECTATEUR • L'élève n'arbitre pas ou n'est que spectateur.	LE COMPTEUR PASSIF • L'élève compte les points dans sa tête. • L'élève ne maîtrise pas toutes les règles.	LE COMPTEUR ACTIF • L'élève compte à voix haute et annonce les fautes. • L'élève maîtrise toutes les règles principales.	L'EXPLIQUEUR • L'élève compte à voix haute, annonce le serveur et explique les fautes. • L'élève maîtrise toutes les règles.
A4-CG2 Observation	LE BÂCLEUR • L'élève ne remplit pas correctement la feuille d'observation.	L'APPROXIMATIF • L'élève remplit la feuille d'observation avec des erreurs ou a besoin d'une aide pour l'épauler.	LE RESPONSABLE • L'élève sait remplir correctement la feuille d'observation seul.	LE PRÉCIS AIDANT • L'élève sait remplir correctement la feuille d'observation et aide les autres qui ont de la difficulté.
A1-CG1 Activité Motrice Spécifique	LE MALADROIT • L'élève ne sait pas servir de manière réglementaire. • L'élève ne sait faire que des frappes hautes dans l'alignement œil, raquette, volant dans un mouvement de poussée. • La saisie se fait avec l'index sur le manche. • Pas de déplacement, pieds de face, voir à l'amble lors des frappes.	LE JOUEUR HAUT et LOIN • L'élève sait servir réglementairement. • L'élève sait faire des frappes hautes, voire des ruschs, mais le renvoi bas n'est pas maîtrisé. Peu de contrôle des frappes. • La saisie se fait avec parfois avec l'index sur le manche. • Se déplace vers l'avant, mais pas vers l'arrière (pas de coordination déplacement arrière et frappe).	LE JOUEUR COURT / LONG • L'élève sait servir réglementairement de deux manières. • L'élève sait faire des dégagés longs, des frappes courtes et des renvois bas. • Le smash n'est pas maîtrisé ni l'amortit. • La saisie se fait par une prise orthodoxe. • L'élève se déplace d'avant en arrière, mais en course. Des difficultés pour coordonner déplacement arrière et frappe.	LE JOUEUR COURT / LONG / FRAPPEUR • L'élève sait servir réglementairement de deux manières. • L'élève sait faire des dégagés longs, des frappes courtes, des renvois bas, des smashes et amortis. • La saisie se fait par une prise orthodoxe. • L'élève sait coordonner les déplacements (coursus) et les frappes.
A1-CG5 Efficacité & Tactique	LE RENVOYEUR DE PROBLÈME • L'élève frappe le volant avec la seule intention tactique de pousser le volant pour le renvoyer de l'autre côté du filet.	LE RENVOYEUR EN CONTINUITÉ • L'élève a, comme intention, celle de renvoyer le problème posé par le volant en essayant de le frapper en direction de la zone profonde adverse.	LE REPOUSSEUR • L'élève cherche à renvoyer le volant en zone profonde adverse, voire d'alterner des frappes courtes et longues. • L'élève commence à vouloir rompre l'échange par des volants plus rapides (rush ou smash).	L'ATTAQUANT • L'élève cherche à rompre l'échange en visant là où n'est pas l'adversaire et en alternant des frappes longues et courtes. • L'élève profite de volants favorables pour smasher.

Groupe d'activité :
Activités d'oppositions
interindividuelles (raquette)

Activité retenue :
Badminton

Champ d'apprentissage 4 :

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Langage prof^{5°}

Objectifs du cycle :

Etre capable de savoir s'échauffer seul, savoir arbitrer un match et savoir observer selon une fiche. Savoir servir, renvoyer par des frappes basses, réaliser des dégagés longs ou des smashes pour gagner efficacement les échanges en faisant reculer l'adversaire, en le faisant se déplacer ou en smash sur un volant favorable.

Domaines du socle commun	Compétences générales en EPS
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
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 pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain

Ce qui va être travaillé durant le cycle :
✓ Être capable de servir réglementairement, de renvoyer en frappe basse, en dégager long, en amorti et en smash.
✓ Être capable de mettre en acte une tactique dans le but de gagner l'échange.
✓ Être capable de remplir une feuille d'observation selon des indices imposés.
✓ Être suis capable d'arbitrer un match (dire le score à voix haute, annoncer des fautes et le serveur) et de gérer un tournoi.

Programme d'EPS Attendus de fin de cycle
Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe
Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique
Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre
Observer et co-arbitrer
Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité

Groupe d'activité :
Activités d'oppositions
interindividuelles (raquette)

Activité retenue :
Badminton

Champ d'apprentissage 4 :

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Objectifs du cycle :

Je suis capable de savoir m'échauffer seul, de savoir arbitrer un match et savoir observer avec une fiche. Et je sais servir réglementairement, renvoyer par des frappes basses, réaliser des dégagés long ou des smashes pour gagner efficacement les échanges en faisant reculer l'adversaire, en le faisant se déplacer d'avant en arrière ou en smash sur un volant favorable.

Domaines du socle commun	Compétences générales en EPS
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
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 pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain

Ce qui va être travaillé durant le cycle :
✓ Je suis capable de servir réglementairement, de renvoyer en frappe basse, en dégager long, en amorti et en smash.
✓ Je suis capable de mettre en acte une tactique dans le but de gagner l'échange.
✓ Je suis capable de remplir une feuille d'observation selon des indices imposés.
✓ Je suis capable d'arbitrer un match (dire le score à voix haute, annoncer des fautes et le serveur) et de gérer un tournoi.

Programme d'EPS Attendus de fin de cycle
Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe
Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique
Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre
Observer et co-arbitrer
Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité

NOM Prénom

Classe

Champ d'apprentissage 4 :

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Bilan
d'acquisition
5°

Objectifs du cycle :

Je suis capable de savoir m'échauffer seul, de savoir arbitrer un match et savoir observer avec une fiche. Et je sais servir réglementairement, renvoyer par des frappes basses, réaliser des dégagés long ou des smashes pour gagner efficacement les échanges en faisant reculer l'adversaire, en le faisant se déplacer d'avant en arrière ou en smash sur un volant favorable.

Groupe d'activité :
Activités d'oppositions
interindividuelles (raquette)

Activité retenue :
Badminton

Domaines du socle commun	Compétences générales en EPS
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps x
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre x
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités x
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 pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain x

Ce que j'ai acquis durant le cycle :
✓ Je suis capable de servir réglementairement, de renvoyer en frappe basse, en dégager long, en amorti et en smash. x
✓ Je suis capable de mettre en acte une tactique dans le but de gagner l'échange. x
✓ Je suis capable de remplir une feuille d'observation selon des indices imposés. x
✓ Je suis capable d'arbitrer un match (dire le score à voix haute, annoncer des fautes et le serveur) et de gérer un tournoi. x

Programme d'EPS Attendus de fin de cycle
Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe x
Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique
Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre
Observer et co-arbitrer x
Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité

4^{ème} (arbitrage + technique smash, amorti, coup droit revers + jeu sur les espaces libres sur grand terrain):

Etre capable de savoir s'échauffer, de savoir arbitrer seul un match (A4-GC3) et de savoir observer selon une fiche (A4-CG2). Rentrer dans une activité d'opposition (A5-CG5) en maîtrisant son engagement (A5-CG3 & A3-CG3) afin de savoir servir réglementairement puis utiliser les diverses frappes (A1-CG1) pour jouer sur la notion d'espace (jouer dans la profondeur et/ou sur les côtés) dans le but de gagner ses matchs en appliquant des principes tactiques simples (A1-CG5)

Dispositif : Match sur grand terrain en large. Service réglementaire. Le terrain est coupé en 4 zones. Point bonus si le volant est tombé au sol. Match en 4 x 5 services.

4 ^{ème}	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise
Global	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Activité motrice spécifique</u> : service et renvoi bas non maîtrisé renvoi en frappe haute par « poussée ». • <u>Espace, trajet, trajectoire</u> : renvoi en cloche ou rush au centre du terrain adverse. • <u>Déplacements</u> : jeu statique • <u>Intention tactique</u> : renvoyer le volant. Pas de différenciation « jouer avec » et « jouer contre ». • <u>Arbitrage</u> : spectateur, ne sait pas la règle du service. • <u>Observation</u> : remplissage non fait. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Activité motrice spécifique</u> : service, renvoi bas et dégagé long sont correct, mais non efficaces. Le CD et revers sont non maîtrisés. • <u>Espace, trajet, trajectoire</u> : Ne joue sur la profondeur ni sur la latéralité du terrain. Renvoie souvent dans la direction d'où vient le volant. • <u>Intention tactique</u> Essaie de renvoyer loin, voire commence d'alterner long / court. • <u>Arbitrage</u> : compte les points dans sa tête avec parfois des erreurs d'arbitrage, notamment sur la règle du service. • <u>Observation</u> : remplissage avec beaucoup d'erreurs. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Activité motrice spécifique</u> : service, renvoi bas, dégagé long correctement maîtrisés. Le CD, le revers, l'amorti, le smash restent encore un peu aléatoires. • <u>Espace, trajet, trajectoire</u> : joue sur les 4 espaces du terrain, mais loin des lignes extérieures. Début d'utilisation des trajectoires hautes, courtes et tendues. • <u>Intention tactique</u> : Cherche à rompre le match en alternant les zones visées pour déplacer son adversaire et le mettre en difficulté. • <u>Arbitrage</u> : compte le score à voix haute et annonce les fautes et les côtés de services. • <u>Observation</u> : feuille correctement remplie, capable d'utiliser la tablette pour filmer. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Activité motrice spécifique</u> : service, renvoi bas, dégagé long correctement maîtrisés. Le CD, le revers, l'amorti et le smash sont assez efficaces. • <u>Espace, trajet, trajectoire</u> : Utilise les 4 espaces en visant près des lignes. • <u>Intention tactique</u> : Cherche à rompre le match soit par smash, soit en déplaçant l'adversaire en visant un espace libre. • <u>Arbitrage</u> : compte le score à voix haute et explique les fautes. Sait organiser un tournoi. • <u>Observation</u> : feuille correctement remplie, capable d'utiliser la tablette pour filmer et analyser la vidéo.
Indic. de cpt	<ul style="list-style-type: none"> • Points marqués majoritairement en zone centrale ou avant sur faute de l'adversaire. Rares points bonus. • Ne sais pas « jouer avec pour jouer contre ». 	<ul style="list-style-type: none"> • Points marqués majoritairement en zone profonde sur faute de l'adversaire. Quelques points bonus. • Valide le niveau 2 du « savoir jouer avec pour jouer contre ». 	<ul style="list-style-type: none"> • Points marqués dans les 4 zones avec beaucoup de volant au sol. • Valide le niveau 3 du « savoir jouer avec pour jouer contre ». 	<ul style="list-style-type: none"> • Points marqués majoritairement sur smash ou amortis. • Valide le niveau 3 du « savoir jouer avec pour jouer contre ».

4 ^{ème}	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise
A4-CG3 « échauffement »	<ul style="list-style-type: none"> L'élève s'échauffe à peine avec une intensité faible et de nombreux arrêts. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève s'échauffe seul avec des déplacements suivis de quelques mouvements puis des échanges, mais avec une intensité faible et de nombreux arrêts. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève s'échauffe seul avec des déplacements variés, une mobilisation articulaire puis des échanges de manière continue et d'intensité progressive. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève s'échauffe seul avec des déplacements variés, une mobilisation articulaire puis des échanges de manière continue, d'intensité progressive et de manière adaptée à l'activité.
A4-CG3 « arbitrage »	<ul style="list-style-type: none"> L'élève n'arbitre pas ou n'est que spectateur. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève compte les points dans sa tête. L'élève ne maîtrise pas toutes les règles. L'élève ne sait pas la règle du service. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève compte à voix haute et annonce les fautes. L'élève maîtrise les règles, y compris celle du service. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève compte à voix haute, annonce de manière fiable le serveur et la zone de service et explique les fautes. L'élève maîtrise toutes les règles.
A4-CG2	<ul style="list-style-type: none"> L'élève ne remplit pas correctement la feuille d'observation. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève remplit la feuille d'observation avec des erreurs ou a besoin d'une aide. L'élève s'amuse avec la tablette. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève sait remplir correctement la feuille d'observation. L'élève sait filmer et sais regarder la vidéo, mais en tant que spectateur. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève sait remplir correctement la feuille d'observation et aide les autres qui ont de la difficulté. L'élève sait filmer et analyser la vidéo selon des critères fournis.
A5-CG5	<ul style="list-style-type: none"> L'élève ne rentre pas dans une activité d'opposition. Il ne différencie pas jouer avec et jouer contre. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève joue naturellement en coopération. L'intention de s'opposer ne se perçoit pas sur les types de renvoi ou sur l'espace visé. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève joue naturellement en opposition, mais il ne se contrôle pas toujours. Salue en début et fin de match. L'intention de s'opposer se perçoit sur les types de renvoi ou sur l'espace visé. 	<ul style="list-style-type: none"> L'intention de s'opposer est contrôlée et organise le jeu. Salue en début et fin de match.
A3-CG5	<ul style="list-style-type: none"> L'élève ne contrôle pas ses émotions avant, pendant et après le match. L'élève ne salue pas en début et fin de match. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève se contrôle, mais se laisse parfois débordé par l'émotion (nargue ou s'énerve). L'élève salue en début et fin de match. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève se contrôle et relativise la perte ou le gain du match. L'élève salue en début et fin de match. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève se contrôle et relativise la perte ou le gain du match. L'élève salue en début et fin de match.
A3-CG3	<ul style="list-style-type: none"> L'élève ne respecte pas les règles de sécurité, de groupe, ni d'organisation. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève respecte les règles, mais les brave parfois 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève respecte toujours les règles de sécurité, de groupe et d'organisation. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève a une influence positive et fait respecter les règles de sécurité, de groupe et d'organisation.
A1-CG1	<ul style="list-style-type: none"> L'élève ne sait pas servir de manière réglementaire. L'élève ne sait faire que des frappes hautes dans l'alignement œil, raquette, volant dans un mouvement de poussée. La saisie se fait avec l'index sur le manche. Pas de déplacement, pieds de face, voire à l'amblyopie des frappes. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève sait servir réglementairement. L'élève sait faire des dégagés longs, mais le CD, le revers, l'amorti et le smash ne sont pas maîtrisés. Se déplace vers l'avant, mais peu vers l'arrière (pas de coordination déplacement arrière et frappe). 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève sert réglementairement de manière stéréotypée. L'élève sait faire des dégagés longs, des frappes basses, des CD, des revers. Les smashes et les amortis sont encore aléatoires et uniquement en position favorable. L'élève se déplace d'avant en arrière et latéralement, mais en course. Des difficultés pour coordonner des déplacements en diagonales et des frappes. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève varie ses services. L'élève sait faire des dégagés longs, des frappes basses, des CR, des revers. Les smashes et les amortis sont maîtrisés. L'élève se déplace d'avant en pas chassé et en pivot. Bonne coordination des déplacements et des frappes.
A1-CG5	<ul style="list-style-type: none"> L'élève frappe le volant avec la seule intention tactique de le pousser pour le renvoyer de l'autre côté du filet. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève a, comme intention, celle d'alterner les zones de renvoi dans l'espace profond ou latéral. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève cherche à renvoyer le volant dans une zone où n'est pas l'adversaire. Utilisation de la diagonale comme moyen tactique. L'élève commence à vouloir rompre l'échange par des volants plus rapides (rush ou smash). 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève cherche à rompre l'échange en jouant sur les diagonales et en visant sur les points faibles de l'adversaire (côté revers) L'élève profite de volants favorables pour smasher.

Groupe d'activité :
Activités d'oppositions
interindividuelles (raquette)

Activité retenue :
Badminton

Champ d'apprentissage 4 :

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Langage
 prof 4°

Objectifs du cycle :
 Etre capable de savoir s'échauffer, de savoir arbitrer seul un match et de savoir observer selon une fiche . Rentrer dans une activité d'opposition en maîtrisant son engagement afin de savoir servir réglementairement puis utiliser les diverses frappes pour jouer sur la notion d'espace dans le but de gagner ses matchs en appliquant des principes tactiques simples

Domaines du socle commun	Compétences générales en EPS
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
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 pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain

Compétences visées :
✓ Être capable de servir réglementairement, de renvoyer en frappe basse, en dégager long, en amorti et en smash.
✓ Être capable de maîtriser ses émotions afin de respecter les autres et les règles de fonctionnement.
✓ Être capable de mettre en acte une intention tactique dans le but de rompre l'échange.
✓ Être capable de remplir une feuille d'observation selon des indices imposés.
✓ Être capable d'arbitrer un match (score à voix haute, annonce des fautes et du serveur) et de gérer un tournoi
✓ Être capable de maîtriser ses émotions afin de respecter les autres et les règles de fonctionnement.
✓ Être capable d'adapter et d'ajuster son intention pour jouer avec et jouer contre un autre élève.

Programme d'EPS Attendus de fin de cycle
Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe
Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique
Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre
Observer et co-arbitrer
Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité

Groupe d'activité :
Activités d'oppositions
interindividuelles (raquette)

Activité retenue :
Badminton

Champ d'apprentissage 4 :

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Langage
parents &
élèves 4°

Objectifs du cycle :

Je suis capable de savoir m'échauffer, de savoir arbitrer seul un match et de savoir observer selon une fiche . Je sais m'opposer sur grand terrain en maîtrisant mon engagement puis de savoir servir réglementairement, utiliser les diverses frappes pour jouer sur la notion d'espace dans le but de gagner mes matchs en appliquant des principes tactiques simples.

Domaines du socle commun	Compétences générales en EPS
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
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 pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain

Ce qui va être travaillé durant le cycle :
✓ Je suis capable de servir réglementairement, de renvoyer en frappe basse, en dégager long, en amorti et en smash.
✓ Je suis capable de maîtriser mes émotions afin de respecter les autres et les règles de fonctionnement.
✓ Je suis capable de réaliser une tactique élaborée à l'avance dans le but de gagner l'échange.
✓ Je suis capable de remplir une feuille d'observation selon les indices imposés.
✓ Je suis capable d'arbitrer un match (score à voix haute, annonce des fautes et du serveur) et de gérer un tournoi
✓ Je suis capable de maîtriser mes émotions afin de respecter les autres et les règles de fonctionnement.
✓ Je suis capable d'adapter manière de jouer selon que je joue avec un partenaire ou contre un adversaire.

Programme d'EPS

Attendus de fin de cycle
Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe
Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique
Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre
Observer et co-arbitrer
Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité

NOM Prénom

Classe

Champ d'apprentissage 4 :

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Bilan
compétence
4°

Groupe d'activité :
**Activités d'oppositions
interindividuelles (raquette)**
Activité retenue :
Badminton

Objectifs du cycle :
Je suis capable de savoir m'échauffer, de savoir arbitrer seul un match et de savoir observer selon une fiche . Je sais m'opposer sur grand terrain en maîtrisant mon engagement puis de savoir servir réglementairement, utiliser les diverses frappes pour jouer sur la notion d'espace dans le but de gagner mes matchs en appliquant des principes tactiques simples.

Domaines du socle commun	Compétences générales en EPS
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps
	X
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre
	X
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
	X
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 pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain
	X

Ce que j'ai acquis durant le cycle :
✓ Je suis capable de servir réglementairement, de renvoyer en frappe basse, en dégager long, en amorti et en smash.
X
✓ Je suis capable de maîtriser mes émotions afin de respecter les autres et les règles de fonctionnement.
X
✓ Je suis capable de réaliser une tactique élaborée à l'avance dans le but de gagner l'échange.
X
✓ Je suis capable de remplir une feuille d'observation selon les indices imposés.
X
✓ Je suis capable d'arbitrer un match (score à voix haute, annonce des fautes et du serveur) et de gérer un tournoi
X
✓ Je suis capable de maîtriser mes émotions afin de respecter les autres et les règles de fonctionnement.
X
✓ Je suis capable d'adapter manière de jouer selon que je joue avec un partenaire ou contre un adversaire
X

Programme d'EPS Attendus de fin de cycle
Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe
X
Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique
Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre
X
Observer et co-arbitrer
X
Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité
X

3^{ème} (conseiller + s'organiser tactiquement pour marquer vite):

Savoir s'échauffer, savoir arbitrer seul un match (A4-GC3) et savoir observer selon une fiche (A4-CG2) pour conseiller un partenaire (A3-CG2 & A1-CG2) afin de lui permettre d'élaborer et réguler un projet tactique permettant d'utiliser au mieux son potentiel pour gagner le plus rapidement possible l'échange en jouant sur l'espace et l'alternance des types de frappes (A1-CG1)

Dispositif « 5-4-3-2-1-0 » : match sur « grand » terrain par binôme A joue A', B joue B', A joue B', B joue A'. Seul le serveur peut marquer des points. Gain au service =+5, gain au 1^{er} renvoi = +4, gain au second renvoi = +4, etc. jusqu'à 0. Point bonus = « bingo ». Les joueurs doivent élaborer un projet tactique (parmi des propositions) pour chaque opposition et le « coach » doit donner un conseil (parmi des propositions) à chaque fin d'opposition.

3 ^{ème}	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise
Global	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Activité motrice spécifique</u> : service et renvoi bas non maîtrisés. Renvoi en frappe haute par « poussée ». • <u>Espace, trajet, trajectoire</u> : revoie en cloche ou rush au centre du terrain adverse. • <u>Déplacements</u> : jeu statique • <u>Intention tactique</u> : renvoyer le volant. Pas de différenciation « jouer avec » et « jouer contre ». • <u>Arbitrage</u> : spectateur, ne sait pas la règle du service. • <u>Conseiller</u> : Pas de conseils. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Activité motrice spécifique</u> : Sait faire des services, des revois bas et des dégagés longs dans l'axe du joueur. Le CD, le revers, le smash et l'amorti ne sont pas maîtrisés. • <u>Espace, trajet, trajectoire</u> : Joue légèrement sur la profondeur ou sur la largeur. Les trajectoires des volants sont hautes. Peu de déplacement. • <u>Intention tactique</u> : Le service est non intentionnel, suivie de frappes légèrement excentrées. • <u>Arbitrage</u> : Compte les points dans sa tête avec parfois des erreurs d'arbitrage, notamment sur la règle du service. • <u>Conseiller</u> : L'élève conseille son partenaire, mais de manière non judicieuse. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Activité motrice spécifique</u> : Sait faire des services, des revois bas et des dégagés longs, des CD, des revers. Le smash et l'amorti sont assez aléatoires. • <u>Espace, trajet, trajectoire</u> : Joue sur l'alternance des frappes avec des trajectoires tendues et/ou courtes. Les déplacements sont bons, mais courts. • <u>Intention tactique</u> : Cherche à rompre rapidement le match dès le service. L'élève serveur a une intention tactique. • <u>Arbitrage</u> : compte le score à voix haute et annonce les fautes et les carrées de services. • <u>Observation</u> : L'élève conseille judicieusement son partenaire sur un ou deux points précis. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Activité motrice spécifique</u> : Sait faire des services, des revois bas et des dégagés longs, des CD et des revers. Le smash et l'amorti sont assez maîtrisés. • <u>Espace, trajet, trajectoire</u> : Joue sur l'alternance des frappes avec des trajectoires tendues et/ou courtes. Les déplacements sont bons avec des pas chassés et des pivots. • <u>Intention tactique</u> : Cherche à rompre rapidement le match dès le service. L'élève serveur a une intention tactique et prend en compte le jeu adverse. • <u>Arbitrage</u> : compte le score à voix haute et annonce les fautes et les carrées de services. • <u>Observation</u> : L'élève conseille judicieusement son partenaire sur un ou deux points précis.
Indic. de cpt	<ul style="list-style-type: none"> • Très peu de point marqué en dehors de faute de l'adversaire. • Aucun point bingo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peu de points marqués en dehors des fautes de l'adversaire. Les points marqués ont peu de valeur. • Très peu de bingo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Les points marqués sont majoritairement des points qui valent +5 ou +4. • Quelques points bingo de bingo (2 à 3 par match) 	<ul style="list-style-type: none"> • Les points marqués sont majoritairement des points qui valent +5 ou +4. • plusieurs points bingo de bingo (3 à 5 par match)

3 ^{ème}	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise
A4-CG3 « échauffement »	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève s'échauffe à peine avec une intensité faible et de nombreux arrêts. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève s'échauffe seul avec des déplacements suivis de quelques mouvements puis des échanges, mais avec une intensité faible et de nombreux arrêts. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève s'échauffe seul avec des déplacements variés, une mobilisation articulaire puis des échanges de manière continue et d'intensité progressive. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève s'échauffe seul avec des déplacements variés, une mobilisation articulaire puis des échanges de manière continue, d'intensité progressive et de manière adaptée à l'activité.
A4-CG3 « arbitrage »	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève n'arbitre pas ou n'est que spectateur. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève compte les points dans sa tête. • L'élève ne maîtrise pas toutes les règles. • L'élève ne sait pas la règle du service. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève compte à voix haute et annonce les fautes. • L'élève maîtrise toutes les règles principales, y compris celle du service. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève compte à voix haute, annonce de manière fiable le serveur et la zone de service et explique les fautes. • L'élève maîtrise toutes les règles.
A4-CG2	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève ne remplit pas correctement la feuille d'observation. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève remplit la feuille d'observation avec des erreurs ou a besoin d'une aide. • L'élève s'amuse avec la tablette. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève sait remplir correctement la feuille d'observation. • L'élève sait filmer et sais regarder la vidéo, mais se positionne en tant que spectateur. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève sait remplir correctement la feuille d'observation et aide les autres qui ont de la difficulté. • L'élève sait filmer et analyser la vidéo selon des critères fournis.
A3-CG2	<ul style="list-style-type: none"> • L'observateur ne donne pas de conseil, car il ne sait pas quoi dire. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'observateur essaie de donner des conseils, mais ils ne sont pas toujours judicieux. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'observateur donne un ou deux conseils pertinents en prenant en compte son joueur et/ou le joueur adverse 	<ul style="list-style-type: none"> • L'intention de s'opposer est maîtrisée et organise le jeu. • Salue en début et fin de match.
A1-CG2	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève n'a pas de stratégie. • L'élève ne prend pas en compte les conseils donnés 	<ul style="list-style-type: none"> • Le joueur a une stratégie inopérante. • L'élève essaie d'appliquer les conseils, mais les oublie vite. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève élabore et applique une stratégie pertinente. • L'élève prend en compte les remarques et ajuste son jeu. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève élabore, applique une stratégie, mais sait en changer en cours de jeu si elle n'est plus efficace. • L'élève est capable d'appliquer ou non les conseils selon leur pertinence.
A1-CG1	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève ne sait pas servir de manière réglementaire. • L'élève ne sait faire que des frappes hautes dans l'alignement œil, raquette, volant dans un mouvement de poussée. • La saisie se fait avec l'index sur le manche. • Pas de déplacement, pieds de face, voire à l'amble lors des frappes. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève sert réglementairement, mais de manière stéréotypée. • L'élève sait faire des dégagés longs, des revoies bas s'ils sont dans l'axe du joueur. Le CD, le revers, le smash et l'amorti ne sont pas maîtrisés. • L'élève se déplace un peu (avant, arrière ou latéralement), mais en courant. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève sert réglementairement de manière et de manière intentionnelle et/ou variée. • L'élève sait faire des revois bas et des dégagés longs, des CD, des revers. Le smash et l'amorti sont assez aléatoires. • L'élève se déplace dans les 8 directions, mais en course. L'élève arrive à coordonner ses déplacements en diagonales et ses frappes. Les déplacements se font avec du retard. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève varie ses services selon la position de l'adversaire ou selon sa stratégie. • L'élève sait faire des revois bas et des dégagés longs, des CD, des revers. Le smash et l'amorti sont bons. • L'élève se déplace dans les 8 directions en pas chassés et avec des pivots. L'élève arrive à coordonner ses déplacements en diagonales et ses frappes. Les déplacements sont corrects.

Champ d'apprentissage 4 :

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

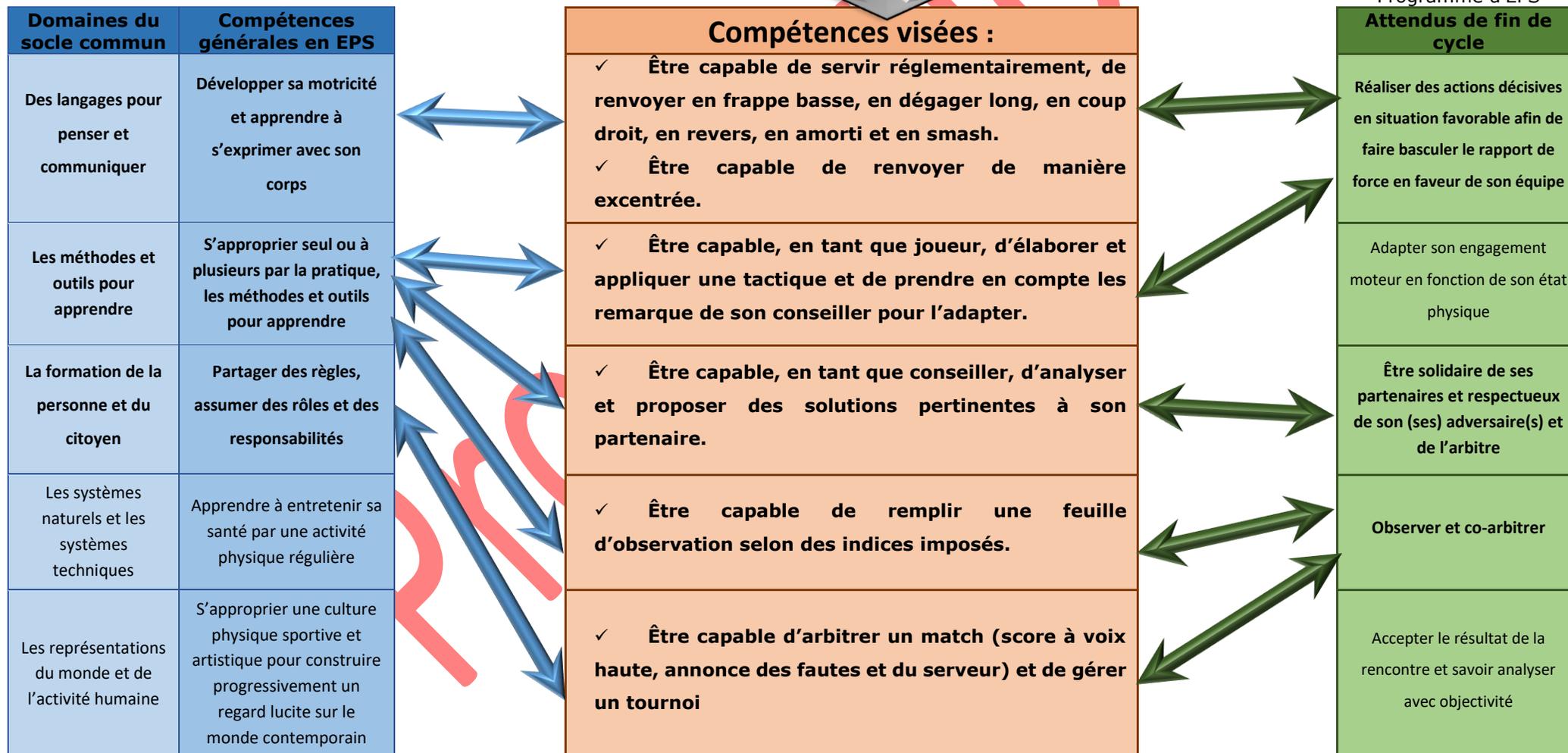
Langage
prof 3°

Groupe d'activité :
Activités d'oppositions
interindividuelles (raquette)

Activité retenue :
Badminton

Objectifs du cycle :

Savoir s'échauffer, savoir arbitrer seul un match et savoir observer selon une fiche permettant de conseiller un partenaire afin de lui permettre d'élaborer et réguler un projet tactique permettant d'utiliser au mieux son potentiel pour gagner le plus rapidement possible l'échange en jouant sur l'espace et l'alternance des types de frappes



Champ d'apprentissage 4 :

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

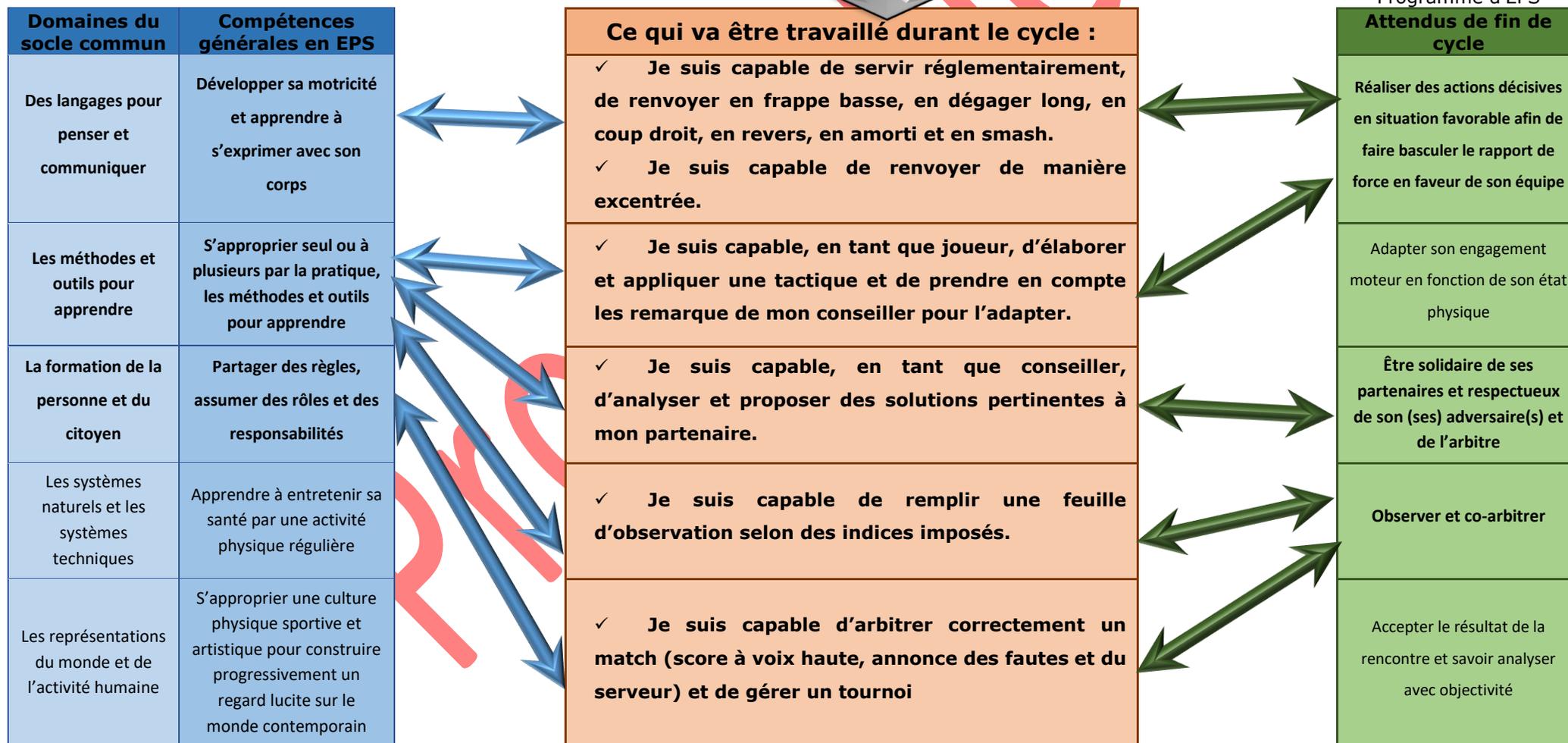
Groupe d'activité :
Activités d'oppositions
interindividuelles (raquette)

Activité retenue :
Badminton

Objectifs du cycle :

Je suis capable de savoir m'échauffer, de savoir arbitrer seul un match et savoir observer selon une fiche pour conseiller un partenaire afin de lui permettre d'élaborer et réguler un projet tactique dès le service lui permettant d'utiliser au mieux son potentiel pour gagner le plus rapidement possible l'échange en déplaçant l'adversaire, en jouant de manière excentrée et en variant les frappes (courte, longue, puissante)

Langage
parents &
élève 3°



NOM Prénom

Classe

Champ d'apprentissage 4 :

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Groupe d'activité :

Activités d'oppositions
interindividuelles (raquette)

Activité retenue :

Badminton

Objectifs du cycle :

Je suis capable de savoir m'échauffer, de savoir arbitrer seul un match et savoir observer selon une fiche pour conseiller un partenaire afin de lui permettre d'élaborer et réguler un projet tactique dès le service lui permettant d'utiliser au mieux son potentiel pour gagner plus rapidement possible l'échange en déplaçant l'adversaire, en jouant de manière excentrée et en variant les frappes (courte, longue, puissante)

Bilan acquisitions
3°

Domaines du socle commun	Compétences générales en EPS
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps
	x
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre
	x
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
	x
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 pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain

Ce que j'ai acquis durant le cycle :
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Je suis capable de servir réglementairement, de renvoyer en frappe basse, en dégager long, en coup droit, en revers, en amorti et en smash. ✓ Je suis capable de renvoyer de manière excentrée.
x
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Je suis capable, en tant que joueur, d'élaborer et appliquer une tactique et de prendre en compte les remarques de mon conseiller pour l'adapter.
x
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Je suis capable, en tant que conseiller, d'analyser et proposer des solutions pertinentes à mon partenaire.
x
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Je suis capable de remplir une feuille d'observation selon des indices imposés.
x
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Je suis capable d'arbitrer correctement un match (score à voix haute, annonce des fautes et du serveur) et de gérer un tournoi
x

Programme d'EPS

Attendus de fin de cycle
Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe
x
Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique
Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre
x
Observer et co-arbitrer
x
Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité

NOM Prénom

Classe

Champ d'apprentissage 4 :

« **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel** »

Objectifs du cycle :

Je suis capable de savoir m'échauffer seul, de savoir arbitrer un match et savoir observer avec une fiche. Et je sais servir réglementairement, renvoyer par des frappes basses, réaliser des dégagés long ou des smashes pour gagner efficacement les échanges en faisant reculer l'adversaire, en le faisant se déplacer d'avant en arrière ou en smash sur un volant favorable.

Groupe d'activité :

Activités d'oppositions interindividuelles (raquette)

Activité retenue :

Badminton

Domaines du socle commun	Compétences générales en EPS
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps
	x
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre
	x
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
	x
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 pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain
	x

Ce que j'ai acquis durant le cycle :
✓ Je suis capable de servir réglementairement, de renvoyer en frappe basse, en dégager long, en amorti et en smash.
x
✓ Je suis capable de mettre en acte une tactique dans le but de gagner l'échange.
x
✓ Je suis capable de remplir une feuille d'observation selon des indices imposés.
x
✓ Je suis capable d'arbitrer un match (dire le score à voix haute, annoncer des fautes et le serveur) et de gérer un tournoi.
x

Programme d'EPS

Attendus de fin de cycle

Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe
x
Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique
Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre
Observer et co-arbitrer
x
Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité