

Priorités par niveau – cycle 3

Domaines du socle	CM1	CM2	6 ^{ème}	Compétences générales (GC)
Des langages pour penser et communiquer				Développer sa motricité et un langage du corps (CG1) MOTRICITÉ
Les méthodes et outils pour apprendre				S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (CG2) OUTILS
La formation de la personne et du citoyen				Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités (CG3) CITOYENNETÉ
Les systèmes naturels et les systèmes techniques				Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4) SANTÉ
Les représentations du monde et de l'activité humaine				S'approprier une culture physique sportive et artistique (CG5) CULTURE
Thème prioritaire				Thème prioritaire

Champ d'apprentissage 4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »		Attendus de fin de cycle pour le CA4				
		S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. (A1)	Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. (A2)	Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre (A3)	Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe (A4)	Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter (A5)
Domaines du socle	Compétences générales (GC)	Enjeux d'apprentissage				
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et un langage du corps (CG1) MOTRICITÉ	<ul style="list-style-type: none"> Faire les bons choix pour atteindre la ou les objectifs en prenant en compte l'objectif, le(s) adversaire(s) et éventuellement le(s) partenaire(s). Acquérir et stabiliser les techniques spécifiques permettant de maintenir sa continuité pour éventuellement mettre l'autre en rupture 			<ul style="list-style-type: none"> Connaître quelques gestes inhérents à l'arbitrage 	<ul style="list-style-type: none"> S'exprimer en utilisant un vocabulaire précis et adapté à l'activité.
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (CG2) OUTILS	<ul style="list-style-type: none"> Savoir élaborer une tactique simple et faire le point sur son efficacité selon des critères donnés 	<ul style="list-style-type: none"> Doser son engagement moteur pour tenir sur la durée de l'opposition 		<ul style="list-style-type: none"> Comprendre, utiliser et mener à bien une fiche de mission (carton d'arbitrage, feuille de match, feuille d'observation) 	<ul style="list-style-type: none"> Savoir analyser un match en s'appuyant sur des indices concrets.
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités (CG3) CITOYENNETÉ	Savoir jouer collectivement pour être plus efficace ensemble	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Respecter les règles, le fair-play en toute circonstance. 	<ul style="list-style-type: none"> Accepter de prendre les différents rôles (joueur, arbitre, observateur). Savoir rester partiel à tout moment. 	<ul style="list-style-type: none"> Savoir contrôler ses réactions émotionnelles, quelle que soit l'issue d'une opposition.
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4) SANTÉ		<ul style="list-style-type: none"> Doser son engagement moteur pour ne pas se mettre ou mettre les autres en danger. 		<ul style="list-style-type: none"> Faire respecter la règle d'or : « ne pas laisser les autres se faire mal » 	
Les représentations du monde et de l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique (CG5) CULTURE	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre le principe de ne pas perdre pour gagner. 		<ul style="list-style-type: none"> Connaître et respecter les règles principales d'un jeu d'opposition (règles, score, etc.) Connaître et respecter les règles aménagées 		

Champ d'apprentissage 4 : Badminton		Attendus de fin de cycle pour le CA4				
		S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. (A1)	Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. (A2)	Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre (A3)	Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe (A4)	Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter (A5)
Domaines du socle	Compétences générales (GC)	Enjeux d'apprentissage				
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et un langage du corps (CG1) MOTRICITÉ	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de faire des services réglementaires et stabilisés. Être capable de faire des frappes hautes et basses de manière à maintenir sa continuité et tenter la rupture de l'échange Être capable de produire des trajectoires hautes, profondes, voire accélérées. 				<ul style="list-style-type: none"> Savoir s'exprimer en utilisant un vocabulaire précis et adapté à l'activité (service, dégagé haut, coup droit, revers, etc.)
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (CG2) OUTILS	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de comprendre et utiliser des principes d'efficacité pour maintenir son jeu et rompre le jeu adverse. 				<ul style="list-style-type: none">
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités (CG3) CITOYENNETÉ			<ul style="list-style-type: none"> Être capable de contrôler ses réactions émotionnelles quel que soit l'issue d'une opposition ou la décision de l'arbitre. 	<ul style="list-style-type: none"> Accepter de prendre les différents rôles (joueur, arbitre, observateur) et savoir rester impartial à tout moment. 	<ul style="list-style-type: none">
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4) SANTÉ					
Les représentations du monde et de l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique (CG5) CULTURE				<ul style="list-style-type: none"> Être capable de connaître les règles principales, de les appliquer et de le faire appliquer 	

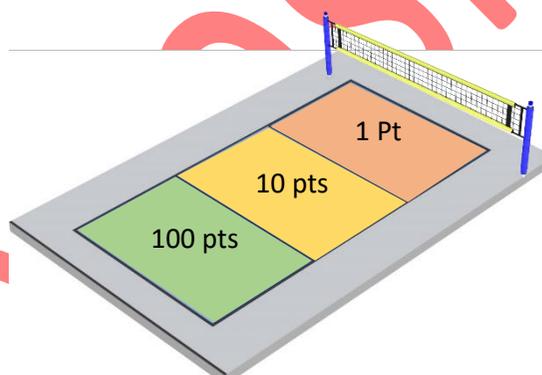
Dispositifs d'Evaluation Révélateurs de la Compétence (DERC) cf. groupe EPIC

Compétences visées

Être capable de connaître et appliquer les règles en tant que joueur et arbitre (A4-CG5) pour savoir observer, jouer et arbitrer de manière impartiale (A4-CG3) tout en maîtrisant en permanence, et quel que soit les rôles, ses émotions et ses réactions (A3-CG3). Être capable de servir réglementairement, de faire des frappes hautes et basses et produire des trajectoires hautes (maintenir sa continuité), profondes ou accélérées (chercher la rupture) (A1-CG1) dans le but d'appliquer des principes d'efficacité (se donner du temps pour maintenir sa continuité VS repousser l'adversaire et accélérer le volant pour chercher la rupture) (A1-CG2)

Dispositif

Par terrain de 4 joueurs (2 badistes, 1 arbitre, 1 observateur / secrétaire / organisateur). Surface organisée sur ½ terrain découpé en 3 zones de valeur différentes. (Cf. dessin ci-dessous).



Le match se déroule en 20 services réglementaires (2 x 5 services x 2 joueurs). Droit à un second service si le premier est faute.

La valeur du point dépend de la zone atteinte. Si l'adversaire fait une faute, la valeur du point est la zone dans laquelle est l'adversaire. Si le volant tombe au sol, la valeur de la zone est doublée.

Indice d'efficacité : Score moyen > 1 000 pts (à expérimenter)

Exemple d'évaluation par compétence (usage d'Idocéo sur Ipad)

	Maitrise insuffisante 10	Maitrise fragile 25	Maitrise satisfaisante 40	Très bonne maitrise 50
Maitrise des FRAPPES et des TRAJECTOIRES (A1-CG1) Faire des services réglementaires et stabilisés. Faire des frappes hautes et basses Produire des trajectoires hautes, profondes, voire accélérées.	LE DÉSTABILISE L'élève ne sait pas servir de manière réglementaire. Il arrive difficilement à assurer la continuité du jeu : frapper le volant est un réel problème. Les trajectoires produites sont très aléatoires et non maîtrisées	L'IRRÉGULIER L'élève sait servir d'une manière, mais avec beaucoup de fautes et d'instabilité. Il sait frapper le volant quand celui-ci est dans l'alignement et au-dessus de sa tête. Les trajectoires sont hautes et vers le centre du terrain adverse	LE FRAPPEUR L'élève utilise un seul type de servir de manière assurée et stéréotypée. Il se déplace face au volant et sait le renvoyer par des frappes hautes ou basses Les trajectoires sont maîtrisées et profondes	LE SMATCHEUR L'élève sait utiliser deux types de services et/ou varie les types de service (court ou long). Il se déplace et s'oriente pour frapper dans l'axe, en coup droit ou en revers. Les trajectoires sont maîtrisées et variées.
Mettre en acte des PRINCIPES D'EFFICACITÉ (A1-CG2) Comprendre et utiliser des principes d'efficacité pour maintenir son jeu et rompre le jeu adverse.	LE SAUVE-QUI-PEUT L'élève cherche avant tout à frapper dans le volant sans faire de faute	L'INSTABLE L'élève essaie de renvoyer le volant au centre du terrain adverse pour assurer sa continuité	LE COGNEUR STÉRÉOTYPE L'élève essaie d'attaquer en faisant reculer l'adversaire dans sa zone profonde	LE TACTICIEN L'élève a une tactique simple pour tenter de gagner en utilisant plusieurs types de frappes selon les besoins
MAITRISE DES ÉMOTIONS (A3-CG3) Contrôler ses réactions émotionnelles quel que soit l'issue d'une opposition ou la décision de l'arbitre.	LE CONTESTATAIRE L'élève conteste les ponts et l'arbitrage. Il est mauvais joueur ou « écrase » ses adversaires lorsqu'il gagne	LE RÂLEUR L'élève râle souvent et se prend pour l'arbitre lorsqu'il joue	LE CALME L'élève accepte les décisions. Il sait gagner et perdre avec humilité	LE RÉGULATEUR L'élève est calme et est un régulateur des autres sur son terrain.
Prendre les différents RÔLES (A4-CG3) Accepter de prendre les différents rôles et savoir rester impartial à tout moment	LE JOUEUR EXCLUSIF L'élève ne prend que le rôle de joueur. Il ne s'implique pas dans les autres tâches	LE DILETTANTE L'élève s'implique en tant que joueur, mais n'est pas sérieux dans les autres fonctions	LE SÉRIEUX L'élève prend au sérieux toutes les fonctions (joueurs, arbitre, observateur, etc.)	L'ORGANISATEUR MULTITÂCHE L'élève est un véritable organisateur des rôles et des missions sur le terrain sur lequel il est.
RÈGLES (A5-CG5) Connaître les règles principales, de les appliquer et de les faire appliquer	L'IGNORANT L'élève joue sans véritablement connaître les règles. Il ne sait pas les faire appliquer	L'APPROXIMATIF L'élève respecte les règles principales. Mais il a tendance à adapter les règles.	LE CONNAISSEUR L'élève connaît toutes les règles. Il les respecte et les fait respecter	L'EXPERT RESSOURCE L'élève connaît toutes les règles vues et les explique aux autres.