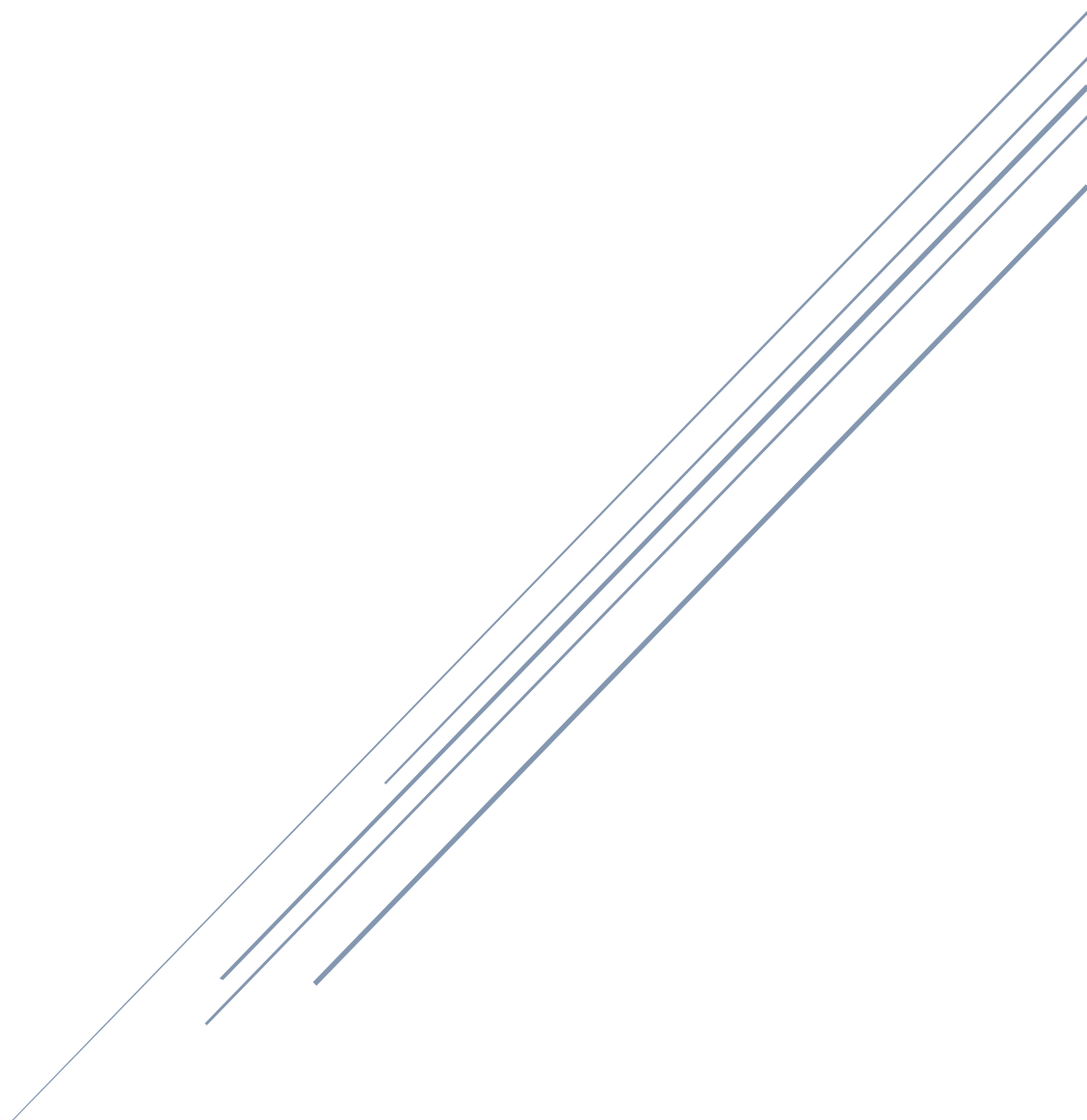


CONSTRUCTION D'UNE UNITE D'APPRENTISSAGE

En Badminton. Décembre 2018.



*Collectif des conseillers
pédagogiques. Mission
départementale EPS –DSDEN*

**1- Visée éducative possible en lien avec
Les caractéristiques des élèves et /ou de l'APSA.**

2-Démarche.

3-Les différents niveaux d'habiletés.

**4- Les textes en lien avec les champs et les attendus de fin
de cycle.**

5- La réglementation.

6- Un exemple de situation en lien avec le socle commun.

7- Des observables.

1- Visée éducative possible en lien avec Les caractéristiques des élèves et /ou de l'APSA.

Cycle 2	Cycle 3
Construire les règles pour jouer ensemble.	Se mettre en projet , élaboration commune d'une stratégie à partir d'infos pertinentes.

2-La démarche.

Cycle 2 :

Une unité d'apprentissage basée sur le jeu, les jonglages de toutes sortes dans des espaces variés.

Privilégier les échanges à plusieurs ne pas mettre les élèves dans une configuration badminton face à face avec un filet entre deux.

Echange à deux sans filet avec contrôle et/ou double touche.

Echange à plusieurs en variant les formes : en cercle, en passe et va , en relais...

Proposer des jeux : volant brulant, défense du château (une zone à protéger en renvoyant les volants lancés par les adversaires)

Cycle 3 :

Tout au long du cycle les élèves se seront confrontés à de nouvelles coordinations sous forme de jeu et /ou d'échauffement.

Frappes variées, service, frappes suivies ou précédées de déplacements...

De plus afin de confronter les élèves à un même niveau de difficulté il est intéressant de leur faire régulièrement des « montante -descendante » afin d'élaborer des groupes de niveau.

Les « montante -descendante » ne sont pas des moments d'apprentissage les matches sont donc libres.

Suivant les tâches et les contenus proposés les groupes peuvent évoluer (homogène ou hétérogène)

Il est important également de proposer aux élèves en difficultés ou aux élèves possédant un bon bagage moteur d'adapter les règles à chaque situation d'apprentissage .

On joue au même jeu , on travaille le même contenu mais on permet à tous de s'éprouver , de s'essayer ...et d'être en situation de réussite

ex :proposer aux uns deux services , aux autres un seul...un terrain court, un terrain long...

3-Les différents niveaux d'habiletés.

	Débutant	Moyen	Badiste
Service	Echec	Aléatoire	Varié
Déplacements	Reste au centre	Se déplace mais ne se replace pas	Placement Déplacement
Coups utilisés	Frappe basse	Frappe haute	Variés
Trajectoires	En cloche	Tendues mais proches	Variées
Prise d'infos	Sur le volant lorsqu'il passe le filet .	Au moment de la frappe	Avant sur le placement du joueur
Remédiations	jonglages,manipulations variées...	Manipulations en mouvement	Changer les tailles et orientation du terrain, multiplier les infos à prendre...

4- Les textes en lien avec les champs et les attendus de fin de cycle.

-Cycle 2 et 3 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

	Cycle 2	Cycle 3
Attendus de fin de cycle.	<p>S'engager dans un affrontement individuel en respectant les règles du jeu.</p> <p>Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.</p> <p>Connaitre le but du jeu.</p>	<p>S'organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations favorables.</p> <p>Maintenir un engagement moteur efficace.</p> <p>Respecter adv. Arbitre.</p> <p>Assurer différents rôles sociaux</p> <p>Accepter le résultat et être capable de le commenter.</p>
Compétences travaillées	<p>Rechercher le gain du jeu.</p> <p>Accepter l'opposition et la coopération.</p> <p>S'adapte aux actions adverses.</p> <p>Coordonner des actions motrices simples.</p> <p>.S'informe prend des repères pour agir.</p>	<p>Recherche le gain par des choix tactiques simples.</p> <p>Adapte son jeu à l'adversaire.</p> <p>Coordonner des actions motrices</p> <p>Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur</p> <p>S'informer pour agir</p>
Repères de progressivité	<p>Définir une stratégie.</p> <p>Identifier et remplir différents rôles.</p>	<p>Développer des stratégies</p> <p>Identifier et remplir des rôles.</p> <p>Comprendre qu'il faut attaquer et défendre</p>

5- La réglementation.

-Pas de texte particulier pour la mise en place de cette Aspa.

6- Un exemple de situation en lien avec le socle commun

Cycle 2 :

Partir d'un jeu d'échanges simples à deux face à face avec un volant construire progressivement les règles qui vont permettre de jouer sur un terrain de badminton.

Chaque règle est prétexte à un échange , une discussion, une argumentation.

Il faut mettre des limites car on ne sait pas qui gagne le point.

Si tu sers en smash je ne peux pas renvoyer le volant donc on va servir derrière une ligne et à « la cuillère »...

Les règles prennent du sens, elles ne sont plus envisagées comme des contraintes mais ouvrent d'autres possibilités de jeu. Leur apprentissage en devient plus logique et donc plus simple.

Cycle 3 : Situation référence

Tournoi : Deux équipes (homogène) de deux.

Equipe 1 : A et B. Equipe 2 : C et D

Service alterné (chacun son tour)

Service entre le filet et la première ligne de plots.

Les règles peuvent être aménagées en fonction du terrain qui correspond à un niveau de jeu.

Ex sur le 1^{er} terrain règle de départ avec en plus la possibilité de servir deux fois et pour le dernier terrain un service long cette fois -ci derrière la ligne de plots.

Chaque joueur joue deux fois contre son adversaire.

Prise en compte du résultat du tournoi.

Match 1 : En 7 points .

1er match libre avec un Coach qui observe les déplacements et les coups utilisés par l'adversaire. (cf questions)

Ces thèmes ont été travaillés lors de l'unité d'apprentissage.

Match 2 : En 21 points (prévoir un temps limité pour les matches : 5 minutes)

Possibilité d'utiliser des bonus pour multiplier les points.

«J'annonce « Banco » avant de frapper et je gagne 3 points.

Mon coach annonce banco avant ma frappe et je gagne 2 points.

Si retour adverse sur le « banco » c'est l'adversaire qui marque les points.

A chaque banco, 10 secondes de concertation avec justification.

Cette situation oblige l'élève à :

Faire un état des lieux de ce qu'il sait faire.

Prendre des informations simples et précises afin d'élaborer une stratégie.

Confronter des hypothèses à une mise en pratique.

S'approprier des contenus qu'il pourra tester lors de sa mise en situation.

Echanger des informations avec son coach.

Observer réellement son partenaire.

Emettre un avis en fonction de ce qu'il a vu.

Cette situation perdrait de son sens si les élèves n'étaient pas d'un niveau identique. (cf montante-descendante)

Les élèves « coach » observent le match libre et doivent répondre à deux questions :

-L'adversaire se déplace et se replace-t-il ?

-Quel est son point fort ?

Matches	Matches en 7 points 5 minutes	Matches en 21 points 5 minutes
A-C		
B-D		
A-D		
B-C		

7- Des observables :

Actions de l'élève.	Quels savoirs ?	<u>Validation :</u> -Non acquis. -En cours d'acquisition. -Acquis.
N'annonce pas de banco en tant que coach	Les critères d'observation ne sont pas compris.	NA
Le coach annonce un banco	Perçoit et anticipe à +1	A
N'annonce pas de banco en tant que joueur	Subit le jeu. Ne sait pas à quel moment prendre l'info.	NA
Annonce mais ne réussit pas	Ne perçoit pas le bon moment l'info est prise trop tard . Perçoit le moment a pris les bonnes infos mais n'utilise pas le bon geste.	EC
Annonce et réussit		A
Ne sait pas expliquer le pourquoi du banco	C'est le hasard ou une l'info est confuse et ne peut-être exprimée.	NA
Sait expliquer au coach	Sa prise d'info est orientée* et il a construit une stratégie logique : Mon adversaire est très loin je joue court. Le volant est très haut je peux smasher	EC A

*je sais ce qu'il faut regarder : déplacement replacement, trajectoire du volant, espace libre...

