

Activités d'opposition duelle : sports de raquettes BADMINTON NIVEAU 2

En préambule aux documents qui énoncent les capacités, les connaissances, les attitudes et les modalités d'évaluation, nous tenons à préciser **les compétences méthodologiques et sociales qui sont à l'origine de tout notre travail**

-Se mettre en projet par l'identification individuelle des conditions de l'action, de sa réussite ou de son échec pour élaborer un projet d'action et le mettre en œuvre, raisonner avec logique et rigueur, apprécier l'efficacité de ses actions, développer sa persévérance.

-Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités par la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages : installer, utiliser, ranger du matériel, recueillir des informations, travailler en équipe, et s'entraider.

Pour opérationnaliser ces choix, nous avons retenu comme principes d'enseignement communs :

Se mettre en projet

Pour permettre aux élèves de 3^{ème} d'élaborer un projet d'action réaliste et efficace, il convient d'organiser des retours d'informations efficaces. Aussi nous tenterons d'organiser une mise en corrélation ce que croit avoir fait l'élève et ce qu'il pense devoir faire pour être efficace. Nous devons lui donner la possibilité de comparer son intention et son résultat. Pour cela, deux mises en œuvre, deux démarches d'enseignement nous semblent prioritaires :

-L'enseignant devra construire des tâches d'apprentissage comprenant des critères de réussite quantitatifs précis. De plus après l'extraction et la hiérarchisation des conditions de la réussite, un ou deux critères d'observation seront donnés à l'élève observateur.

-Pour solliciter cette compétence, les élèves seront regroupés par quatre. Le groupe de quatre sera constitué de deux binômes homogènes en leur sein mais hétérogènes entre eux. lors des confrontations adversaire-adversaire, l'élève devra annoncer à son manager ce qu'il compte faire pour gagner (stratégies, ...). A l'issue de la rencontre, le manager lui énoncera les résultats de ses actions, le respect ou non de la stratégie annoncée et les éventuelles évolutions envisageables.. Chaque fin de leçon, un défi sera lancé entre groupe de niveau identique. Chaque joueur rencontrant un élève de son niveau, le but pour le groupe étant de marquer 3 points sur quatre. Pour chaque rencontre, tout joueur aura un manager issu de son groupe de travail.

Assumer différents rôles et responsabilités

Le mode de groupement préconisé ci-dessus va permettre de faire vivre les différents types de relation propices à l'apprentissage ; partenaire-partenaire (groupement hétérogène) ; partenaire-adversaire (groupement homogène), adversaire-adversaire (groupement homogène). Il sera donc demandé aux élèves de réguler l'intensité de leurs actions, de respecter le type de relation instauré par l'enseignant, d'appliquer les routines et

les modifications de celles ci en cour de situations. Cette alternance de type de travail doit permettre aux élèves de rentrer dans une logique d'apprentissage en les aidant à prendre conscience de ce qu'il faut faire pour réussir et de leurs résultats en situations d'adversité différentes. De plus, la constitution de groupe de quatre et l'instauration des défis engendre la nécessité pour chaque élève d'assumer les rôles de joueur, d'arbitre, de juge et de manager. Un joueur jugé plus compétent sera ainsi managé par un joueur jugé moins compétent. Nous ne sommes pas dupes sur la réelle incidence de cette phase d'apprentissage pour l'expert. Cependant, le plus important est que l'élève plus faible analyse la rencontre, tente de percevoir les intentions des joueurs et les raisons de leurs réussites ou difficultés puis qu'il en fasse part à son camarade. L'instauration de ce type de relation sera une aide efficace pour le plus faible notamment lorsqu'il sera managé.

Les principes qui ont guidé l'équipe éducative pour finaliser les grilles d'évaluation sont :

-La constitution pour l'évaluation sommative des poules homogènes selon les niveaux de jeu identifiés par les enseignants. Les niveaux de jeu dans lesquels s'inscrivent les élèves déterminent une « fourchette » de note. Cette mise en évidence de l'efficacité dans la construction du point sera évaluée sur 8 points. Le recueil d'informations qui figurera sur la fiche d'observation permettra à l'élève de se rendre compte par lui-même de son niveau (localisation des points sur le terrain : la qualité est alors mise en évidence)

-Les résultats des rencontres seront évalués sur 2 points. Chaque élève réalisera trois rencontres : on pourra observer à chaque rencontre 2 joueurs, 1 arbitre conseiller et 1 observateur conseiller. Le recueil d'information qui figurera sur la fiche d'observation permettra de juger de l'efficacité dans le gain des points et des rencontres qui sera notée sur 6 points (la quantité de points efficaces est alors mise évidence)

-Outre les rencontres, les compétences à manager, à arbitrer et à organiser un tournoi seront évaluées, afin de répondre à la compétence attendue. Pour cela 4 points seront accordés en co-évaluation entre le joueur et le manager, les joueurs et l'arbitre, l'enseignant et le groupe pour juger de l'efficacité dans la gestion du tournoi

Evaluation sommative

EFFICACITE DANS LE GAIN DES POINTS ET DES RENCONTRES : /6points

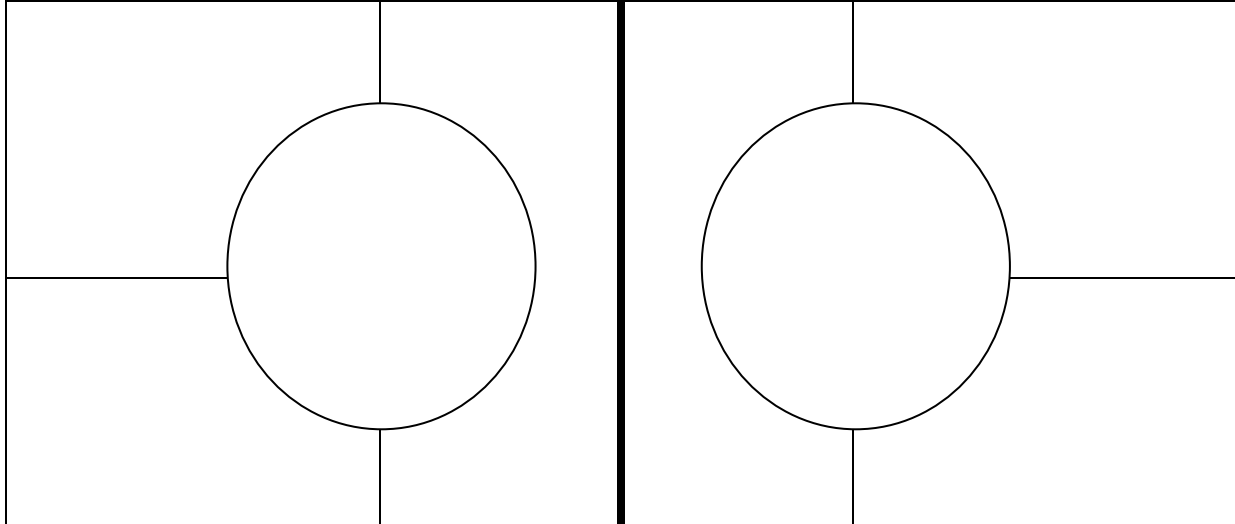
Chaque joueur fait 3 rencontres contre des joueurs de son niveau sur le terrain règlementaire de simple.

Le manager peut demander à tout moment de chaque rencontre un temps mort.

Chaque rencontre est une italienne de 25 points.

Nom du joueur :

Nom du joueur :



Inscrire à la fin du point le lieu de l'impact au sol du volant (si volant gagnant) ou le placement du joueur adverse faisant faute.....en fonction du code suivant :

J'inscris **A** si le point est marqué sur une **faute de l'adversaire**

J'inscris **B** si le point est marqué en visant une **zone périphérique**, ce qui **provoque une faute** de l'adversaire qui est débordé

J'inscris **C** si le **volant touche directement le sol** ou si le volant n'est pas renvoyé après un smatch.

BAREME suite au relevé :

1 point	2 points	3 points	4 points	5 points	6points
Max de A	Autant de B que de A	Max de B mais $3 < A$	Max de B mais $C > A$	Autant de C que de B	Maximum de C

Gain des matchs :/2 points

Niv1 : 3 victoires : 2 pts ; 2 victoires : 1,75 pt ; 1 victoire : 1,5 pt ; 0 victoire : 1,25 pt

Niv2 : 3 victoires : 1,5 pts ; 2 victoires : 1,25 pt ; 1 victoire : 1 pt ; 0 victoire : 0,75 pt

Niv3 : 3 victoires : 1 pts ; 2 victoires : 0,75 pt ; 1 victoire : 0,5 pt ; 0 victoire : 0 pt

EFFICACITE DANS LA CONSTRUCTION DU POINT : /8points

<p align="center">JOUEUR DE RENVOI</p> <p>-Attend que l'adversaire fasse la faute -Les coups les + utilisés sont : dégagé, CD, rush CD, service long -Logique de renvoi sécuritaire 0 à 3,5 pts</p>	<p align="center">JOUEUR CONSTRUCTEUR DU POINT</p> <p>-L'intention de rompre l'échange, de construire le point est présent -Les coups les + utilisés : idem +amorti et service court 4 à 6 pts</p>	<p align="center">JOUEUR CONSTRUCTEUR DE POINTS VARIES</p> <p>-Utilisation de tactiques variées -L'élève a élargi son panel de coups : idem + amorti, revers poussé, smatch 6,5 à 8pts</p>
<p>-0,5 pt :le couloir médian du terrain (à l'exception de la zone juste derrière le filet) est majoritairement utilisé et correspond à la zone cible</p>	<p>-4 pts : l'élève utilise toute la largeur du terrain à l'arrière de la zone de service pour mettre l'adversaire en difficulté. Le placement des volants est privilégié à la vitesse</p>	<p>-6,5pts : TOUT l'espace de jeu est utilisé (notamment la zone avant) aussi bien dans la largeur que la profondeur pour mettre l'adversaire en difficulté. Les volants sont le plus souvent placés / placement de l'adversaire.</p>
<p>-2 pts : le milieu de terrain, en largeur et profondeur représente la cible. Le but est de déplacer l'adversaire afin de le mettre en difficulté quant son organisation dans la frappe suite, ou pendant le déplacement</p>	<p>-5 pts : les zones cibles sont identiques mais l'élève, pour rompre l'échange, tente et réussit parfois en jouant sur des schémas tactiques vus en cours (joue sur l'alternative court/long ; droite/gauche)</p>	<p>-7,25 pts : idem + sait accéléré le jeu ou le ralentir en fonction du rapport de force qui s'installe</p>
<p>-3,5 pts : début d'intention tactique : l'élève déplace son adversaire tjrs en utilisant le milieu de terrain ds sa largeur ou sa profondeur pour ensuite créer la rupture en jouant fort</p>	<p>-6 pts : la construction du point s'élabore dès le service (profondeur +latéralité). La tactique mise en placement est souvent définie par ce que l'élève est capable de faire et non par les réponses de l'adversaire</p>	<p>-8 pts : TOUS les paramètres (V,L,P,Hteur) sont utilisés et exploités à bon escient en fonction des ses forces et ses faiblesses ainsi que celles de l'adversaire qui ont été identifiées</p>

EFFICACITE DANS LA GESTION DU TOURNOI, TENUE DES ROLES ET AIDE A UN PARTENAIRE: /4points

	<p align="center">ARBITRE</p>	<p align="center">CONSEILLER</p>	<p align="center">GESTION TOURNOI</p>
<p>0,25 pts</p>	<p>Hésite parfois sur les volants difficiles à juger.</p>	<p>Donne des conseils anecdotiques. N'apporte pas une réelle aide.</p>	<p>Ordre des matchs aléatoire. Des erreurs sur la feuille de score</p>
<p>0,5 pts</p>	<p>Applique les règles et annonce correctement les points et le score.</p>	<p>Propose un schéma de jeu en s'appuyant sur les points forts de l'élève coaché. Encourage son partenaire.</p>	<p>Feuille de score correctement remplie. Ordre des matchs correct. Répartition des rôles inadéquate</p>
<p>0,75 pts</p>	<p>Assure pleinement son rôle d'arbitre. Aucune erreur, aucune hésitation, fait appliquer le règlement parfaitement.</p>	<p>Le manager analyse le jeu des 2 joueurs et conseille en fonction des points forts et faibles des 2 joueurs. Aide à mettre en place un enchaînement de frappes dès la mise en jeu.</p>	<p>La feuille des rencontres est parfaitement remplie avec un e logique dans la répartition des rôles. Aucune erreur</p>