PROPOSITION D'UNE EVOLUTION DE CYCLE A TRAVERS UN OBJECTIF COMMUN – BADMINTON – CYCLE 4 ENTRE FILS ROUGES ET FILS D'OBSERVATION

Constat : Classe de 4eme ayant déjà connu un cycle en C3, équitable dans la proportion fille-garçons. Sur un jeu où l'on la seule consigne est que le premier arrivé à 10 a gagné. Peu de points sont marqués sur des frappes intentionnelles, la plupart des points relève des erreurs de l'autre ou de la capacité de l'élève à jouer en zone arrière. On note une routine dans le jeu et des élèves **qui jouent en zone de confort.** Les règles sont acquises. Ils jouent au centre du terrain (trajectoires en cloche vers le centre du terrain)
C est mon constat majoritaire même si certains vont plus loin (lob, smash…)
Il faut cibler : zoomer.

Ce que disent les textes officiels : Attendu de fin cycle 4 (CA 4) : réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur

Mon Zoom, le fil rouge : Valoriser des choix prenant en compte ses propres caractéristiques, = identification de ses points forts. (Développement de ressources décisionnelles)
Pas en avant : capacité à jouer selon des schémas tactiques simples

EPS ciblée

Mes indicateurs :
Les indicateurs validant les points avec coup bonus si échange gagné : mes armes (LOB, SMASH, AMORTI)

Méthodes et outils pour apprendre : quelques pistes. Un élève capable de relever des données pertinentes de son action (pendant et après). Élève capable d'analyser des données et de se situer grâce à des indicateurs simples et objectifs (l'outil informatique ou tableau à double entrée ou autre). Capable de réorganiser ses armes en fonction de l'analyse. Élève capable d'échanger et de prendre en compte le point de vue de l'autre.

SITUATION :

EPS de l'action

EPS de la continuité

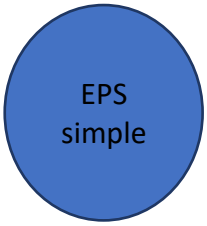
Cadre qui n'évolue pas : chaque élève dispose de 50 minutes pour effectuer ses matchs sur la situation proposée. Un match donne un score de match. Le match s'arrête quand un des deux joueurs arrive à 10 points. On joue sur demi terrain en 1 vs 1. Celui qui n'a pas de terrain pour jouer se met en position d'attente pour le prochain match (Une évolution sera envisagée lorsqu'il aura atteint l'objectif fixé, matérialisé par une chasuble = il deviendra coach). Le service est la première arme offensive, il n'est pas une simple mise en jeu. Une ligne nous sert à déterminer la zone avant.
Je ne joue jamais deux fois contre le même adversaire au cours d'une séance.
Je visualise mes résultats de la séance sur un tableau à double entrée. (Au préalable, j'effectue les calculs)

Mes possibilités d'action et ce que je recherche : Gagner par smash, amorti ou lob, qui deviendra au final pour valider ma compétence un coup prioritaire ou une polyvalence de coups selon l'évolution que je souhaite donner.

Des repères simples = l'amorti signifie un volant tombé en zone avant et devant l'adversaire, touché ou non.
Le lob signifie un volant tombé derrière l'adversaire non touché ou touché en reculant vers la zone arrière.
Le smash implique une action sur le volant de haut en bas avec force.

SITUATION 1 : 3 séances environ (de 1 à 3) – un joueur qui comprend
Les règles :
Gagner le match en étant le premier arrivé à 10.
Tous les points marqués par L, S et A sont valorisés (5 points)
Ma fiche de recueil est remplie à chaque point par moi-même ou un partenaire en attente (qui est un simple observateur)
Un score match est attribué à l'issue de chaque match : LA MANIERE DONT JE GAGNE ref : N.MASCRET (mais aussi la manière de perdre)

0 = défaite avec uniquement des carrés
2 = défaite avec un coup prioritaire (je me suis défendu mais avec l'honneur)
3 = victoire avec des carrés et/ou un coup prioritaire
5 = victoire avec un coup en or (= **2 coups prioritaires)**



SITUATION 2 : 3 séances environ (de 4 à 6) – Un joueur qui se connaît
Les règles :
Gagner le match en étant le premier arrivé à 10.
Tous les points marqués par L, S ou A sont valorisés (5 points) en fonction du choix que je fais (basé sur mes résultats des premières séances)
Avant mon match, j'informe mon adversaire sur mon choix, je mets une coupelle de couleur sur mon terrain Jaune = smash, vert = lob, rouge = amorti.
Ma fiche de recueil est remplie à chaque point par moi-même ou un partenaire en attente (un simple observateur qui progressivement deviendra un coach)
Un score valeur match est attribué à l'issue de chaque match : LA MANIERE DONT JE GAGNE ref : N.MASCRET (mais aussi la manière de perdre)

0 = défaite avec uniquement des carrés
2 = défaite avec mon coup prioritaire (je me suis défendu mais avec l'honneur)
3 = victoire avec des carrés et/ou mon coup prioritaire
5 = victoire avec mon coup en or (= mes 2 coups prioritaires choisis et réussis)

CRITERE DE VALIDATION DE MES COMPETENCES MOTRICES ET DECISIONNELLES = le niveau 3
Je suis situé à l'issue de mes scores et de mon croisement et de la séance 5, 6 ou 7 en zone verte, je deviens un joueur-coach, j'obtiens une chasuble verte (j'ai acquis les attendus de fin de cycle fixé, je peux me fixer l'atteinte d'une autre compétence)

Sur le cycle faut il valider les 3 tactiques (LOB, Amorti, Smash) N4 ?

Ou peut importe laquelle mais réussir plusieurs fois ?

Une tactique est validée lorsqu'elle a été réussie au moins X fois ? (3fois par exemple)

SITUATION 3 : 3 séances environ (de 7 à 9) – un joueur qui expérimente

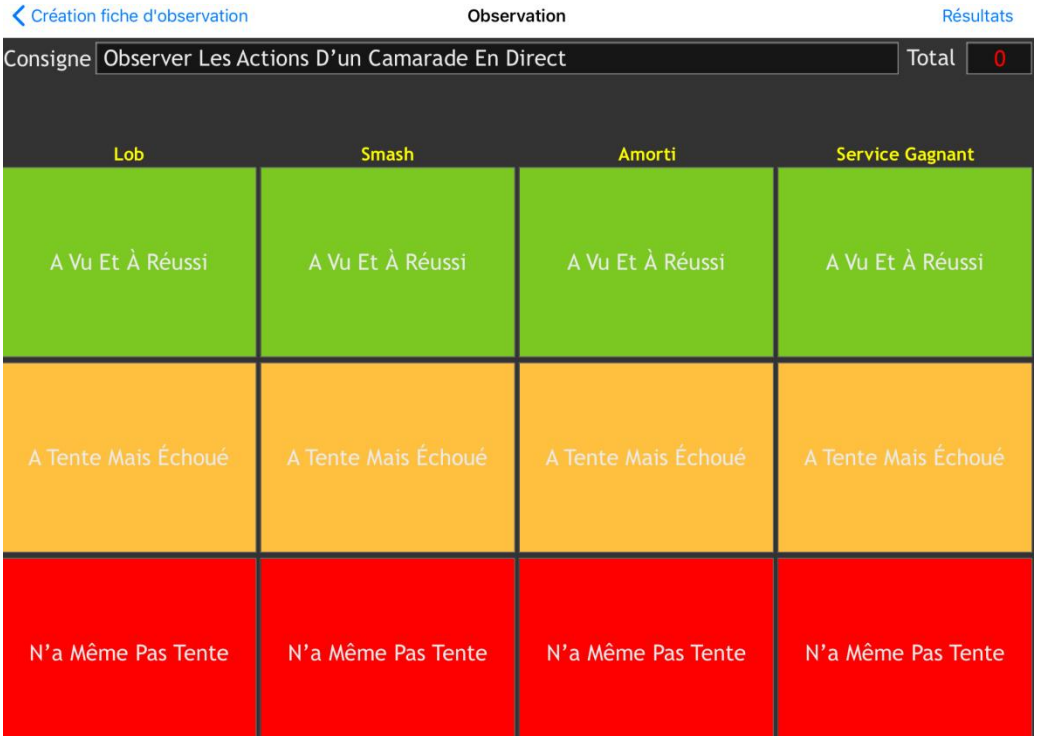
Les règles :

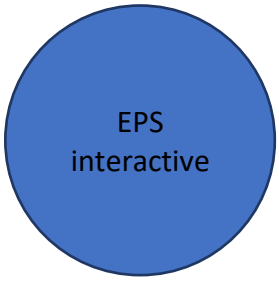
Gagner le match en étant le premier arrivé à 10.

Tous les points marqués par L, S et A sont valorisés (5 points) en fonction du choix que je fais (basé sur mes résultats des séances précédentes)

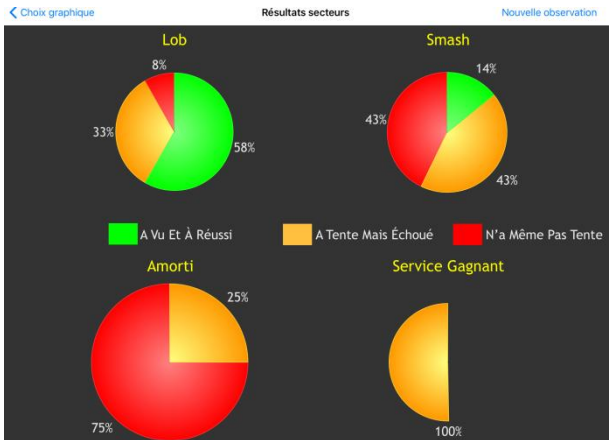
Ma fiche de recueil est remplie à chaque point par un partenaire disponible : le joueur coach. Le but pour lui : obtenir le bonus stratégique.

Pour ce faire, il va utiliser un outil numérique : oBSERVEPS. Une tablette tactile lui permet d'identifier les résultats de l'action, en terme d'intention et de réussite. L'analyse des résultats doit permettre au coach d'aider l'élève en difficulté à dans un premier temps reconnaître des situations favorables et ensuite de l'aider dans le choix de son coup fort, selon les résultats de l'action. Le joueur-coach peut intervenir à tous moments après le point dans la partie.





Visualisation des réussites et échecs sous 2 formes possibles, par diagramme ou histogramme.



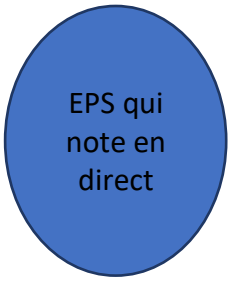
Un score match est attribué à l'issue de chaque match : LA MANIERE DONT JE GAGNE ref : N.MASCRET (mais aussi la manière de perdre) = le 0, 2, 3, 5
L'obtention du bonus stratégique est liée à la réussite du partenaire observé, grâce aux conseils prodigués. S'il gagne en coup en or, je me rajoute 2 points dans ma ligne de score.

SITUATION FIN DE CYCLE – Vers un joueur compétent sur l'objet ciblé
<u>Les règles :</u>
2 groupes sont constitués de façon homogène (la moitié de la classe la plus habile joue entre eux, l'autre moitié joue entre eux) selon le tableau de réussite / les autres règles restent identiques.
Gagner le match en étant le premier arrivé à 10.
Tous les points marqués par un coup prioritaire sont valorisés (5 points) en fonction du choix que je fais (basé sur mes résultats des autres séances, sur les analyses faites).
Ma fiche de recueil est remplie à chaque point par n'importe quel joueur disponible. Je peux devenir joueur-coach et viser le bonus stratégique sur 2 matchs.

Un score match est attribué à l'issue de chaque match : LA MANIERE DONT JE GAGNE OU JE PERDS

Mes attendus pour la classe en fin de cycle = le niveau 3 ce que je cherche à atteindre, le vert de la cible (rouge, orange, vert, vert foncé)

- Au niveau moteur : Le service est ma première attaque, je connais et sais utiliser le dégagé pour lober, le smash, l'amorti.
- Pour la planification des actions : connaît différents schémas tactiques
- Pour l'observation et l'analyse : mon observation est exploitable car elle est juste sur les critères simples.



GAGNER ET PERDRE AVEC LA MANIERE (REF = MASCRET)

NIV1	Non atteint	NIV2	Partiellement atteint	NIV3	Obj Atteints	NIV4	Obj dépassés

Nombre de S ou A ou L	Score (addition des points selon la victoire ou défaite) sur les 50 minutes					
	Supérieur à 45	36 à 44	26 à 35	16 à 25	8 à 15	1 à 7
Supérieur à 20	20	18				
16 à 19	18	16	14	12		
10 à 15		14	12	11	9	
5 à 9		12	11	9	6	4
1 à 4			9	6	4	2

Possibilité de le traduire par une note en direct

GAGNER EN ETANT UN JOUEUR COMPLET
SITUER MES REUSSITES

(ref : UBALDI)

NIV1	Non atteint	NIV2	Partiellement atteint	NIV3	Obj Atteints	NIV4	Obj dépassés

Nombre de S ou A ou L	Score (addition des points selon la victoire ou défaite) sur les 50 minutes					
	Supérieur à 45	36 à 44	26 à 35	16 à 25	8 à 15	1 à 7
3 tactiques validées par 3 (3 réussites du S, 3 du A, 3 du L)	20	18				
2 tactiques validées par 3 (3 réussites de 2 coups forts)	18	16	14	12		
1 tactique validée par 3 (3 réussites d'un coup fort)		14	12	11	9	
1 tactique validée par 2 réussites (2 réussites du S, du L ou du A)		12	11	9	6	4
Aucune tactique validée			9	6	4	2

Possibilité de le traduire par une note en direct