

CP 4 : conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif	BADMINTON	Niveau de compétence attendu : 3 Classe de seconde
<b>Compétence attendue :</b> Pour gagner le match, s'investir et produire des trajectoires variées en identifiant et utilisant les espaces libres pour mettre son adversaire en difficultés.	CMS visées:	Ce qui se traduit par
	<input type="checkbox"/> CMS1  <input type="checkbox"/> CMS2	CMS1 : <b>S'INVESTIR DANS CHAQUE APSA</b> 1-SAVOIR S'ÉCHAUFFER. 2-ÉCOUTER, COMPRENDRE ET APPLIQUER LES CONSIGNES. 3- FOURNIR LES EFFORTS NÉCESSAIRES POUR PROGRESSER (COMPORTEMENT POSITIF)  CMS2 : <b>PARTICIPATION AU FONCTIONNEMENT COLLECTIF</b> 1-GESTION DU MATÉRIEL 2.ARBITRER, AIDER, PARER, OBSERVER.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<b>Sur l'APSA</b> <b>Principes d'efficacité tactique</b> <input type="checkbox"/> Cible à atteindre, et sa dimension tactique. <input type="checkbox"/> Déplacer l'adversaire, le fatiguer et/ou le prendre de vitesse.  <b>Principes d'efficacité technique</b> <input type="checkbox"/> Prendre le volant tôt et haut (drive, rush, smash) <input type="checkbox"/> Donner de la vitesse au volant <input type="checkbox"/> Se donner du temps (dégagement, amorti fond court) <input type="checkbox"/> Prises de raquette et frappes <input type="checkbox"/> Placement, déplacement et remplacement  <b>Coups et Règles</b> <input type="checkbox"/> Connaître les noms des coups : amorti, contre amorti, dégagement, drive, rush, smash <input type="checkbox"/> Les règles essentielles : service, lignes, score, gain de la rencontre.  <b>Sur sa propre activité</b> <input type="checkbox"/> Ses points forts : coups réussis et cibles <input type="checkbox"/> Ses points faibles : coups difficiles (revers.... ; ) ou non maîtrisés (dégagements longs.. ; ) et déplacements  <b>Sur les autres</b> Coups gagnants, trajectoires+ ou – variées, couverture du terrain de l'adversaire	<b>Savoir-faire en action</b> Se préparer, tenir et soutenir un effort spécifique  <b>En attaque</b> <input type="checkbox"/> Utiliser le service cuillère de façon réglementaire sans s'exposer. <input type="checkbox"/> Varier au service : long et profond, court et tendu. <input type="checkbox"/> Varier les trajectoires : longueur, direction, forme, vitesse <input type="checkbox"/> Elargir la cible, déplacer l'adversaire du centre. <input type="checkbox"/> Exploiter le revers de fond court adverse, pour créer des espaces libres <input type="checkbox"/> Identifier et exploiter, les espaces libres, et les situations favorables de marque. <input type="checkbox"/> Adapter sa frappe à l'état du rapport de force (attaque ou défense)  <b>En défense</b> <input type="checkbox"/> Se replacer systématique au centre. <input type="checkbox"/> Effectuer des déplacements rapides et équilibrés.  <b>Savoir-faire pour aider aux apprentissages</b> <input type="checkbox"/> Assumer le rôle de partenaire d'entraînement ; <input type="checkbox"/> Assurer le bon déroulement d'un match (décompte, fautes). <input type="checkbox"/> Identifier et verbaliser les points forts et points faibles de l'adversaire <input type="checkbox"/> Prélever des indices, des informations sur l'adversaire (placement, retard, déséquilibre) <input type="checkbox"/> Analyser sa prestation : choix tactiques, erreurs....	<b>En direction de soi</b> <input type="checkbox"/> S'engager dans un duel physiquement et dans l'intention, dès le service <input type="checkbox"/> Persévérer, s'investir. <input type="checkbox"/> Assumer différents rôles : partenaire, arbitre  <b>En direction d'autrui</b> <input type="checkbox"/> Respecter l'adversaire et l'arbitre <input type="checkbox"/> Arbitrer en toute neutralité <input type="checkbox"/> Respecter les règles <input type="checkbox"/> Participer à l'installation et au rangement du matériel <input type="checkbox"/> Adopter une attitude fair-play

## BADMINTON : CMS

**CP 4 : conduire et maitriser un affrontement individuel ou collectif**

**Niveau de compétence attendu : 3**  
**Classe de seconde**

CMS visées:	COMPETENCES visées	Non acquis	Acquis
<input type="checkbox"/> <b>CMS1</b>  <b>S'investir dans chaque APSA</b>	<b>Savoir s'échauffer</b> / 1 pt	<input type="checkbox"/> Suit les autres élèves, pas d'autonomie <input type="checkbox"/> Pas de routines <input type="checkbox"/> Pas adapté à l'activité	<input type="checkbox"/> Echauffement progressif : lent.....à..... .rapide, et spécifiques (appuis et déplacements variés) <input type="checkbox"/> Sollicite les groupes musculaires et articulations concernés (membres inf et sup)
	<b>Ecouter Comprendre les consignes Appliquer</b> / 1 pt	<input type="checkbox"/> Ne peut répéter, attention dispersée <input type="checkbox"/> Non organisé pour réaliser <input type="checkbox"/> Non adapté	<input type="checkbox"/> Peut répéter, demande des explications <input type="checkbox"/> Verbalise, conseille aux autres <input type="checkbox"/> Intentions tactiques et techniques, s'adapte au rapport de force
	<b>Fournir les efforts nécessaires pour progresser, comportement +</b> / 1pt	<input type="checkbox"/> Investissement discontinu <input type="checkbox"/> Travaille sur sollicitations	<input type="checkbox"/> S'engage physiquement et intentionnellement dans les duels
<input type="checkbox"/> <b>CMS2</b> <b>Participation au fonctionnement collectif</b>	<b>Gestion du matériel</b> / 1pt	<input type="checkbox"/> Participe peu	<input type="checkbox"/> Participe à la mise en place ou au rangement
	<b>Aider Observer Arbitrer</b> / 1 pt	<input type="checkbox"/> N'aide pas son partenaire <input type="checkbox"/> N'intervient pas <input type="checkbox"/> Peu sérieux dans le comptage et les décisions	<input type="checkbox"/> Joue son rôle de partenaire d'entraînement. <input type="checkbox"/> Conseille un partenaire <input type="checkbox"/> Joue son rôle d'arbitre

CP 4 : conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif		BADMINTON	Niveau de compétence attendu : 4 Classe de Terminale
<b>Compétence attendue :</b>  Pour gagner le match, faire des choix tactiques, et produire des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur.	CMS visées:	Ce qui se traduit par	
	<input type="checkbox"/> CMS1 <input type="checkbox"/> CMS2 <input type="checkbox"/> CMS3	<b>CMS1 &amp; CMS3 : S'INVESTIR</b> dans chaque APSA pour construire un PROJET individuel adapté 1. Echauffement et récupération autonomes et adaptés ; 2. Investissement dans la construction d'un projet personnel.  <b>CMS2 : Participation au fonctionnement collectif de façon autonome</b> 1. Gestion du matériel. 2. Tenue des différents rôles sociaux. 3. Comportement autonome et responsable	

Connaissances	Capacités	Attitudes
<b>Sur l'APSA</b> <b>Principes d'efficacité tactique</b> Effets sur l'adversaire des successions de trajectoires variées <b>Principes d'efficacité technique</b> Déplacements, placements et replacements adaptés aux frappes, aux trajectoires. <b>Coups et Règles</b> Connaître les noms des coups étudiés Approfondissement des règles  <b>Sur sa propre activité</b> <input type="checkbox"/> Ses points forts, ses points faibles, ses limites <input type="checkbox"/> Proposer des stratégies en fonction de soi et de l'adversaire <input type="checkbox"/> Reconnaître une situation favorable ou défavorable <input type="checkbox"/> Principes biomécaniques par rapport au jeu court et jeu long <input type="checkbox"/> Gérer l'effort au cours de la rencontre et récupérer  <b>Sur les autres</b> <input type="checkbox"/> Caractériser le jeu de l'adversaire points forts, points faibles (variété des coups, espaces de jeu)	<b>Savoir-faire en action</b> Se préparer, tenir et soutenir un effort spécifique  <b>En attaque</b> <input type="checkbox"/> Identifier sa situation dans le rapport de force et adapté sa réponse. <input type="checkbox"/> Adopter une attitude dynamique pré-active d'attaque ou de défense <input type="checkbox"/> Produire des enchainements de frappes variées pour créer /exploiter des espaces libres, et une situation favorable de marque. <input type="checkbox"/> Trouver des solutions pour inverser le rapport de force <input type="checkbox"/> Améliorer la qualité de ses frappes (précision, puissance, trajectoires) et la qualité des enchainements.  <b>En défense</b> <input type="checkbox"/> Optimiser ses déplacements. <input type="checkbox"/> Avoir des solutions de renvois sur des coups adverses  <b>Savoir-faire pour aider aux apprentissages</b> <input type="checkbox"/> Assumer le rôle de partenaire d'entraînement et réguler ses actions <input type="checkbox"/> Conseiller un joueur / à son adversaire <input type="checkbox"/> Analyser sa prestation : choix tactiques, erreurs / adversaire ; pour expliquer sa réussite ou son échec	<b>En direction de soi</b> <input type="checkbox"/> Accepter les conseils d'un observateur. <input type="checkbox"/> Prendre en compte les expériences (victoires ou défaites) comme éléments constructifs dans l'apprentissage <input type="checkbox"/> Rester lucide et opérationnel au cours de la rencontre malgré l'enjeu, l'émotion.  <b>En direction d'autrui</b> <input type="checkbox"/> Reconnaître et accepter les qualités d'un adversaire <input type="checkbox"/> Adopter une attitude neutre en temps qu'arbitre et les gestes spécifiques

## BADMINTON : CMS

**CP 4 : conduire et maitriser un affrontement individuel ou collectif**

**Niveau de compétence attendu : 4**  
**Classe de terminale**

CMS visées:	COMPETENCES visées	Non acquis	Acquis
<b>CMS1 &amp; CMS3 :</b> <b>S'INVESTIR dans</b> <b>chaque APSA pour</b> <b>construire un</b> <b>PROJET individuel</b> <b>adapté</b>	Echauffement et récupération autonomes et adaptés / 1 pt	Echauffement non adapté à l'activité, incomplet Récupération peu efficace et/ou incomplète	Echauffement progressif, adapté et autonome à un effort spécifique Récupération entre les échanges
	Investissement dans la construction d'un projet dans le cadre d'un duel / 1 pt	Attend le coup adverse, n'anticipe pas  Utilise toujours le même ou les mêmes frappes Pas d'intention tactique	Adopte une attitude dynamique pré-active en attaque et en défense Produit des enchainements frappes variées  Intentions de déstabiliser l'adversaire
<b>CMS2 :</b> <b>Participation au</b> <b>fonctionnement</b> <b>collectif de façon</b> <b>autonome</b>	Gestion du matériel / 1 pt	Sur sollicitations	Intervient de manière autonome dans l'installation ou le rangement
	Tenue des différents rôles sociaux / 1 pt	Elève peu coopératif avec son partenaire. Prends peu au sérieux son rôle de conseiller ou d'arbitre	assume le rôle de partenaire d'entrainement, conseille arbitre
	Comportement autonome et responsable / 1pt	Peu autonome, peu d'interventions, a besoin de sollicitations extérieures pour s'investir	Se mobilise et s'investit dans l'élaboration de stratégie ou l'amélioration de ses frappes en autonomie