

CA 4 EVALUATION PREMIERE BADMINTON

L'épreuve :

- Les élèves sont par poule de 4 (ou 5 selon niveau). Ils effectuent un match contre les 3 autres de la poule.
L'évaluation se déroule en 3 matchs de deux sets gagnants : un match entre les deux adversaires les plus proches est observé par l'enseignant.

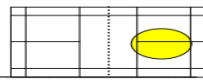
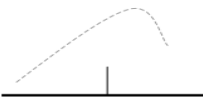

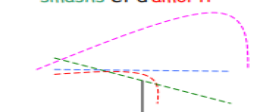
- L'enseignant après avoir positionné l'élève dans un degré, définit le nombre de points en fonction de son efficacité.

L'AFL 1 s'évalue le jour de l'évaluation en croisant le niveau de performance et l'efficacité technique et tactique.

- L'AFL 2 et l'AFL 3 s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement et éventuellement le jour de l'épreuve.

- Pour l'AFL 3, l'élève est évalué dans le rôle d'arbitre et d'observateur-conseil.



Éléments à évaluer	AFL1 : 12 points															
	Degré 1				Degré 2				Degré 3				Degré 4			
<p>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu</p> <p>/12 points</p>	<p>*De nombreuses fautes : maladresse</p> <p>* Prise de raquette inadaptée.</p> <p>*Pas de coup préférentiel efficace : techniques rudimentaires.</p> <p>*Le service est une simple mise en jeu</p> <p>* Le coude en préparation se situe la plupart du temps toujours vers l'avant du corps.</p> <p>*Peu ou pas de déplacements</p>				<p>*Utilisation efficace d'un coup Préférentiel.</p> <p>* L'élève joue de face le plus souvent en frappe haute.</p> <p>* Le service neutralise l'attaque Adverse ou l'élève a des intentions au service sans forcément y parvenir.</p> <p>*Il construit et marque grâce à des renvois dans l'axe central essentiellement.</p> <p>* Il joue rarement bien placé, déplacements limités.</p> <div style="text-align: center;"> <p>⇒ Zone centrale adverse</p>  <p>⇒ Dégagés plutôt main basse</p>  </div>				<p>* L'élève reconnaît et exploite un volant favorable afin de créer la rupture par des trajectoires variées et accélérées. (smashes, dégagement, amorti) sans y parvenir à chaque fois.</p> <p>*Il utilise un ou 2 coups prioritaires efficaces.</p> <p>*Variété des services utilisés (vitesses ou longueur /position adverse)</p> <p>*frappe de profil</p> <p>*Joue latéralité ou profondeur</p> <p>* Déplacements et placements efficaces si peu de pression.</p> <p>* Se replace tardivement vers le centre du terrain.</p>				<p>*Efficacité technique et tactique en attaque et en défense grâce à la maîtrise d'un large panel de coups (smashes, amortis, dégagement,) .</p> <p>Alterne frappes placées et frappes ralenties ou accélérées vers le bas.</p> <p>Joue latéralité et profondeur</p> <p>*Le service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service)</p> <p>* Le joueur est dès le début dans une dynamique de rupture de l'échange.</p> <p>*Déplacements variés et déplacements efficaces sur tout le terrain</p> <div style="text-align: center;"> <p>⇒ Zone avant et arrière Ou droite gauche</p>  <p>⇒ Dégagé, drive, début de smashes et d'amorti</p>  </div>			
	2.5	3	3.5	4	4.5	5	5.5	6	6.5	7	7.5	8	8	10	11	12
	Perd tous les matchs	1match gagné	2matchs gagnés	3 Matchs gagnés	Perd tous les matchs	1match gagné	2matchs gagnés	3 Matchs gagnés	Perd tous les matchs	1match gagné	2matchs gagnés	3 matchs gagnés	Perd tous les matchs	1match gagné	2matchs gagnés	3 Matchs gagnés

Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force /4 points	Cas1	Cas 2	Cas 3	Cas 4	Cas 5	Cas 6	Cas1	Cas 2	Cas 3	Cas 4	Cas 5	Cas 6	Cas1	Cas 2	Cas 3	Cas 4	Cas 5	Cas 6	Cas1	Cas 2	Cas 3	Cas 4	Cas 5	Cas 6
	1.5	2	2.5	3	3.5	4	1.5	2	2.5	3	3.5	4	1.5	2	2.5	3	3.5	4	1.5	2	2.5	3	3.5	4
	Le projet de jeu de l'élève ne permet ni d'exploiter un coup fort, ni de d'exploiter une faiblesse de son adversaire, ni de contrer un coup fort de l'adversaire L'élève subit sans proposer de solutions. Beaucoup de fautes directes, pas de points gagnants						L'élève adopte un projet de jeu permettant soit d'exploiter un coup fort, soit d'exploiter une faiblesse de l'adversaire, soit de contrer un coup fort de l'adversaire Quelques adaptations sur un critère visible. Des fautes directes mais quelques points gagnants (sur volants facile)						L'élève adopte un projet de jeu combinant deux éléments parmi : exploiter ses propres coups forts, exploiter les faiblesses de l'adversaires, contrer les coups forts de l'adversaire Adopte un projet de jeu Autant de fautes directes que de points gagnants						L'élève adopte un projet de jeu combinant deux éléments Il adapte son projet de jeu au cours même du set en fonction de l'évolution du rapport d'opposition Adopte un projet de jeu qui évolue en match Plus de points gagnants que de fautes directes					

AFL2 : 2 points

Ce positionnement est effectué sur la base des observations réalisées lors de la séquence.

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
S'engage peu dans les séances, n'identifie ni ses points faibles ni ses points forts	S'engage dans les exercices selon ses appétences, travail plutôt ses points forts	S'engage avec régularité dans les différents Exercices, points faibles et points forts	S'engage de manière soutenue lors de la totalité des séances

AFL3 : 2 points

L'élève est évalué dans le rôle de d'observateur et ARBITRE /ORGANISATEUR

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Arbitre (évalué au cours de la séquence) : Ne connaît pas les règles, peu concerné Rôle d'observateur (évalué au cours de la séquence) : Peu attentif au jeu, les données relevées sont fausses, parcellaires ou inexploitable Pas de conseils à donner	Rôle d'organisateur/Arbitre (évalué au cours de la séquence) : connaît quelques règles. Rôle d'observateur (évalué au cours de la séquence) : Concentré sur sa tâche, les indicateurs simples (quantitatifs) sont relevés de manière fiable Conseils donnés stéréotypés	Rôle d'organisateur/Arbitre (évalué au cours de la séquence) : Annonce clairement, connaît et applique les règles Rôle d'observateur (évalué au cours de la séquence) : Concentré, recueille des données quantitatives et qualitatives de manière fiable Conseils donnés pertinents	Rôle d'organisateur/Arbitre (évalué au cours de la séquence) : annonce, connaît les gestes et capable de se positionner en cas de litige / règlement. Rôle d'observateur (évalué au cours de la séquence) : Comprend exploite et analyse les données recueillies et propose des axes d'adaptation techniques et tactiques simples pertinents

CAS 6 :Gagne les 2 sets en augmentant l'écart sur le second set

CAS 4 : Gagne le second set après avoir perdu le 1^{er}

CAS 2 : Perd les 2 sets en réduisant l'écart d'au moins 2 pts sur le second set

CAS 5:Gagne les 2 sets avec dans le 2ème set un écart de pts inférieur ou égal à celui du 1er set

CAS 3 : Perd le second set après avoir gagné le 1er

CAS 1 : Perd les 2 sets sans évolution positive du score sur le second set