

CA 4 EVALUATION TERMINALE BADMINTON



L'épreuve :

- Les élèves sont par équipes de 2. Ils effectuent une rencontre contre une autre équipe de niveau similaire.
- La rencontre se déroule en cinq matchs de deux sets gagnants : 4 simples (chaque joueur rencontre les deux autres joueurs de l'équipe adverse), un double.
- Lors des simples les élèves sont coachés par leur partenaire (temps de conseils entre deux sets, et possibilité d'un temps mort par set).
- Les élèves (avec conseil de l'enseignant) ont choisi leur partenaire d'équipe lors de la séquence d'enseignement (au minimum trois leçons avant la séance d'évaluation terminale).
- Pour les deux éléments, 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 du CCF en croisant le niveau de performance et l'efficacité technique et tactique, lors d'un match par équipes.

- **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 de coach et un autre rôle qu'il choisit à l'issue de la troisième séance.**

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>/8 points</p>	*De nombreuses fautes. Prise de raquette inadaptée. *Pas de coup préférentiel efficace. *Le service est une simple mise en jeu * Le coude en préparation se situe la plupart du temps toujours vers l'avant du corps. *Peu ou pas de déplacements				*Utilisation efficace d'un coup préférentiel (dégagement) . * L'élève joue de face le plus souvent en frappe haute. * Le service neutralise l'attaque adverse. *Il construit et marque grâce à des renvois dans l'axe central essentiellement. * Il joue rarement bien placé.				* L'élève reconnaît et exploite un volant favorable afin de créer la rupture par des trajectoires variées et accélérées. (smashes, dégagement, amorti). *Il utilise un ou 2 coups prioritaires efficaces. *Variété des services utilisés (différents placements, vitesses ou longueur /position adverse) *Joue latéralité et profondeur * Déplacements et placements efficaces si peu de pression. Se replace sans attendre vers le centre du terrain.				*Efficacité technique et tactique en attaque et en défense grâce à la maîtrise d'un large panel de coups (smashes, amortis, rushes, dégagement, drive) . Alterne frappes placées et frappes ralenties ou accélérées vers le bas. *Le service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service) * Le joueur est dès le début dans une dynamique de rupture de l'échange. *Déplacements variés et déplacements efficaces sur tout le terrain			
	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	5.5	6	6.5	7	7.5	8
	Perd tous les matchs	1 match gagné	2 ou 3 matchs gagnés	Gagne tous les matchs	Perd tous les matchs	1 match gagné	2 ou 3 matchs gagnés	Gagne tous les matchs	Perd tous les matchs	1 match gagné	2 ou 3 matchs gagnés	Gagne tous les matchs	Perd tous les matchs	1 match gagné	2 ou 3 matchs gagnés	Gagne tous les matchs
<p>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</p> <p>/4 points</p>	Perd les 2 sets sans évolution positive du score sur le second set.		Perd les 2 sets en réduisant l'écart d'au moins 2 pts sur le second.		Perd le second set après avoir gagné le 1 ^{er}		Gagne les 2 sets avec dans le 2ème set un écart de pts inférieur ou égal à celui du 1 ^{er} .		Gagne le second set après avoir perdu le 1 ^{er} .				Gagne les 2 sets en augmentant l'écart sur le 1 ^{er} .			
	1	1.5	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	5.5	6	6.5	7	7.5	8
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.			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.			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			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							

AFL2 : 2 / 4 / 6 points

Ce positionnement est effectué sur la base des observations réalisées lors de la séquence et d'un carnet de suivi rempli régulièrement par l'élève (gym intra muros 2h) et dans lequel il indique ses points forts et ses points faibles, ce qu'il a travaillé dans la séance, ses progrès

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
S'engage peu dans les séances Carnet de suivi (fiches d'observation) non tenu qui ne permet pas d'analyser son jeu	S'engage dans les exercices selon ses appétences Carnet de suivi tenu régulièrement, approximations dans l'évaluation de son jeu (ne connaît pas /peu ses points forts-faibles)	S'engage avec régularité dans les différents exercices Carnet de suivi tenu régulièrement dans lequel l'élève identifie de manière pertinente ses points forts et faibles	S'engage de manière soutenue lors de la totalité des séances Carnet de suivi tenu régulièrement dans lequel l'élève identifie plusieurs axes de progrès, et des exercices pertinents pour les travailler

AFL3 : 2 / 4 / 6 points

L'élève est évalué dans le rôle de coach et un autre rôle au choix parmi partenaire d'entraînement, observateur ou gestionnaire

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>Coach (évalué au cours de la séquence et de l'évaluation finale) : Peu attentif au match de son partenaire</p> <p>Rôle d'organisateur/Arbitre (évalué au cours de la séquence) : Ne connaît pas les règles, peu concerné, gestion inefficace des matchs (d'une poule ou d'un tournoi), feuille de score peu fiable</p> <p>Rôle d'observateur (évalué au cours de la séquence) : Peu attentif au jeu, les données relevées sont fausses, parcellaires ou inexploitable</p>	<p>Coach (évalué au cours de la séquence et de l'évaluation finale) : Attentif au match de son partenaire, l'encourage et apporte des conseils simples et stéréotypés lors des périodes de coaching</p> <p>Rôle d'organisateur/Arbitre (évalué au cours de la séquence) : Appliqué mais brouillon dans la gestion des matchs (d'une poule ou d'un tournoi), connaît quelques règles. Remplit correctement une feuille de score</p> <p>Rôle d'observateur (évalué au cours de la séquence) : Concentré sur sa tâche, les indicateurs simples (quantitatifs) sont relevés de manière fiable</p>	<p>Coach (évalué au cours de la séquence et de l'évaluation finale) : Attentif au match de son partenaire, l'encourage et apporte des conseils pertinents lors des périodes de coaching</p> <p>Rôle d'organisateur/Arbitre (évalué au cours de la séquence) : Investi, organise les matchs d'une poule, gère le classement, connaît et applique les règles</p> <p>Rôle d'observateur (évalué au cours de la séquence) : Concentré, recueille des données quantitatives et qualitatives de manière fiable</p>	<p>Coach (évalué au cours de la séquence et de l'évaluation finale) : Attentif au match de son partenaire, l'encourage et apporte des conseils pertinents lors des périodes de coaching. Exploite avec pertinence les temps morts.</p> <p>Rôle d'organisateur/Arbitre (évalué au cours de la séquence) : Investi, organise les matchs d'un tournoi en gérant les temps de repos et les tables, gère le classement, capable de se positionner en cas de litige / règlement.</p> <p>Rôle d'observateur (évalué au cours de la séquence) : Comprend et analyse les données recueillies et propose des axes d'adaptation techniques et tactiques simples pertinent</p>

POINTS CHOISIS AFL 2 / AFL 3	DEGRE 1	DEGRE 2	DEGRE 3	DEGRE 4
/4 PTS	1	2	3	4
/ 2 PTS	0.5	1	1.5	2
/ 6 PTS	1.5	2.5	4.5	6

Le choix de la répartition des points AFL 2 et AFL 3 se fait à la 3^{ème} séance.