

CA 4 EVALUATION TERMINALE BADMINTON 2024



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 3 matchs de deux sets gagnants : 2 simples (chaque joueur rencontre les deux autres joueurs de l'équipe adverse), et 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			
S’engager et réaliser des actions techniques d’attaque et de défense en relation avec son projet de jeu /8 points	*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 avec parfois un jeu de rupture * Déplacements et replacements tardifs.				* 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 replacements 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 matchs gagnés Gagne tous les matchs						Perd tous les matchs 1 match gagné 2 matchs gagnés Gagne tous les matchs				Perd tous les matchs 1 match gagné 2 matchs gagnés Gagne tous les matchs				Perd tous les matchs 1 match gagné 2 matchs gagnés Gagne tous les matchs				
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 1,5 2 2,5 2,75 3						2 2,25 2,5 3 3,25 3,5				2,25 2,5 2,75 3,25 3,5 3,75				2,5 2,75 3 3,5 3,75 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.						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
<p>S'engage peu dans les séances</p> <p>Carnet de suivi (fiches d'observation) non tenu qui ne permet pas d'analyser son jeu</p>	<p>S'engage dans les exercices selon ses appétences</p> <p>Carnet de suivi tenu régulièrement, approximations dans l'évaluation de son jeu (ne connaît pas /peu ses points forts-faibles)</p>	<p>S'engage avec régularité dans les différents exercices</p> <p>Carnet de suivi tenu régulièrement dans lequel l'élève identifie de manière pertinente ses points forts et faibles</p>	<p>S'engage de manière soutenue lors de la totalité des séances</p> <p>Carnet de suivi tenu régulièrement dans lequel l'élève identifie plusieurs axes de progrès, et des exercices pertinents pour les travailler</p>

AFL3 : 2 / 4 / 6 points

L'élève est évalué dans un seul rôle au choix parmi les 2 proposés

CAS 6 :Gagne les 2 sets en augmentant l'écart 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 4 : Gagne le second set après avoir perdu le 1 ^{er}	CAS 3 : Perd le second set après avoir gagné le 1er
CAS 2 : Perd les 2 sets en réduisant l'écart d'au moins 2 pts sur le second set	CAS 1 : Perd les 2 sets sans évolution positive du score sur le second set

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