




COMPÉTENCE ATTENDUE :

SITUATION PROPOSÉE :

Niveau 3 : Conduire et maîtriser un affrontement individuel. Rechercher le gain d'une rencontre, dès la mise en jeu en produisant des frappes et trajectoires variées, en variant les zones de jeu et en tenant compte de l'adversaire. Savoir gérer un tournoi et exploiter une fiche d'observation.

Les matchs se jouent en simple en 15 points gagnants (point décisif) avec utilisation des règles essentielles de badminton. Les joueurs sont répartis en poules mixtes de niveau homogène (6 à 8 poules de 3 à 5 joueurs) Chaque joueur devra jouer un minimum de 4 MATCHS contre des adversaires de niveau équivalent (*prévoir éventuellement 2 séances d'évaluation avec par exemple une rotation de poule à l'issue de la 1^{ère} évaluation*) Les candidats s'organisent pour gérer leur tournoi dans chaque poule, renseigner les feuilles de score et de résultat, assumer les rôles successifs de joueur, arbitre, coach et observateur.

<p>EFFICACITÉ dans le gain des points et des rencontres</p> <p>SUR 5 POINTS</p>	Classement au sein de la classe		0.5	1	1.5	2		
	Sur 2 points		Dernier quart	3 ^e	2 ^e	1 ^{er} quart de la classe		
<p>EFFICACITÉ dans la construction du point</p> <p>SUR 11 POINTS</p> 	Gain des matchs		0.5	1	1.5	2	2.5	3
	Sur 3 points		Je perds presque tous mes matchs avec des pts	Je gagne peu de matchs	Je gagne la moitié de mes matchs	Je gagne 2 matchs sur 3	Je gagne 3 matchs sur 4	Je gagne tous mes matchs
<p>EFFICACITÉ dans la construction du point</p> <p>SUR 11 POINTS</p>	Points		0				Degré d'acquisition du niveau	8
	SUR 3 points	<p>Efficacité en défense</p> <p>Remplacement, Placement, Déplacement rapides et efficaces, Anticipation</p>	Le joueur est trop statique, et souvent en échec sur les volants éloignés.	Le joueur est dynamique, mais manque d'efficacité ; les déplacements sont tardifs.	Les déplacements sont rapides et anticipés, le joueur va chercher tous les volants même les plus difficiles			
	SUR 5 points	<p>Efficacité en attaque</p> <p>Variété des trajectoires, des frappes et zones de jeu</p>	Le joueur joue principalement au centre, et privilégie le même type de frappe et trajectoire.	Le joueur essaie de varier ses frappes, ses trajectoires, mais manque de lucidité et de réussite	Utilisation de coups, trajectoires et zones de jeu variés ; les volants sont pris tôt et le joueur utilise toute la surface de jeu			
	SUR 3 points	<p>Pertinence et efficacité dans la gestion du match</p> <p>Prise en compte de l'adversaire</p>	Le joueur utilise le même type de coups quel que soit l'adversaire.	Le joueur a remarqué un point faible et tente de l'exploiter	Le joueur observe et utilise le comportement adverse ; repère les points faibles et sait faire basculer le rapport de force.			
<p>EFFICACITÉ Dans l'ensemble du cycle, dans la gestion du tournoi, dans la tenue des rôles, dans l'aide à un partenaire et l'exploitation d'une fiche d'observation</p> <p>SUR 4 POINTS</p>	<p>Engagement responsable et positif dans le cycle d'apprentissage</p> <p>Sur 4 points</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▪ S'engager dans la pratique de manière responsable et autonome ▪ Accepter et savoir s'échauffer, progressivement et complètement ▪ Savoir prendre les informations sur les actions de son joueur et proposer des projets d'action ▪ Savoir utiliser et renseigner convenablement une fiche de tournoi, de score et d'observation ▪ Accepter les différents rôles qui sont confiés (observateur, arbitre, coach, joueur) ▪ Accepter les situations pédagogiques en coopération et/ou en adversité 					