



COMPÉTENCE ATTENDUE :

SITUATION PROPOSÉE :

Niveau 2 :
 Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu du volant et en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés.
 Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre

Les matchs se jouent en simple en 11 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 4 joueurs)
 Chaque joueur devra jouer un minimum de 6 rencontres 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.

EFFICACITÉ dans le gain des points et des rencontres SUR 8 POINTS 	Sur 3 points Classement par poule et niveau de jeu	Points Poules classement	0.5 Poule6 classement de 20 à 24/24	1 Poule5 classement de 16 à 20/24	1.5 Poule4 classement de 12 à 15/24	2 Poule3 classement de 8 à 12/24	2.5 Poule2 classement de 4 à 8/24	3 Poule1 classement de 1 à 4/24	
	Sur 5 points Note attribuée en fonction du nombre de points obtenus par rapport au nombre de match effectué	Nombre de matchs 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	Sur 5 points Nombre de points obtenus en fonction des matchs : victoire = 2 pts, défaites avec 3 points d'écart ou moins = 1 pt, autre défaite = 0						
		0.83	0 à 1	0 à 1	0 à 2	0 à 2	0 à 3	0 à 3	
		1.66	2	2 à 3	3	3 à 4	3 à 5	4 à 7	
		2.5	3	4	4 à 5	5 à 6	6 à 7	7 à 9	
		3.33	4	5	6 à 7	6 à 8	8 à 9	10 à 12	
		4.16	5	6 à 7	8	9 à 10	10 à 12	12 à 13	
		5	6	8	9 à 10	11 à 12	13 à 14	14 à 16	
								16 à 18	
								18 à 20	
EFFICACITÉ dans la construction du point SUR 8 POINTS	Points		Degré d'acquisition du niveau 2						8
	Mobilité sur 2	Placement/déplacement / remplacement	Déplacements en retard, joueur spectateur de son jeu, souvent surpris et en déséquilibre, pas de remplacement	Déplacements principalement latéraux, quelques déplacements au centre, attitude équilibrée en zone de confort		Position d'attention dynamique, équilibrée, déplacements fréquents, frappe équilibrée		déplacements anticipés, remplacement systématique, joueur rapide et efficace	
	Echange sur 4	Variété : des frappes des trajectoires des zones de jeu	Entretien de l'échange, frappe toujours avec la même énergie, utilisation d'un coup privilégié et d'un même type de trajectoire, zone de jeu centrale	Alterne 2 types de frappes, essai de jouer plus en angle,		Utilisation de plusieurs types de frappes, varie les zones de jeu et les trajectoires, donne de la vitesse au volant		Production de trajectoires variées et précises, utilisation pertinente de toute la gamme de frappes et exploitation du terrain dans sa totalité	
Stratégie sur 2	prise en compte de l'adversaire	Pas d'intention tactique réelle, joueur centré sur le volant, se contente de le renvoyer	Recherche le déséquilibre adverse, mais manque de continuité ou de cohérence, ne réussit pas toujours à finir le point		Tactique de jeu, rupture d'échange et création de déséquilibre chez l'adversaire		Intention tactique pertinente, prise en compte de l'adversaire de sa position, ses points faibles et exploitation		
EFFICACITÉ dans la gestion du tournoi, tenue des rôles, et aide à un partenaire SUR 4 POINTS	Engagement responsable et positif dans le cycle d'apprentissage		<ul style="list-style-type: none"> S'engager dans la pratique de manière lucide, responsable et autonome 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) 						