

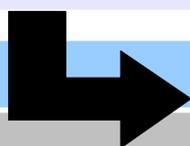
# Séquence d'apprentissage en BADMINTON

## Évaluation Niveau Approfondissement

### NOTE 1 : PERFORMANCE DU JOUEUR / MAITRISE BADISTE

sur 14 points

Profil du joueur	Points "Tactique Dangereuse" (PTD) marqués en moyenne			
	0 à 1 pt	2 à 3 pts	4 à 5 pts	6 pts ou +
TACTICIEN	10	11 à 12	13	14
CIBLEUR ou FRAPPEUR OPPORTUNISTE	8 à 9	10	11 à 12	13
REPOUSSEUR RÉGULIER	4 à 5	6 à 7	8 à 9	10
RENVOYEUR CENTRAL	0 à 3	4 à 5	6 à 7	8 à 9



### NIVEAU DE MAITRISE DU BADISTE

Profil du joueur	EPREUVE pour VALIDER
LE TACTICIEN CIBLEUR & FRAPPEUR : il construit le point de façon variée sur plusieurs frappes	LES 3 ATOUTS
LE CIBLEUR ou FRAPPEUR EFFICACE : il marque souvent sur une OPPORTUNITE (volant cadeau)	PETIT TERRAIN CONTRE GRAND ou ATTAQUANT CONTRE DEFENSEUR
LE REPOUSSEUR REGULIER	LE REPOUSSEUR
LE RENVOYEUR CENTRAL ATTENTISTE	L'ECHANGEUR

### NOTE 2 : PERFORMANCE ÉQUIPE

sur 2 points

POINTS TOURNOI marqués en moyenne par l'équipe			
1 à 2 pts marqués en moyenne	3 à 4 pts marqués en moyenne	5 à 6 pts marqués en moyenne	7 pts ou + marqués en moyenne
0,5 pt	1 pt	1,5 pts	2 pts

### NOTE 3 : Efficacité dans le rôle de Conseiller & d'Arbitre / Scoreur

sur 4 points

TOP NIVEAU	4 pts	★★★★ Idem + Conseille une tactique pertinente selon les bonus, le point fort du joueur et le point faible adverse
FIABLE	3 pts	★★★ Idem + Encourage son joueur et communique les résultats des bonus marqués
FEBRILE	2 pts	★★ Idem + Recueil fiable des résultats
BANCAL	1 pt	★ Concentré, à sa place, connaît les règles et annonce le score

## ATTENDUS DE FIN DE CYCLE DU CHAMP D'APPRENTISSAGE n°4

<p>AFC1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable pour faire basculer le rapport de force en sa faveur ou celle de son équipe</p>	<p>AFC2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force</p>	<p>AFC3 : Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son adversaire et de l'arbitre</p>	<p>AFC4 : Observer et co-arbitrer</p>	<p>AFC5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité</p>
---	---	--	---------------------------------------	--

### Règles constitutives des Modalités d'évaluation

- ☑ Les élèves sont placés par équipe de 2 et affrontent d'autres équipes de 2 joueurs (poule de 3 à 4 équipes par terrain). Les équipes sont de niveau homogène entre elles et de niveaux légèrement dissymétriques en leur sein.
- ☑ Les matchs (simple 1 entre les deux n° 1, simple 2 entre les deux n° 2 puis double) se jouent en 25 points. Les matchs individuels se jouent en 11 points avec une zone verte à atteindre pour "gagner ou perdre avec la manière". Ceci afin de bonifier victoire ou défaite. Les scores des 2 matchs en simple s'additionnent pour chaque équipe et la confrontation se termine en double jusqu'à ce qu'une équipe atteigne le score de 25 pts
- ☑ Tous les élèves passent au moins une fois dans le rôle de voltigeur, de porteur et de joker. Tous les élèves passent au moins une fois dans le rôle de voltigeur tourné ou renversé. Pour certaines figures, les acrobates peuvent faire appel à un joker ou plusieurs jokers n'étant pas du groupe.
- ☑ Chaque équipe dispose d'un jeu de 3 cartes (atout jeu droite / gauche – atout jeu court / long – atout jeu rapide) et chaque joueur est coaché par son partenaire. Les autres joueurs occupent les rôles d'arbitre et de scoreur pour gérer efficacement l'organisation du tournoi.
- ☑ Avant chaque match, chaque joueur annonce (en déposant sa carte auprès de l'arbitre) son "**atout tactique dangereuse**" choisi pour marquer des points bonus (zone verte). Lorsqu'un des deux adversaires atteint le score de 6, un temps de coaching d'une minute est alors permis pour éventuellement changer d'"**atout tactique dangereuse**" et recevoir des conseils.
- ☑ Les badistes enfilent un chasuble dont la couleur correspond à la tactique dangereuse choisie
- ☑ Au cours de la séquence d'apprentissage, les élèves passent des épreuves appelées "passage de volant" (4 épreuves : volant vert, volant bleu, volant rouge & volant noir) pour déterminer leur niveau badiste

### BADMINTON CYCLE 4 NIVEAU APPROFONDISSEMENT

### Compétence Attendue

Au cours d'un tournoi de badminton géré alternativement par tous les élèves, avec l'aide de son coach, identifier une caractéristique forte de son jeu et le principal point faible adverse pour adopter une tactique dangereuse pertinente permettant de mettre en difficulté l'adversaire et de gagner la rencontre

