

COMPETENCES ATTENDUES ET PROTOCOLE D'EVALUATION EN BADMINTON BAC 2013

COMPETENCES ATTENDUES NIVEAU 4

- Pour gagner le match, **faire des choix tactiques**, et produire des **frappes variées** en direction, longueur et hauteur afin de **faire évoluer le rapport de force** en sa faveur

PRINCIPES DE L'EPREUVE :

Les matchs se jouent en **deux sets gagnants** de 11 points. Les règles essentielles sont celles du badminton (terrain, filet, service et décompte des points). Chaque candidat dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau très proche (1). A l'issue des matchs, **deux classements différents sont effectués** : un classement général, filles et garçons séparés et un classement au sein de chaque poule (mixte ou pas).

A l'issue d'une phase de jeu (tout ou partie d'un set) le **candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante**. La procédure d'évaluation est déterminée **par l'équipe pédagogique** (dispositif, fiche ou entretien).

- (1) Commentaire à propos du principe d'équilibre du rapport de force : les candidats qui se rencontrent doivent être de **niveau homogène**. C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Que les poules soient mixtes ou pas, les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte des différences garçons/filles dans les appréciations qualitatives et le passage à la note. Les appréciations et notes sont attribuées sans comparer les prestations des filles avec celles des garçons. Un écart important au score ne permet pas d'apprécier de manière positive tous les éléments de la compétence des deux candidats.

ORGANISATION DE L'EVALUATION

L'évaluation sera assurée par deux enseignants :

- **La performance** (ou gain des rencontres) sera évaluée par le classement de l'élève dans sa classe et dans son genre sur / **5 points**. Les enseignants seront responsables de les situer par rapport aux niveaux des autres classes.
- Le jour de l'épreuve, chaque duel sera observé par deux autres camarades (nombre de frappes, points gagnés et gagnants, points perdus) observation qui viendra à l'appui de l'évaluation de ses compétences.
- L'évaluation des compétences : l'efficacité défensive (points perdus en + de 3 touches réussies/ points perdus) et offensive (points gagnants/points gagnés) permettront d'évaluer concrètement pour l'élève ses « **qualités techniques au service de sa tactique, la variété, la qualité et l'efficacité des actions de frappes ainsi que la rapidité et l'équilibre de ses déplacements, placements et replacements** » (/10 points).
- La Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du Rapport de Force sera évaluée à travers son analyse du premier set et sa proposition de stratégie au second set. (/ **5points**)
- Les enseignants s'appliqueront à **situer les élèves sur 3 niveaux distincts** correspondants
 - au niveau 4- (correspondant au niveau 4 non acquis sur la fiche)
 - au niveau 4 (situé sur la fiche par les repères énoncés de 10 à 16 points)
 - au niveau 4+(situé sur la fiche par les repères énoncés de 17 à 20 points)

ORGANISATION DE L'OBSERVATION INDIVIDUELLE STRATEGIQUE

- Chaque joueur est observé pendant ses deux sets.
- A l'issue du premier set, il rédige son analyse et sa proposition de stratégie pour le second
- L'évaluation des analyses stratégiques des élèves se fera à posteriori par l'enseignant responsable de la classe.

ORGANISATION DE L'OBSERVATION

L'enseignant responsable de la classe organisera toutes les rencontres de sa classe pour le jour de l'évaluation baccalauréat et mettra à disposition de l'autre enseignant une liste de tous ses élèves et leur classement acquis lors du cycle. Il s'agira de se mettre d'accord sur les notes performances, sur les niveaux des élèves et sur l'échelle proposée par la fiche bac (cf. ci-dessus).

Proposition pour évaluer le badminton au Baccalauréat en 2013-201...: Reprise de l'intégralité la nouvelle fiche (en gras les points forts du texte)

BADMINTON EN SIMPLE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE						
COMPETENCE ATTENDUE		Les matchs se jouent en deux sets gagnants de 11 points. Les règles essentielles sont celles du badminton (terrain, filet, service et décompte des points). Chaque candidat dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau très proche (1). A l'issue des matchs, deux classements différents sont effectués : un classement général, filles et garçons séparés et un classement au sein de chaque poule (mixte ou pas). A l'issue d'une phase de jeu (tout ou partie d'un set) le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante . La procédure d'évaluation est déterminée par l'équipe pédagogique (dispositif, fiche ou entretien). (1) Commentaire à propos du principe d'équilibre du rapport de force : les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène . C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues. Que les poules soient mixtes ou pas, les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte des différences garçons/filles dans les appréciations qualitatives et le passage à la note. Les appréciations et notes sont attribuées sans comparer les prestations des filles avec celles des garçons. Un écart important au score ne permet pas d'apprécier de manière positive tous les éléments de la compétence des deux candidats.						
NIVEAU 4 : Pour gagner le match, faire des choix tactiques , et produire des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur.								
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 Non acquis		Degrés d'acquisition du NIVEAU 4				
		De 0 point	à 9 points	De 10 points	à 16 points	De 17 points	à 20 points	
5/20	Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du Rapport de Force	L'analyse du temps de jeu précédent est peu lucide et ne débouche que sur des propositions « standard » qui seront peu ou pas mis en œuvre. L'évolution du score n'a pas d'influence sur le jeu dans lequel les choix restent aléatoires.		Le candidat a identifié certains de ses points forts , il propose et tente de les utiliser le plus souvent possible. La relation avec les possibilités de l'adversaire apparaît . L'évolution du score entraîne des modifications dans le jeu du candidat.		Le candidat identifie quelques points faibles et quelques points forts de son adversaire . Il adapte son jeu. La stratégie du joueur s'adapte efficacement à l'évolution du score.		
		Un coup prioritaire est utilisé pour tenter de rompre l'échange mais l'adversaire sort rarement du centre du jeu. La prise de raquette, unique , est efficace pour ce coup. Les déplacements sont fortement perturbés dès que l'adversaire varie ses trajectoires en longueur et direction. Le candidat sort progressivement du jeu de face et à l'amble . Le remplacement est tardif , il s'effectue souvent après un temps d'observation du résultat de la frappe.		Le candidat utilise plusieurs coups de manière complémentaire et produit des trajectoires rasantes et courtes ; hautes et longues ; variées en direction pour amener la rupture de l'échange. Des trajectoires rapides et descendantes peuvent apparaître. Ces frappes obligent l'adversaire à sortir souvent du centre du jeu. Les déplacements vers le volant et les placements sous le volant sont efficaces sur tout le terrain dans les phases de moindre pression. Le candidat frappe le volant de profil avec une prise efficace et se replace régulièrement mais souvent après un temps de rééquilibration.		Le candidat utilise des coups variés et pertinents pour construire la rupture sans toutefois réussir à les masquer : Les volants sont pris tôt (hauts) et différents paramètres (direction, haut, long) au cours du même échange, en fonction du retour de l'adversaire sont utilisés. La vitesse des volants peut devenir un atout . Les trajectoires obligent l'adversaire à sortir nettement du centre du jeu . Les déplacements vers le volant et les placements sous le volant sont efficaces sur tout le terrain même dans les phases de pression plus forte. Le remplacement , quasi systématique , prend parfois en compte les possibilités de retour adverse.		
5 /20	Gain des rencontres	Classement par sexe au sein du groupe/classe : 3 pts	0 pt	1 pt	1 pt	2 pts	2pts	3 pts
		Classement au sein de chaque poule : 2 pts	Les élèves (filles ou garçons) classés en bas du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (00-09).					
		Les élèves se voient attribués de 0 à 2 points au regard de leur classement au sein de chaque poule.						

Rappel de la démarche d'évaluation qui peut-être organisée comme suit :

- La performance /5** : est établie à partir d'un tableau Excel en 2, 3 ou 4 poules de niveau où tous les élèves d'une poule se rencontrent et où les ruptures de niveau de performance entre les poules sont nettes. Les classements masculin et féminin se feront donc à partir de la hiérarchie dans les poules en tenant compte des victoires puis du goal-average (qui incite les élèves à ne pas lâcher un match, à se battre jusqu'au bout). Un classement de 1 à ... sera donc établi **pour chaque genre** et les notes réparties dans la fourchette proposée par le texte de 0 à 5 points
- La stratégie /5** : se construit tout au long du cycle grâce au **doc 4** (qui permet à l'observateur de recueillir un certain nombre d'indications pour affronter tel ou tel élève) et s'évalue le jour prévu grâce au **doc 2** dans lequel l'élève propose son analyse en fonction des données recueillies le jour même par un pair sur le **doc 3** (qui recueille les points gagnants et gagnés, perdus bonifiés en 3 touches ou plus).
- L'évaluation des compétences /10** : se fera sur le **doc 5** commun aux 2 évaluateurs. Cette évaluation en cours de jeu **pourra s'appuyer à posteriori**, en cas de doute ou de désaccord, sur le relevé de données établie par un pair sur le **doc 3** au cours du ou des matchs de l'élève concerné et ramené au nomogramme du **doc 1**. Ce document est utilisé en première pour évaluer et centrer les élèves sur les attendus du baccalauréat. Il leur donne, couplé au doc3, des indices concrets sur leur efficacité défensive et offensive.

note compétence / 10

Stratégie OFFENSIVE en cours de jeu (pts gagnants/gagnés)	Niveaux			Valeur DEFENSIVE Résister (bonifiés en déf : perdus + de 3f / ensemble des perdus)
	N	N	N	
	4+	4	4 na	

Rappel Compétences

N4na (non acquis) : Un coup prioritaire est utilisé pour tenter de rompre l'échange mais l'adversaire sort rarement du centre du jeu. La prise de raquette, unique, est efficace pour ce coup.

Les déplacements sont fortement perturbés dès que l'adversaire varie ses trajectoires en longueur et direction.

Le candidat sort progressivement du jeu de face et à l'amble.

Le remplacement est tardif, il s'effectue souvent après un temps d'observation du résultat de la frappe.

N4 : Le candidat utilise plusieurs coups de manière complémentaire et produit des trajectoires rasantes et courtes ; hautes et longues ; variées en direction pour amener la rupture de l'échange. Des trajectoires rapides et descendantes peuvent apparaître.

Ces frappes obligent l'adversaire à sortir souvent du centre du jeu.

Les déplacements vers le volant et les placements sous le volant sont efficaces sur tout le terrain dans les phases de moindre pression.

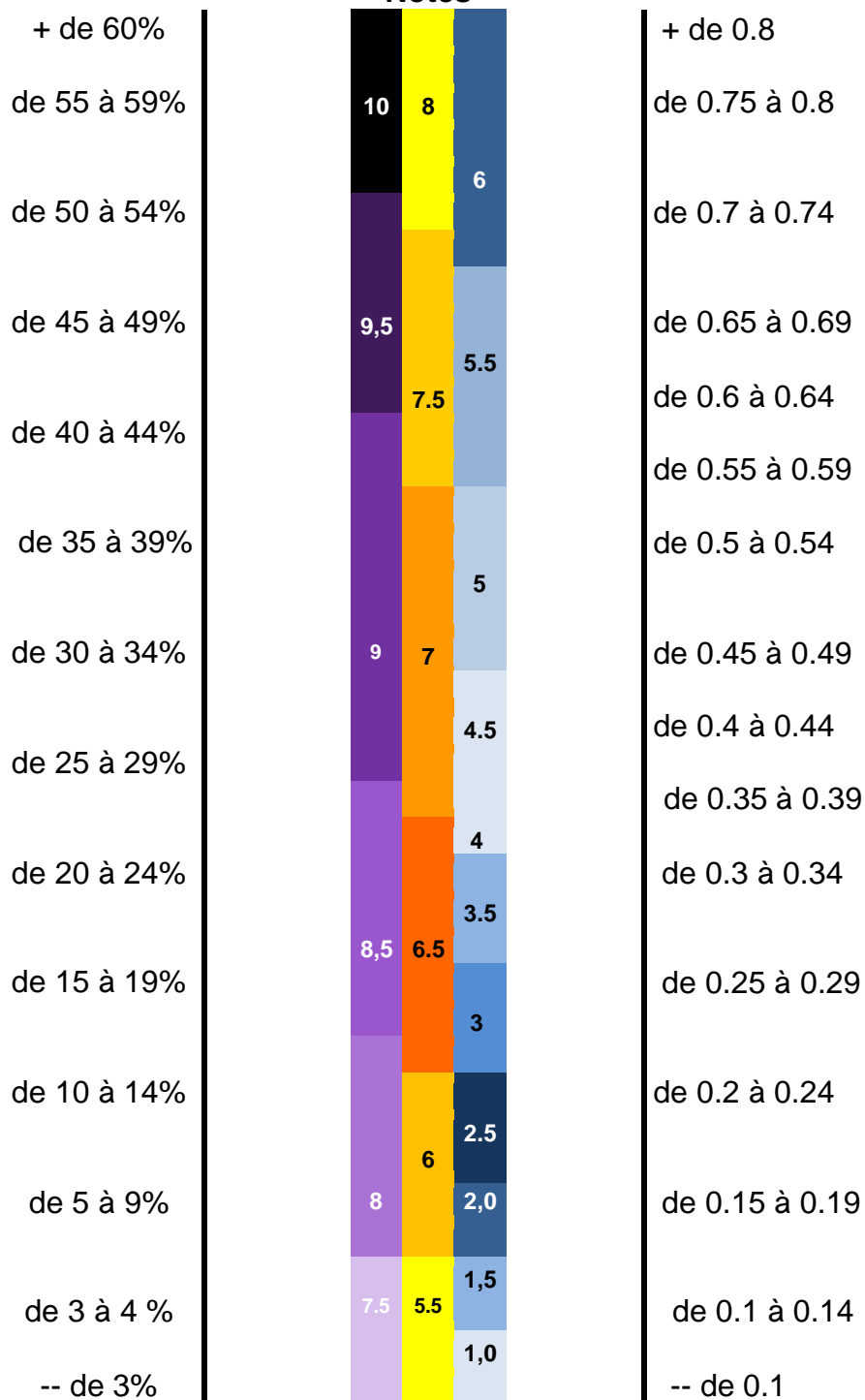
Le candidat frappe le volant de profil avec une prise efficace et se replace régulièrement mais souvent après un temps de rééquilibration.

N4+ : Le candidat utilise des coups variés et pertinents pour construire la rupture sans toutefois réussir à les masquer : Les volants sont pris tôt (hauts) et différents paramètres (direction, haut, long) au cours du même échange, en fonction du retour de l'adversaire sont utilisés. La vitesse des volants peut devenir un atout.

Les trajectoires obligent l'adversaire à sortir nettement du centre du jeu.

Les déplacements vers le volant et les placements sous le volant sont efficaces sur tout le terrain même dans les phases de pression plus forte. Le remplacement, quasi systématique, prend parfois en compte les possibilités de retour adverse.

Notes



Note performance / 5 points :

Obtenue à partir d'un classement sous forme de championnat dans la classe (2 ou 3 poules).

L'enseignant devra situer le niveau du meilleur et du dernier pour établir la fourchette d'évaluation de la classe.

Dans le cadre de la mixité, on établira un classement fille et garçon séparés après le classement global.

La distinction entre classement dans la classe et dans la poule n'a plus lieu d'être puisqu'ici les élèves sont classés grâce à un championnat qui donne un classement fiable

Barème d'analyse du jeu /5 sur les trois champs (analyse de soi, de l'autre et stratégie déduite)

codage	+++	++M	++-	+MM	MMM	+M-	+-	MM-	M--	---	
points	5	4.5	4	3.5	3	2.5	2	1.5	1	0.5	0

Bac: ANALYSE DE LA RENCONTRE /5 POINTS Terrain N°

Nom du Joueur Questionné : _____ **Prof Questionneur :** _____

A l'issue d'un math en 11 points gagnants le joueur observe sa fiche de match remplie par un pair observateur ci-après jointe) et fait émerger ses capacités à :

- analyser son jeu ; points forts, points faibles.....
- analyser le jeu de son adversaire ; points forts, points faibles.....
- Elaborer une stratégie de jeu pour gagner la rencontre suivante face à cet adversaire

Analyse de mon jeu		Cf. CODAGE
J'ai gagné mes points en..... (mes points forts)		+ ou M ou -
J'ai perdu mes points en..... (mes points faibles)		
Analyse du jeu de mon adversaire		Cf. CODAGE
Il ou elle a plutôt gagné en..... (ses points forts)		+ ou M ou -
Il ou elle a perdu plutôt en..... (ses points faibles)		
Ma stratégie pour le set suivant serait :		Cf. CODAGE
Si je devais rejouer une partie en 11 contre cet adversaire, je :.....		+ ou M ou -

Note de l'analyse de la rencontre : Codage : mettre + (si satisfaisant) ou M (si moyen, réponse incomplète) ou - (si réponse décevant, sans rapport avec observation, trop incomplète)

Sur 5 points

Barème d'analyse du jeu /5 sur les trois champs											
codage	+++	++M	++-	+MM	MMM	+M-	+- -	MM-	M--	---	
points	5	4.5	4	3.5	3	2.5	2	1.5	1	0.5	0

Bac: ANALYSE DE LA RENCONTRE /5 POINTS Terrain N°

Nom du Joueur Questionné : _____ **Prof Questionneur :** _____

A l'issue d'un math en 11 points gagnants le joueur observe sa fiche de match remplie par un pair observateur ci-après jointe) et fait émerger ses capacités à :

- analyser son jeu ; points forts, points faibles.....
- analyser le jeu de son adversaire ; points forts, points faibles.....
- Elaborer une stratégie de jeu pour gagner la rencontre suivante face à cet adversaire

Analyse de mon jeu		Cf. CODAGE
J'ai gagné mes points en..... (mes points forts)		+ ou M ou -
J'ai perdu mes points en..... (mes points faibles)		
Analyse du jeu de mon adversaire		Cf. CODAGE
Il ou elle a plutôt gagné en..... (ses points forts)		+ ou M ou -
Il ou elle a perdu plutôt en..... (ses points faibles)		
Ma stratégie pour le set suivant serait :		Cf. CODAGE
Si je devais rejouer une partie en 11 contre cet adversaire, je :.....		+ ou M ou -

Note de l'analyse de la rencontre : Codage : mettre + (si satisfaisant) ou M (si moyen, réponse incomplète) ou - (si réponse décevant, sans rapport avec observation, trop incomplète)

Sur 5 points

Barème d'analyse du jeu /5 sur les trois champs											
codage	+++	++M	++-	+MM	MMM	+M-	+- -	MM-	M--	---	
points	5	4.5	4	3.5	3	2.5	2	1.5	1	0.5	0

Niveau ELEVE
(important et déterminé par les 2 enseignants évaluateurs)

Badminton : Analyse des RESULTATS

Document rempli par un pair pour permettre au joueur d'élaborer une stratégie sur la base de données concrètes. **Doc 3**
PL 2013-201..

4 na	
4	
4+	

NOM de l'élève : _____ **Classe:** _____

DATE des DEFIS :

FIN DE CYCLE

DEFI n°1, 2 sets contre :

DEFI n°1 set N°1				DEFI n°1 set N°2			
	Nb. de frappes	Gagné	Perdu		Nb. de frappes	Gagné	Perdu
1				1			
2				2			
3				3			
4				4			
5				5			
6				6			
7				7			
8				8			
9				9			
10				10			
11				11			
12				12			
13				13			
14				14			
15				15			
16				16			
17				17			
18				18			
19				19			
20				20			
21				21			

résultat :

résultat :

NOMS des observateurs

1° défi S1:	
1° défi S2:	
2° défi S3 :	
2° défi S4 :	

Matches en 11 points gagnats

DEFI n°2, 2 sets contre :

DEFI n°2 set N°3				DEFI n°2 set N°4			
	Nb. de frappes	Gagné	Perdu		Nb. de frappes	Gagné	Perdu
1				1			
2				2			
3				3			
4				4			
5				5			
6				6			
7				7			
8				8			
9				9			
10				10			
11				11			
12				12			
13				13			
14				14			
15				15			
16				16			
17				17			
18				18			
19				19			
20				20			
21				21			

résultat :

résultat :

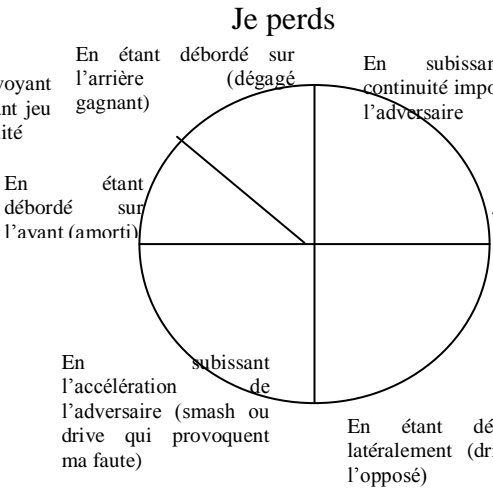
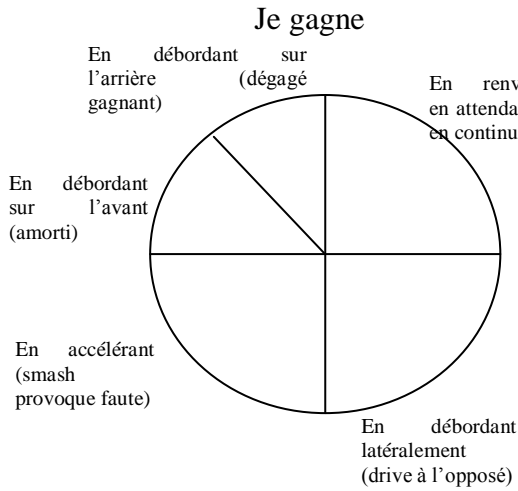
N.B: entourez les points gagnés sur "RUPTURE", lorsque le perdant du point a été débordé, n'a pas touché le volant ou l'a renvoyé en faisant une faute. C'est une FAUTE PROVOQUEE !

A = Nombre de points perdus :	B=Perdus avec frappes = ou + de 3 :	Indice défense REGULARITE :B/A=	note Comp : /10
C = points gagnés	D = points gagnants	Indice attaque d'EFFICACITE :D/C=	
Classement dans le groupe ou dans la classe :			Note Strat /5
		Note perf /5	Note : /20

Fiche de travail sur les stratégies

(À utiliser au cours du cycle, pour permettre aux élèves d'entrer dans une logique d'analyse, de prédiction-projection, de se constituer une base de données et de réflexions stratégiques)

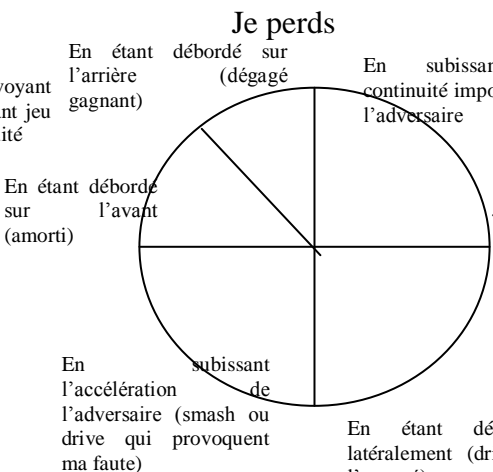
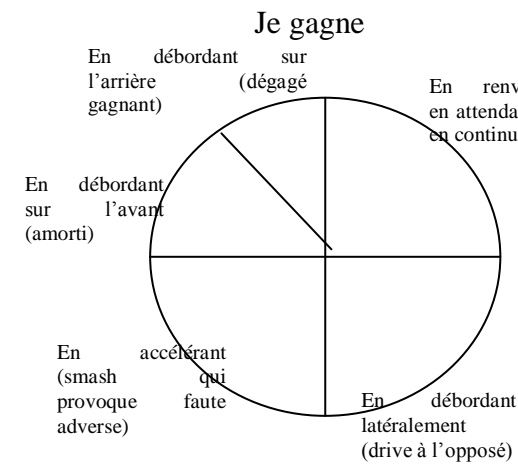
Nom _____ **Prénom :** _____ **Classe :** _____ **Rencontres du :** / /2012 **Conclusions :**



1) Sur mon jeu :

 2) Sur le jeu de mon adversaire (**Nom :.....** **Prénom :**) :

Résultat final du match :

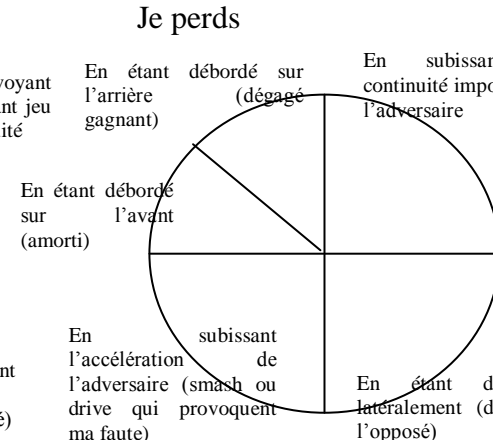
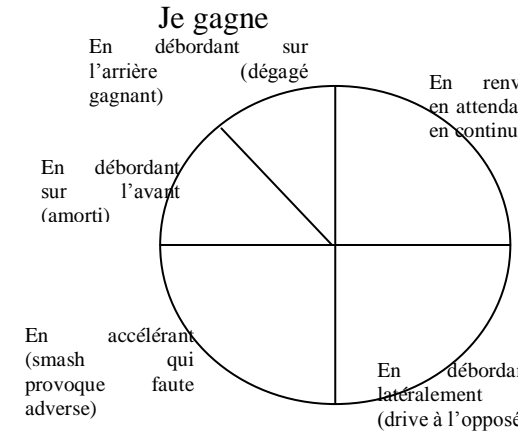


Conclusions :

1) Sur mon jeu :

 2) Sur le jeu de mon adversaire (**Nom :.....** **Prénom :**) :

Résultat final du match :



Conclusions :

1) Sur mon jeu :

 Sur le jeu de mon adversaire (**Nom :.....** **Prénom :**) :

Résultat final du match :

Document pour la double évaluation en badminton (chaque évaluateur en possède 1 pré-rempli par le prof responsable de la classe)

N°	Noms prénoms	Terrain fin de cycle	Classement F & G	Evaluation Du niveau 4 -, 4 OU 4+	Prop Note perf/5	Analyse du doc stratégie /5	Variété des coups /7 *	Le jeu de jambe /3 *	Note compétence /10	NOTE/ 10 Compétences Avec nomogramme	Note terminale proposée /20
1		1									
2		1									
3		1									
4		1									
5		1									
6		2									
7		2									
8		2									
9		2									
10		2									
11		3									
12		3									
13		3									
14		3									
15		3									
16		4									
17		4									
18		4									
19		4									
20		4									
21		5									
22		5									
23		5									
24		5									
25		5									
26		6									
27		6									
28		6									
29		6									
30		6									
31		7									
32		7									
33		7									
34		7									
35		7									
36		7									

*** Variété des coups et qualité technico-tactique / 7 :**

De 1 à 3 pts :

Un coup prioritaire est utilisé, adv. sort rarement du centre du jeu. **Utilise une prise de raquette unique.**

De 3 à 5 pts : Des trajectoires rasantes et courtes (amorti) ; hautes et longues ; variées en direction pour amener la rupture de l'échange. Des trajectoires rapides et descendantes peuvent apparaître, sort souvent l'adversaire du centre de son terrain.

De 5 à 7 pts :

Coups variés et pertinents, les volants sont pris tôt, variété des échanges, utilise différents paramètres (direction, haut, long) au cours du même échange. La vitesse des volants peut devenir un atout (smash dans les espaces libérés).

*** Variété des déplacements / 3 :**

De 0.5 à 1 pts Les déplacements perturbés dès que l'adversaire varie ses trajectoires en longueur et direction. Le joueur sort progressivement du jeu de face et à l'amble. Replacement tardif qui s'effectue souvent après un temps d'observation du résultat de la frappe.

De 1.5 à 2.5 pts

Déplacements et les placements efficaces sur tout le terrain dans les phases de moindre pression. se replace régulièrement mais souvent après un temps de rééquilibrage.

De 2 à 3pts :

Déplacements et placements efficaces même dans les phases de pression plus forte. Le replacement, quasi systématique, est adapté aux possibilités de retour adverse.