



RÉGION ACADÉMIQUE
NOUVELLE-AQUITAINE

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE
MINISTÈRE
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR,
DE LA RECHERCHE
ET DE L'INNOVATION



Situation Complexe en BADMINTON

Niveau 3

Compétence Propre n° 4

"Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif"

L'Évaluation

Auteur: Clément SERRET

Contact: clement_serret@ac-bordeaux.fr

Présentation de la Situation

L'Evaluation

Proposer le même contexte d'évaluation que celui proposé lors du vécu de la Situation Complexe.

Montante Descendante de classement sans thème

Match par équipe de 2

Bonification de Points sur Points Gagnants et Fautes Directes

Equipe Homogène et rencontres de proche niveau

Ordre des Confrontations définies par les élèves

Prénom

Prénom

Match 1		TERRAIN	Total	STATUT	Résultat Match V/D
Prénom 1	Points gagnés	Points Gagnants			
		Fautes Directes			
Prénom 2	Points gagnés	Points Gagnants			
		Fautes Directes			

Match 2		TERRAIN	Total	STATUT	Résultat Match V/D
Prénom 1	Points gagnés	Points Gagnants			
		Fautes Directes			
Prénom 2	Points gagnés	Points Gagnants			
		Fautes Directes			

Match 3		TERRAIN	Total	STATUT	Résultat Match V/D
Prénom 1	Points gagnés	Points Gagnants 3pts			
		Fautes Directes 1 pt			
Prénom 2	Points gagnés	Points Gagnants 3pts			
		Fautes Directes 1 pt			

Match 4		TERRAIN	Total	STATUT	Résultat Match V/D
Prénom 1	Points gagnés	Points Gagnants 3pts			
		Fautes Directes 1 pt			
Prénom 2	Points gagnés	Points Gagnants 3pts			
		Fautes Directes 1 pt			

Match 5		TERRAIN	Total	STATUT	Résultat Match V/D
Prénom 1	Points gagnés	Points Gagnants 3pts			
		Fautes Directes 1 pt			
Prénom 2	Points gagnés	Points Gagnants 3pts			
		Fautes Directes 1 pt			

Match 6		TERRAIN	Total	STATUT	Résultat Match V/D
Prénom 1	Points gagnés	Points Gagnants 3pts			
		Fautes Directes 1 pt			
Prénom 2	Points gagnés	Points Gagnants 3pts			
		Fautes Directes 1 pt			

Prénoms des élèves dans l'ordre des confrontation

Score de chaque simple / Statut de chaque joueur

Victoire ou défaite INDIVIDUELLE

Fiche d'EQUIPE

Prénom Anthony Bil

Prénom Fammy Deepch

Match 1		TERRAIN	1		Total	STATUT	Résultat
						Match	V/D
Prénom 1	Fanny	Points gagnés	Points Gagnants		1	Réserve	D
			Fautes Directes	0			
Prénom 2	Anthony	Points gagnés	Points Gagnants		15	Attaquant	V.
			Fautes Directes				

Match 2		TERRAIN	1		Total	STATUT	Résultat
						Match	V/D
Prénom 1	Anthony	Points gagnés	Points Gagnants		14	hésitant	V.
			Fautes Directes				
Prénom 2	Fanny	Points gagnés	Points Gagnants	0	9	Réserve	D
			Fautes Directes	000000			

Match 3		TERRAIN	1		Total	STATUT	Résultat
						Match	V/D
Prénom 1	Fammy	Points gagnés	Points Gagnants 3pts	000	16	Réserve	V
			Fautes Directes 1 pt	0000000			
Prénom 2	Anthony	Points gagnés	Points Gagnants 3pts	1	9	Réserve	D
			Fautes Directes 1 pt				

Match 4		TERRAIN	1		Total	STATUT	Résultat
						Match	V/D
Prénom 1	Fanny	Points gagnés	Points Gagnants 3pts	00	6	Hésitant	D
			Fautes Directes 1 pt				
Prénom 2	Anthony	Points gagnés	Points Gagnants 3pts		15	Puncheur	V.
			Fautes Directes 1 pt				

Match 5		TERRAIN	1		Total	STATUT	Résultat
						Match	V/D
Prénom 1	Fanny	Points gagnés	Points Gagnants 3pts	0	4	Réserve	D
			Fautes Directes 1 pt	0			
Prénom 2	Anthony	Points gagnés	Points Gagnants 3pts		15	Puncheur	V.
			Fautes Directes 1 pt				

Match 6		TERRAIN	1		Total	STATUT	Résultat
						Match	V/D
Prénom 1	Anthony	Points gagnés	Points Gagnants 3pts		15	Puncheur	V.
			Fautes Directes 1 pt	1			
Prénom 2	Fanny	Points gagnés	Points Gagnants 3pts	0	6	Réserve	D
			Fautes Directes 1 pt	000			

Présentation de la Situation

L'Evaluation

Evaluer par Compétence et éviter une succession d'items comme repère d'évaluation.

Evaluation en lien avec la Compétence Attendue sur le principe du CURSEUR

Le STATUT comme indice supplémentaire au regard de l'enseignant (permet de nuancer ou d'accentuer le regard de l'enseignant):

- L'adaptation du joueur à son adversaire
- La qualité de sa lecture du jeu dans la recherche de la mise en danger jusqu'à la rupture.
- L'efficacité technique au service de sa stratégie.

EVALUATION BADMINTON 2nd /1ere

	COULEUR	Met en Diff. et varie son service selon position adverseaire.			Ne saisit pas les opportunités ou tardif / Joue principalement au centre, Peu de construction et de variation de trajectoires Efficacité & Régul -			Volonté de CONSTRUIRE situation de rupture / Capable de jouer sur traject.- Vitesse / Jeu pas tjs adapté et qd favorable Efficacité & Régul + ou -			Volonté de RUPTURE systématique / Jeu CONSTRUIT et adapté - Variation trajectoire vitesse / Renverse échange Efficacité & Régul +++			Déplacement - remplacement: tardif / uniqt vers l'avant / rapide et adapté		
		0	1,5	3	0	1,5	3	4,5	6	7,5	9	0	1,5	3		
TERRAIN 1																
TERRAIN 2																
TERRAIN 3																
TERRAIN 4																

Le service comme un élément de maitrise et d'efficacité dans la construction de la mise en difficulté, indépendant de l'adversaire.

Repère de l'acquisition de la Compétence Attendue, de son adaptation au jeu et de la mise en difficulté au cours de l'échange.

Critère présent dans l'évaluation au Bac révélant l'investissement de l'élève à la fois dans les phases d'attaque et de défense

Evaluation Finale...une note sur 20

- Lecture du Jeu et Technique au service de la stratégie: /15
- Performance:
 - 3pts : Classement par sexe au sein de la classe.
 - 2 pts : Classement Finale de l'équipe au sein de la classe.