

## EVALUATION DNB BADMINTON NIVEAU 2

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES DE L'ELABORATION DE L'EPREUVE						
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.		Tournoi 5 joueur(se)s, 1 arbitre, 1 observateur par joueur pour la feuille de score qui est également coach du joueur. Tout le monde se rencontre, et tourne sur tous les postes. Les matches se disputent sur 21 points. Un <b>bingo (2pts)</b> est attribué lorsque le joueur(se) marque un point en mettant hors de position (volant non touché, et en dehors de l'espace proche de l'adversaire, c'est-à-dire bras + raquette). Le joueur marque un <b>super bingo (3pts)</b> s'il annonce un bingo à haute voix avant la frappe et qu'il est effectif (une annonce par point).						
POINTS	ELEMENTS A EVALUER	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2						
8 pts	Efficacité dans le gain des points et des rencontres	l'efficacité du joueur (bingo)  6 pts	Je ne marque pas de bingo et je perds mes matchs facilement 1 pt	Je marque quelques bingos (2 à 3 par match) 3 Pts	Je marque plusieurs bingos (4 et plus) mais peu de super bingo (moins de 1 par match) 4 Pts	Je marque plusieurs bingos (2 et plus) et quelques super bingos (2 à 3 par match) 5 pts	Je marque de nombreux super bingos (+ de 4) 6 Pts	
			Je ne marque pas de bingo (moins de 1 par match) mais les scores sont serrés 2 Pts	5ème place 0 pt	4ème place 0,5 pt 3ème place 1 pt	2ème place 1,5 pts	1ère place 2 pts	
8 pts	La variété des frappes au service et dans l'échange (Niveau de jeu)	Je suis efficace dans la construction du point  6 pts	Je frappe parfois le volant lorsqu'il est sur moi mais je rate lorsqu'il est loin de moi 1 pt	Je frappe le volant en cloche et au centre dans mon espace proche 2 Pts	Je renvoie tous les volants mais sans intention de placement 3 Pts	Je renvoie régulièrement avec des trajectoires plus tendues et j'exploite une situation favorable (volant haut près du filet) 4 Pts	Je déplace mon adversaire sur tout son terrain. Je maîtrise l'amorti, le smash et le dégagé 5 pts	Je produis un jeu varié, je peux marquer le point à tout moment, je sais feinter pour créer l'incertitude (feinte de frappe, contre-amorti) 6 Pts
			Qualité du service  2 pts	Le service n'est pas maîtrisé  0 pt	Le service est réalisé dans les règles. Simple mise en jeu. 1 pt	Le service est placé en largeur et en profondeur  2 pts		
4 pts	Savoir arbitrer, Tenir une feuille de score et d'observation, et conseiller	Rôle d'arbitre  2 pts	Arbitre déconcentré, ne connaît pas bien le règlement  0 pt	Arbitrage convenable (annonce correctement le score) mais avec quelques erreurs 1 pt	Bon arbitrage. Connait le règlement et le fait appliquer  2 pts			
		Rôle de conseiller  1 pt	Ne joue pas son rôle de coach 0 pt	Donne un conseil sans analyser le jeu 0,5 pt	Conseil le joueur en analysant correctement les points forts et les points faibles 1 pt			
		Rôle d'observateur  1 pt	Fiche illisible ou plusieurs erreurs d'observations 0 pt	Fiche peu lisible ou 1 erreur d'observation  0,5 pt	Fiche lisible et correctement remplie  1 pt			

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l'information utile	L'élève observe et fournit des données pour analyser l'efficacité de son camarade. Il assure les calculs et la progression entre les rencontres.
Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective	L'élève permet à ses camarades de progresser et de jouer dans des conditions équitables. Il respecte et fait respecter les règles et gère les rencontres (poule, arbitrage et feuilles de score).
Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève s'implique efficacement dans le fonctionnement en petits groupes autonomes. Il analyse la pratique d'un camarade pour tenter de proposer un projet d'action simple pour mettre en œuvre une stratégie en match.

**Jeu à thème du « BINGO »**

<b><u>Match 1</u></b> C arbitre	Noms des joueurs	
	A	B
BINGO +2		
SUPER BINGO +3		
Autre point +1		
SCORE FINAL		

<b><u>Match 2</u></b> A arbitre	Noms des joueurs	
	C	D
BINGO +2		
SUPER BINGO +3		
Autre point +1		
SCORE FINAL		

<b><u>Match 3</u></b> B arbitre	Noms des joueurs	
	A	E
BINGO +2		
SUPER BINGO +3		
Autre point +1		
SCORE FINAL		

<b><u>Match 4</u></b> D arbitre	Noms des joueurs	
	B	C
BINGO +2		
SUPER BINGO +3		
Autre point +1		
SCORE FINAL		

<b><u>Match 5</u></b> A arbitre	Noms des joueurs	
	D	E
BINGO +2		
SUPER BINGO +3		
Autre point +1		
SCORE FINAL		

		Noms des joueurs	
		A	C
E arbitre			
BINGO	+2		
SUPER BINGO	+3		
Autre point	+1		
SCORE FINAL			

		Noms des joueurs	
		B	E
D arbitre			
BINGO	+2		
SUPER BINGO	+3		
Autre point	+1		
SCORE FINAL			

		Noms des joueurs	
		D	A
C arbitre			
BINGO	+2		
SUPER BINGO	+3		
Autre point	+1		
SCORE FINAL			

		Noms des joueurs	
		C	E
B arbitre			
BINGO	+2		
SUPER BINGO	+3		
Autre point	+1		
SCORE FINAL			

		Noms des joueurs	
		B	D
E arbitre			
BINGO	+2		
SUPER BINGO	+3		
Autre point	+1		
SCORE FINAL			

**BILAN INDIVIDUEL**

*Additionner pour les 4 matchs, puis noter pour chaque joueur le nombre total dans chaque cas :*

	Noms des joueurs				
	A	B	C	D	E
Total « Super BINGO »					
Total « BINGO »					
Total « autre point »					
Moyenne « Super BINGO »					
Moyenne « BINGO »					
TOTAL Victoire TOTAL Défaite	V D	V D	V D	V D	V D
Classement (goal-average si besoin)					
NOTE PERF / 8					
NOTE MAITRISE / 8					
NOTE ARBITRAGE OBSERVATION / 4					
TOTAL /20					