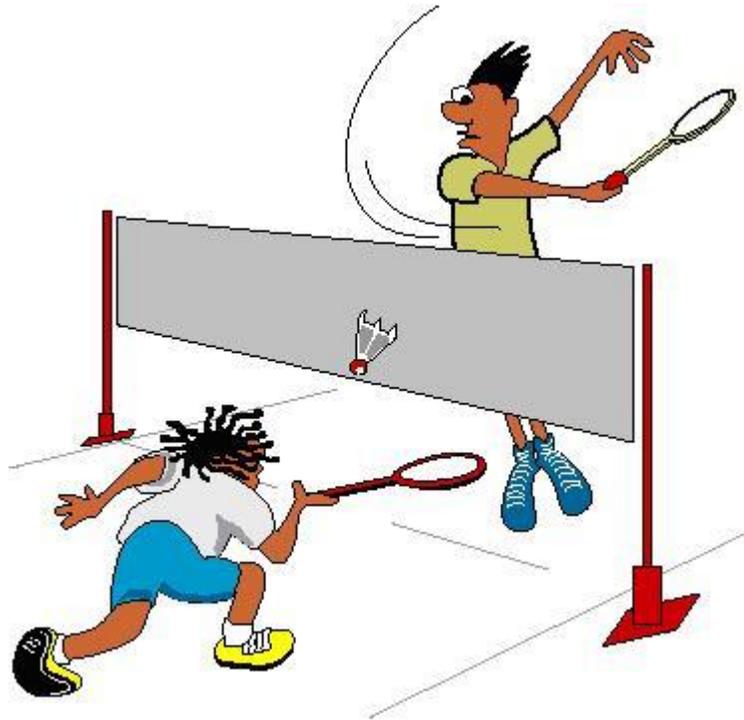


BADMINTON CYCLE 4



CA4: Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Les Attendus de fin de cycle 4: En situation d'opposition réelle et équilibrée

- Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
- Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
- Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire et de l'arbitre
- Observer et co-arbitrer
- Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

5 Compétences Générales

(liées aux 5 domaines du Socle)

CG1: Développer sa motricité et construire un langage du corps

(techniques spécifiques, vocabulaire adapté...)

CG 2: S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

(répéter un geste sportif et le rendre plus efficace, évaluer ses actions et celles des autres...)

CG3: Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités *(agir avec et pour les autres, accepter la défaite, les différences...)*

CG4: Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière *(échauffement, engagement physique...)*

CG5: S'appropriier une culture APSA pour construire un regard lucide sur le monde contemporain *(efficacité du geste, numérique...)*

Les Enjeux d'Apprentissage en Badminton

Ce qu'il y a à apprendre:

Joueurs:

- Servir, dégager, amortir, contre-amortir, killer, smasher, défendre, en fonction de la situation, favorable ou non, et de la position de l'adversaire
- Enchaîner des actions complexes et variées, se déplacer, se placer, s'équilibrer, frapper, se replacer
- Les règles adaptées en fonction du niveau de pratique
- Les critères d'efficacité du projet de jeu : jouer dans l'espace libre, déplacer son adversaire, utiliser des trajectoires différenciées et zone à atteindre en fonction de sa position sur le terrain
- S'engager dans la construction et la réalisation d'un projet de jeu individuel simple (attaquer, contre-attaquer, défendre, neutraliser...)
- Repérer une situation favorable en attaque et l'exploiter (jouer loin du centre, volant en Or)
- Repérer les zones vulnérables de l'adverse (avant, arrière, latéral, sur le corps)

Arbitres:

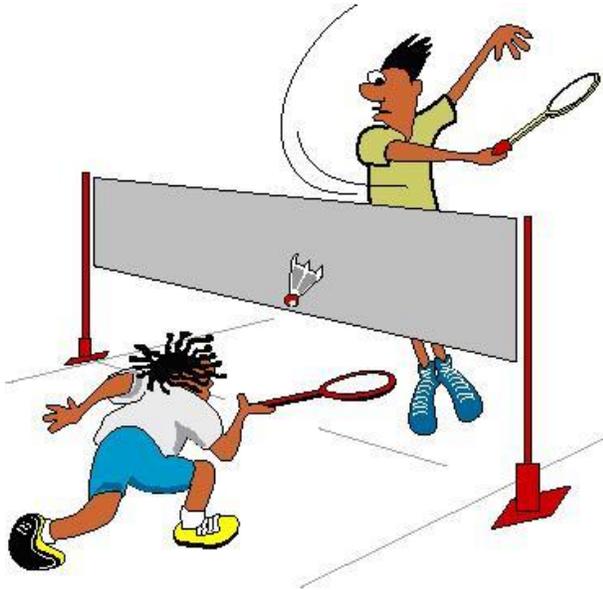
- Prélever les informations utiles (faute, nombre de touches, filet, sortie...)
- Arbitrer et Co-arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles et les règles (service, points marqués...)
- Annoncer le score et utiliser les gestes fondamentaux de l'arbitrage

Coaches:

- Encourager, proposer des solutions, relativiser les erreurs de chacun et le score. Rester impartial et neutre, inciter les joueurs à faire preuve de fair-play (appel au calme, se serrer la main en fin de rencontre)
- Se mettre à disposition des autres pour s'entraider dans le travail ou améliorer l'efficacité du groupe, faire preuve d'objectivité et fiabilité dans l'observation d'un joueur
- Rendre compte de l'efficacité des actions de l'équipe et des joueurs observés

CHAMPS D'APPRENTISSAGE 4	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE POUR LE CA 4				
« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »	A1: Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe	A2: Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force	A3: Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre	A4: Observer et co-arbitrer	A5: Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité
DOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES	LES ENJEUX D'APPRENTISSAGE EN BADMINTON				
D1 Des langages pour penser et communiquer CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	<p>Acquérir et stabiliser des techniques spécifiques pour construire et mettre en œuvre un projet de jeu afin de battre l'adversaire. Communiquer par des langages corporels et verbaux.</p> <p>* s'approprier les armes techniques et tactiques nécessaires à la bascule du rapport de force en sa faveur et remporter une opposition interindividuelle</p> <p>* reconnaître, exploiter, provoquer un volant favorable (en OR)</p> <p>* construire un projet tactique en attaque ou en défense seul ou à plusieurs</p> <p>* masquer ses intentions à ses adversaires, voire donner de fausses informations (feintes)</p>			<p>S'approprier une gestuelle, des déplacements et un vocabulaire adapté à l'arbitrage et à l'observation</p> <p>* connaître et maîtriser une posture, une gestuelle et un vocabulaire adapté pour arbitrer et être le garant du bon déroulement du jeu en assurant le respect des règles.</p>	<p>S'approprier un vocabulaire spécifique aux activités sportives</p> <p>* connaître et utiliser à bon escient un vocabulaire spécifique (termes techniques, tactiques...) afin de décrire des situations de jeu avec précision</p>
D2 Les méthodes et outils pour apprendre CG2 S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	<p>Analyser et réguler un projet de jeu</p> <p>* relever des données pertinentes (volume de jeu) pour caractériser le rapport de force (durant ou après l'action)</p> <p>* analyser des données (nombre de volant en Or créer, point marquer dans l'espace libre) avec l'aide éventuelle de différents outils (fiche d'observation)</p> <p>* réorganiser son action ou son projet stratégique à partir des résultats de l'analyse</p>	<p>Gérer sa dépense énergétique pour préserver ses capacités d'analyse</p> <p>* réguler l'intensité de son engagement en fonction de l'évolution du rapport de force et du score afin de préserver sa lucidité et ses capacités d'analyse (gérer la fatigue).</p>		<p>Recueillir et interpréter des données dans la situation de jeu</p> <p>* utiliser différents outils d'observation (fiches d'observation, vidéo...) pour recueillir des informations, les analyser et évaluer divers aspects de la situation de jeu (points forts et faibles des joueurs adverses, caractéristiques techniques...)</p> <p>* s'appuyer sur ces analyses pour conseiller ses camarades.</p>	<p>Analyser le déroulement d'une rencontre et identifier ses moments clefs</p> <p>* utiliser, après la rencontre, des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres dans le but de construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels</p> <p>* se remémorer les moments clefs du déroulement de la rencontre</p> <p>* adopter une attitude critique objective par rapport aux choix offensifs et défensifs réalisés</p>
D3 La formation de la personne et du citoyen CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	<p>Exploiter au mieux son propre potentiel pour élaborer un projet de jeu individuel</p> <p>* assumer la responsabilité d'un rôle et/ou d'actions permettant de mettre en œuvre un projet tactique en attaque ou en défense pour faire basculer le rapport de force</p> <p>* exploiter au mieux ses points forts pour élaborer un projet tactique dans une situation d'interaction duelle</p>	<p>Contrôler son engagement dans des situations d'affrontement pour ne pas mettre l'adversaire en danger</p> <p>* reconnaître, réguler, anticiper les effets psychologiques liés à l'épreuve d'émotions intenses (rester lucide, garder son calme...)</p> <p>* évaluer les caractéristiques de l'adversaire (points forts et points faibles)</p> <p>* adapter son engagement physique et les actions réalisées aux caractéristiques physiques (morphologie, qualités physiques, vitesse, endurance...) et techniques de son adversaire</p>	<p>Respecter des règles de fonctionnement collectif, exprimer ses émotions de manière adaptée à la situation</p> <p>* respecter, construire et faire respecter des règles et règlement</p> <p>* agir avec et pour les autres en prenant en compte leurs caractéristiques</p> <p>* accepter les erreurs d'appréciation de l'arbitre</p> <p>* maîtriser les émotions générées par l'affrontement et moduler l'expression des émotions ressenties.</p>	<p>Faire respecter un règlement sportif pour assurer le bon déroulement du jeu</p> <p>* être attentif au déroulement du jeu afin d'identifier et de signaler les actions non réglementaires</p> <p>* être équitable dans ses prises de décisions et les faire respecter</p> <p>* être impartial</p>	<p>Relativiser le gain et la perte d'une rencontre</p> <p>* saluer ses adversaires et l'arbitre en fin de rencontre quel que soit son résultat</p> <p>* exprimer les émotions générées par le résultat de la rencontre de manière sincère et respectueuse</p> <p>* gagner avec modestie, rester humble</p> <p>* reconnaître la supériorité de son adversaire et accepter la défaite, le féliciter</p> <p>* évaluer a posteriori son engagement sur les plans affectif et énergétique pour s'assurer du respect des règles (la distance de charge autorisée, droits et devoirs du joueur, etc.) lors de l'affrontement</p>
D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière		<p>Contrôler son engagement dans des situations d'affrontement pour préserver son intégrité physique</p> <p>* réguler sa dépense physique en fonction de l'état de forme du moment</p> <p>* adapter les actions réalisées et l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour préserver son intégrité physique</p>			
D5 Les représentations du monde et l'activité humaine CG5 S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain	<p>S'approprier des principes d'efficacité des techniques et tactiques sportives</p> <p>* connaître, expliquer et s'approprier les principes simples d'efficacité de différentes techniques (service, dégagé, smash, amorti, contre-amorti, kill) et tactiques sportives (jouer long, jouer court, jouer vite, jouer haut, jouer dans l'espace libre. attaquant rapide.</p>		<p>S'engager de manière royale dans un duel ou un match</p> <p>* accepter la confrontation avec des adversaires dans le cadre d'un règlement expliciter</p> <p>* connaître et respecter les "codes" d'une confrontation sportive (rituel, cérémonial codifié, règlements, salut de ses adversaires et de l'arbitre en fin et début de rencontre)</p> <p>* s'engager dans une symbolique de l'affrontement sportif (respect des rituels de la confrontation, réversibilité de la victoire et de la défaite, donner le "meilleur de soi-même", reconnaître les mérites de son adversaire, fair-play)</p> <p>* comprendre et accepter les décisions de l'arbitre</p>	<p>S'approprier les principes tactiques d'un affrontement</p> <p>* reconnaître des situations favorables pour attaquer ou défavorable pour défendre</p> <p>* apprécier l'évolution d'un rapport de force entre deux adversaires</p>	<p>S'approprier la symbolique d'un affrontement sportif</p> <p>* comprendre et accepter la symbolique d'un affrontement sportif (réversibilité de la victoire et de la défaite, redonner une "chance" à son</p>

La Compétence Attendue de fin de cycle



- *Rechercher, dans le respect du règlement et du fair-play, le gain d'un match en adaptant son jeu en fonction de son statut dans l'échange, en orientant le jeu en dehors du centre du terrain et loin de l'adversaire, en exploitant les volants favorables jusqu'au mi court.*
- *Arbitrer, organiser des rencontres, observer, conseiller et aider un partenaire à apprendre.*

La Tâche Complexe

proposée

mobilisatrice de

compétences

Phase 1: Echauffement en autonomie pendant 10'

- Regroupement de 4 à 6 élèves, sur un ou deux terrains de simple
- Respecter les principes d'échauffement, du général au spécifique, de l'intensité faible à forte
- Intégrer toutes les phases d'un échauffement spécifique en badminton
(sans raquette et sans volant, avec volant et sans raquette, avec raquette et avec volant)
- Réinvestir et/ou inventer en respectant la logique de l'activité des situations construites tout au long du cycle et des leçons EPS durant la scolarité obligatoire

Phase 2: Gérer un tournoi

- Regroupement de 2 équipes de 2 joueurs de niveau homogène ou hétérogène
- Jouer en simple des rencontres de 2 sets sur un tournoi par poule en 2 sets gagnants de 11 points. Le vainqueur du match est celui qui marque le plus de point cumulé sur les 2 sets.
- Auto-arbitrage chaque joueur arbitre sa moitié de terrain
- Coacher donner des conseils simples et précis
- Observer un joueur de façon précise avec des fiches d'observations
- Secrétaire et remplir une feuille de score

Etape 1: jouer le 1^{er} set

- Jouer en simple
- Observer le joueur avec des critères simples ou Filmer le 1^{er} set avec un portable ou une tablette

FICHE D'OBSERVATION JOUEUR EN SITUATION DE JEU EN BADMINTON

Joueur (.....1):

Adversaire (.....2):

Coachs:

1^{ère} manche: mettre une croix à chaque point

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
.....1											
.....2											

Fiche de relevé d'information: 1^{ère} manche OBSERVER - REPERER - ENTOURER ou FILMER

POINTS FORTS PARTENAIRE: intentions au service - construire - jouer dans l'espace libre - varier le jeu (court - long - droite - gauche - haut - bas - vite - lent)

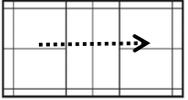
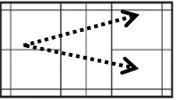
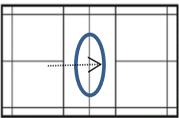
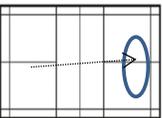
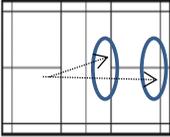
POINTS FAIBLES ADVERSAIRE: la remise de service - sa vision du jeu - son revers - sa mobilité - l'attaque - la défense - son adaptation

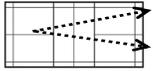
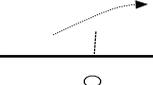
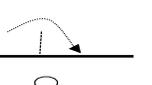
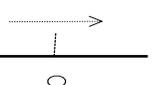
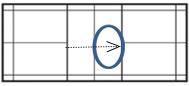
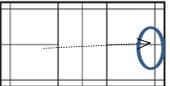
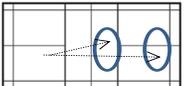
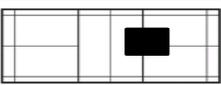
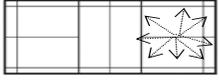
BILAN et CONSEIL:

Etape 2: Analyser/Echanger/Rechercher

- Analyser/Echanger entre joueur et observateur à partir de l'observation et du ressenti
- Rechercher des solutions en utilisant
 - Des outils vidéos (tablette...)
 - Une fiche d'observation
 - Une feuille de stratégie terrain de badminton

Fiches Profil

 MON PROFIL DE BADISTE ET D'ARBITRE 	
Nom:	Prénom: CYCLE 3 6^e
Caractéristiques de mon jeu	Cocher ce qui correspond à la façon de jouer
1. Varier et changer les directions - "je joue dans l'axe ou à droite et à gauche"	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 
2. Varier et changer les longueurs - "je joue court ou long ou alterné court-long"	<input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/> 
3. Mon équilibre - "je frappe avec 2 pieds ou 1 pied au sol ou en l'air"	<input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/> 
Mon style de jeu	Mon arbitrage
Attaquant "placeur" = marquer dans l'espace libre <input type="checkbox"/>	Connaitre le règlement - Etre Impartial I - F - S - TS
Défenseur = attendre la faute adverse <input type="checkbox"/>	Appliquer le règlement - Etre sur de soi I - F - S - TS
Remiseur = ne pas faire la faute <input type="checkbox"/>	Communiquer - Expliquer - Annoncer le score I - F - S - TS
Ce que je dois améliorer dans mon JEU	Ce que je dois améliorer à l'ARBITRAGE
I = Insuffisant // F = Fragile // S = Satisfaisant // TS = Très Satisfaisant	

 MON PROFIL DE BADISTE ET DE COACH 	
Nom:	Prénom: CYCLE 4 (3^{ème})
Caractéristiques de mon jeu	Cocher ce qui correspond à la façon de jouer
1. Varier et changer les directions - "je joue dans l'axe ou à droite et à gauche"	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 
2. Varier et changer les hauteurs - "je joue haut et/ou bas et/ou rasant"	<input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/> 
3. Varier et changer les longueurs - "je joue court ou long ou alterné court-long"	<input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/> 
4. Mon équilibre - "je frappe avec 2 pieds ou 1 pied au sol ou en l'air"	<input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/> 
5. Construire mes points - "je joue au centre ou dans l'espace libre"	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 
6. Ma mobilité, ma façon de bouger - "je reste sur place ou j'enchaîne frappe + remplacement"	<input type="radio"/>  <input type="radio"/> 
Mon style de jeu	Mon "Coaching"
Attaquant "placeur" = marquer dans l'espace libre <input type="checkbox"/>	Me concentrer lors de l'observation. Me centrer sur le joueur à observer (ses pieds, ses épaules, son coude, sa main, sa raquette...) I - F - S - TS
Défenseur = attendre la faute adverse <input type="checkbox"/>	Utiliser des outils pou relever des informations ou donner des conseils (fiche, schéma...) I - F - S - TS
Remiseur = ne pas faire la faute <input type="checkbox"/>	Relèver des indices fiables, précis et objectifs. Donner des conseils simples et justes. I - F - S - TS
Ce que je dois améliorer dans mon JEU	Noter les mots importants utiliser par le COACH
I = Insuffisant // F = Fragile // S = Satisfaisant // TS = Très Satisfaisant	

FEUILLE DE RENCONTRE PAR EQUIPE					
EQUIPE A	Set 1	Set 2	EQUIPE B	Set 1	Set 2
1.			1.		
2.			2.		
3.			3.		
Total par set			Total par set		
Total cumulé			Total cumulé		
EQUIPE GAGNANTE		A B	SCORE		/

FEUILLE DE RENCONTRE PAR EQUIPE											
EQUIPE A	Set 1	Coaching		Set 2	EQUIPE B	Set 1	Coaching		Set 2		
1.		Schémas	oui - non	<u>Directives du Coach:</u>		1.		Schémas	oui - non	<u>Directives du Coach:</u>	
2.		Schémas	oui - non	<u>Directives du Coach:</u>		2.		Schémas	oui - non	<u>Directives du Coach:</u>	
3.		Schémas	oui - non	<u>Directives du Coach:</u>		3.		Schémas	oui - non	<u>Directives du Coach:</u>	
Total par set					Total par set						
Total cumulé					Total cumulé						
EQUIPE GAGNANTE		A - B		SCORE		/					

Fiche Stratégie

FEUILLE DE RENCONTRE PAR EQUIPE

EQUIPE A	Set 1 (10')	Coaching	Séquence d'entrainement (10')	Set 2 (10')	EQUIPE B	Set 1 (10')	Coaching	Séquence d'entrainement (10')	Set 2 (10')
1.		Schémas oui - non Directives du Coach:	OUI - NON <u>Quels coups:</u>		1.		Schémas oui - non Directives du Coach:	OUI - NON <u>Quels coups:</u>	
2.		Schémas oui - non Directives du Coach:	OUI - NON <u>Quels coups:</u>		2.		Schémas oui - non Directives du Coach:	OUI - NON <u>Quels coups:</u>	
Total par set					Total par set				
Total cumulé					Total cumulé				

EQUIPE
GAGNANTE

A - B

SCORE

/

AUTO-EVALUATION DES ELEVES

ETAPE DE PROGRESSION		BADISTE		COACH / OBSERVATEUR	EQUIPE A (indiquer le numéro du niveau correspondant)		EQUIPE B (indiquer le numéro du niveau correspondant)	
CYCLE 4		LES HABLETES	LES INTENTIONS		1.	2.	1.	2.
INSUFFISANT	1	Mobilités et coordinations faibles, touche peu le volant	Joue en réaction pas d'intention de jeu cherche à toucher le volant	Peu attentif et relève de fausses informations				
FRAGILE	2	Mobilités et coordinations en construction. Privilégie un type de coup.	Joue avec des intentions tactiques simples centrées sur la continuité du jeu ou sur la rupture	Concentré, relève des informations et propose des conseils simples				
SATISFAISANT	3	Mobilités et coordinations variées et efficaces. Joue en variant la vitesse, la hauteur, la longueur et la largeur	Joue avec des intentions tactiques variées, rupture et/ou continuité dès le service	Concentré, relève des informations et propose des conseils simples et justes. Encourage.				
TRÈS SATISFAISANT	4	Mobilités et coordinations variées, efficaces et efficientes (relâchement. Joue en combinant la vitesse, la hauteur, la longueur et la largeur)	Joue avec des intentions tactiques adaptées aux réactions de l'adversaire	Concentré, relève des informations, analyse et propose des solutions adaptées				

PROPOSITION DE REPERES DE PROGRESSIVITE CYCLE 3

BADMINTON 6è	EVALUATION DES COMPETENCES		
Roles	BADISTE		ARBITRE
Domaines du socle	CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps		CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
Attendus de Fins de cycle	A1: S'organiser tactiquement pour gagner le duel en identifiant les situations favorables de marque	A2: Maintenir un engagement moteur efficace	A 3: Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre
<i>Insuffisant</i>	Mobilités et coordinations faibles, touche peu le volant	Joue en réaction pas d'intention de jeu cherche à toucher le volant. N'entre pas dans le duel.	Peu attentif et méconnaît le règlement
Echelle des notes	0 - 6 pts		0 -1 pts
<i>Fragile</i>	Mobilités et coordinations en construction. Privilégie un type de coup.	Joue avec des intentions tactiques simples centrées sur la continuité du jeu ou sur la rupture . Entre dans le duel mais cherche à gagner à tout prix, trouve des excuses à ses erreurs.	Attentif, méconnaît le règlement, reste appliqué mais brouillon
Echelle des notes	6,5 - 10 pts		1,5 - 2,5 pts
<i>Satisfaisant</i>	Mobilités et coordinations variées et efficaces . Joue en variant la vitesse, la hauteur, la longueur et la largeur	Joue avec des intentions tactiques variées, rupture et/ou continuité dès le service. Entre dans le duel avec fair-play.	Attentif, connaît le règlement et la gestuelle, gère le toumou ou les rencontres
Echelle des notes	10,5 - 13,5 pts		3 - 4 pts
<i>Très Satisfaisant</i>	Mobilités et coordinations variées, efficaces et efficientes (relâchement . Joue en combinant la vitesse, la hauteur, la longueur et la largeur	Joue avec des intentions tactiques adaptées aux réactions de l'adversaire. Entre dans le duel et s'intéresse à la relation avec l'adversaire pour trouver des solutions.	Attentif, maîtrise le règlement et la gestuelle, intervient au bon moment et gère le toumou ou les rencontres
Echelle des notes	14 -15 pts		4,5 - 5 pts

PROPOSITION DE REPERES DE PROGRESSIVITE CYCLE 4

BADMINTON - C4	EVALUATION DES COMPETENCES		
Roles	BADISTE		COACH/ OBSERVATEUR
Domaines du Socle	CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps		CG2 S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre
Attendus de Fins de cycle	A1: Réaliser des actions décisives et gérer un rapport de force	A5: Accepter le résultat et être objectif	A3: Observer et co-arbitrer
<i>Insuffisant</i>	Mobilités et coordinations faibles, touche peu le volant	Joue en réaction pas d'intention de jeu cherche à toucher le volant. N'entre pas dans le duel.	Peu attentif et relève de fausses informations
Echelle des notes	0 - 6 pts		0 -1 pt
<i>Fragile</i>	Mobilités et coordinations en construction. Privilégie un type de coup.	Joue avec des intentions tactiques simples centrées sur la continuité du jeu ou sur la rupture. Entre dans le duel mais cherche à gagner à tout prix, trouve des excuses à ses erreurs.	Concentré, relève des informations et propose des conseils simples
Echelle des notes	6,5 - 10 pts		1,5 - 2,5 pts
<i>Satisfaisant</i>	Mobilités et coordinations variées et efficaces. Joue en variant la vitesse, la hauteur, la longueur et la largeur	Joue avec des intentions tactiques variées, rupture et/ou continuité dès le service. Entre dans le duel avec fair-play.	Concentré, relève des informations et propose des conseils simples et justes. Encourage.
Echelle des notes	10,5 - 13,5 pts		3- 4 pts
<i>Très Satisfaisant</i>	Mobilités et coordinations variées, efficaces et efficientes (relâchement). Joue en combinant la vitesse, la hauteur, la longueur et la largeur	Joue avec des intentions tactiques adaptées aux réactions de l'adversaire. Entre dans le duel et s'intéresse à la relation avec l'adversaire pour trouver des solutions.	Concentré, relève des informations, analyse et propose des solutions adaptées
Echelle des notes	14 -15 pts		4,5 - 5 pts