


EVALUATION DE FIN DE CYCLE 3

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Etablissement	Collège Paul Valéry		
Commune	THIAIS		
Champ d'Apprentissage n°4		Activité Physique Sportive Artistique	
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		Badminton	
Forme scolaire de pratique choisie			
<p>Poule de 4 joueurs de niveau proche, matchs en simple avec un arbitre qui annonce les scores et s'assure du respect du règlement, et un observateur-coach qui recueille les résultats et conseille les joueurs en fonction de leur niveau de maîtrise (cf. annexe : fiche observation).</p> <p>Système de score particulier qui distingue des points « matchs » relatifs au gain de la partie et des points « réussite » relatifs à l'objet d'enseignement ciblé. Les points « réussite » attesteront dans une première partie de séquence de la compétence à « produire des trajectoires sécurisées pour ne pas perdre le point ». L'accent sera mis sur la continuité de l'échange. En seconde partie de séquence, les points « réussite » attesteront de la capacité du joueur à « en situation favorable, mettre son adversaire en difficulté en jouant loin du centre du terrain » avec une centration sur la rupture de l'échange.</p> <p>Aménagements du règlement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Match au temps (6') • Taille de raquette réduite (61cm) • Règles d'engagement aménagées : changement de serveur tous les 2 points • Dimensions du terrain de simple et hauteur du filet conservées 			

Domaines du socle (et éléments signifiants)	Attendus de fin de cycle (AFC)	Rôle dans l'APSA	Acquisitions prioritaires
<p>Domaine 1.4 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps (S'exprimer par des activités physiques sportives ou artistiques)</p>	<p><u>AFC 1 :</u> En situation aménagée, s'organiser tactiquement pour gagner le duel en identifiant les situations favorables de marque.</p> <p><u>AFC 2 :</u> Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu.</p>	<p>Le joueur</p>	<p>Après une mise en jeu aménagée ou réglementaire, rechercher, dans le respect des règles de jeu et avec loyauté, le gain du match en assurant la continuité du jeu par la production de trajectoires hautes, et en orientant le jeu hors du centre du terrain en situation favorable.</p> <p>Pour assurer la continuité de l'échange :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Produire des trajectoires hautes et au centre du terrain en privilégiant la frappe du dégagé ❖ Pour le dégagé, se placer sous le volant et réaliser une frappe « sèche », engagée par un début de rotation des épaules et dirigée vers le haut ❖ Au service, intégrer des repères simples (position de profil, éloigner le volant du corps et le laisser descendre avant la frappe) pour servir réglementairement et atteindre régulièrement le milieu de terrain <p>Pour rompre l'échange :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Reconnaître une situation favorable (volant haut au centre ou dans la moitié avant du terrain) ❖ En situation favorable, chercher à déplacer son adversaire hors du centre du terrain pour le mettre en difficulté. ❖ Produire des frappes en dégagé depuis le milieu du terrain et atteignant la moitié arrière du terrain adverse, des frappes en amorti et des frappes dirigées sur les côtés (1/3 gauche, 1/3 droit) pour déstabiliser l'adversaire et marquer le point en dehors de la zone centrale. <p>Pour maintenir l'engagement moteur sur tout le temps de jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mobiliser ses ressources pour coordonner et enchaîner différentes actions motrices (service, déplacement-placement, frappe) ❖ Prendre des décisions dans l'action et rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples : maintenir la continuité (faire durer l'échange) ou jouer hors de l'espace central ❖ Jusqu'à la fin du match, faire preuve d'attention, d'engagement et de combativité même si l'on perd
<p>Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre (Se constituer des outils de travail personnel et mettre en place des stratégies pour comprendre et apprendre)</p>	<p><u>AFC 4 :</u> Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.</p>	<p>L'observateur- coach</p>	<p>Observer, rendre compte à l'issue du match du niveau de maîtrise du joueur et lui donner un conseil pertinent</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Assurer le recueil fiable des résultats (entre points « match » et points « réussite ») ❖ Connaître, comprendre et être capable de formuler un conseil pour les 4 niveaux de maîtrise ❖ Connaître et utiliser un vocabulaire spécifique : lignes du terrain, frappe main basse / main haute, service, réception, dégagé, amorti, revers, trajectoires courte/longue, haute/rasante, tendue/en cloche
<p>Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen (Comprendre la règle et le droit)</p>	<p><u>AFC 3 :</u> Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.</p>	<p>L'arbitre</p>	<p>Arbitrer (sans feuille de match) avec loyauté</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Connaître les règles du jeu ❖ Se tenir debout au niveau du poteau de badminton et annoncer le score rapidement et voix forte ❖ Arbitrer avec impartialité (ne pas se laisser influencer)

Principes généraux d'évaluation	<p>Match au temps (6'), 1c1, terrain de simple, un observateur-coach et un arbitre. Poule de 4 joueurs de niveau proche. Raquette de taille réduite. Service main basse en diagonale. Changement de serveur tous les 2 points. 1 fiche par terrain. Système de score particulier qui distingue des points « matchs » relatifs au gain de la partie et des points « réussite » relatifs à l'objet d'enseignement ciblé. En fin de match, l'observateur-coach rend compte aux joueurs du nombre de points « réussite » marqués. En s'aidant de la fiche d'observation, il leur formule un conseil en adéquation avec le niveau de maîtrise observé.</p> <p>L'évaluation de fin de cycle 3 est une situation d'évaluation par capitalisation. Elle se déroule en deux étapes :</p> <p><u>1^{ère} étape de l'évaluation</u></p> <p>Cette étape porte sur la compétence « produire des trajectoires sécurisées pour ne pas perdre le point » (AFC1), considérée comme premier niveau d'organisation tactique du joueur pour gagner le duel. Pour marquer un point « réussite », les joueurs doivent réaliser un échange de plus de 6 frappes (au total des deux joueurs). Le nombre de points « réussite » acquis dans un match atteste de la capacité des joueurs à maintenir la continuité de l'échange pour gagner. Si un joueur fait une faute avant la 7^{ème} frappe, il perd le point (ligne de score).</p> <p><u>2^{ème} étape de l'évaluation</u></p> <p>Une zone centrale est matérialisée à l'aide de lattes plastiques (2m de large sur 2m50 de long). Le joueur marque un point « réussite » dès lors qu'il gagne le point avec un volant dont la trajectoire sort de cette zone (que le volant soit touché ou non par l'adversaire). Ici, le nombre de points « réussite » atteste de la capacité du joueur à « en situation favorable, mettre son adversaire en difficulté en jouant loin du centre du terrain ». Cette 2^{ème} étape rend compte d'une organisation tactique plus complexe du joueur, qui recherche la rupture, notamment « en identifiant les situations favorables de marque » (AFC1).</p> <p>Ces deux étapes d'évaluation sont mises en place dès que possible au sein de la séquence d'apprentissage, dans une optique formative et différenciatrice. Les élèves attestant d'une très bonne maîtrise lors de la 1^{ère} étape de l'évaluation passeront automatiquement à la 2^{ème} étape. En fin de cycle, chaque élève aura dû vivre les deux étapes quel que soit son niveau de maîtrise obtenu lors de la 1^{ère} étape.</p>
	<p>Critères d'évaluation retenus</p> <ul style="list-style-type: none"> - Joueur : nombre de points « réussite » - Observateur-coach : exactitude des données annoncées, cohérence observation/conseil donné - Arbitre : exactitude des scores donnés, qualité des annonces

Rôles à évaluer	Éléments à évaluer	Maîtrise insuffisante (10 points)	Maîtrise fragile (25 points)	Maîtrise satisfaisante (40 points)	Très bonne maîtrise (50 points)
Le joueur	1 ^{ère} étape Nombre de points « réussite » par match attestant d'un échange de 6 frappes ou +	L'élève tente d'engager ou de renvoyer le volant, mais son organisation motrice ne lui permet pas de débiter véritablement l'échange. Le service est souvent réalisé « de face » sans lâcher le volant. La frappe haute n'est pas stabilisée. <i>0 point « réussite »</i>	Le service est plus régulièrement réussi, et le joueur a stabilisé une frappe haute de type « poussette » qui lui permet de marquer quelques points « réussite ». <i>1-2 points « réussite »</i>	L'engagement et les frappes hautes gagnent en hauteur et en stabilité. Elles atteignent le centre du terrain. Le joueur enchaîne déplacement et frappe. <i>3-4-5 points « réussite »</i>	L'élève est capable de produire régulièrement des trajectoires hautes au centre du terrain, au service et pendant le jeu, pour ne pas faire de fautes. Il enchaîne déplacement, frappe et remplacement. <i>6 points « réussite » et +</i>
	2 ^{ème} étape Nombre de points « réussite » par match attestant d'un gain du point hors de la zone centrale	L'élève ne cherche pas la rupture, trop concentré à essayer de renvoyer le volant. <i>0 point « réussite »</i>	L'élève recherche la rupture, mais les trajectoires sont peu variées en profondeur, en hauteur, en largeur et en vitesse. Elles n'induisent que peu de déplacements chez l'adversaire. <i>1-2 points « réussite »</i>	En situation favorable, l'élève produit des trajectoires autour du centre du terrain, souvent sur les côtés et dans la zone proche du filet, pour déplacer son adversaire. <i>3-4-5 points « réussite »</i>	En situation favorable, l'élève met en difficulté son adversaire en produisant des trajectoires nettement hors du centre du terrain. Les trajectoires sont plus variées en hauteur, en largeur et en profondeur. <i>6 points « réussite » et +</i>
L'observateur-coach	Exactitude des informations recueillies Pertinence du conseil Qualité de la communication	L'observateur relève les informations de façon parcellaire et ne donne pas de conseils. <i>Coach amateur</i>	Le score et les points « réussite » sont relevés. Il subsiste quelques erreurs et les conseils donnés ne sont pas toujours pertinents, compris ou communiqués clairement. <i>Coach de bronze</i>	L'élève est rigoureux dans son observation. Il identifie la plupart du temps le conseil pertinent, mais sa communication n'est pas toujours bien comprise du joueur. <i>Coach d'argent</i>	L'élève fait preuve de rigueur et de pertinence dans ses conseils. Il est capable de donner clairement le conseil et de le reformuler pour se faire comprendre. <i>Coach d'or</i>
L'arbitre	Exactitude du score annoncé Qualité des annonces	L'arbitre est peu concerné par le match ou triche. <i>Arbitre amateur</i>	L'arbitre joue son rôle, mais des erreurs de score sont régulières. <i>Arbitre de bronze</i>	L'arbitre est appliqué. Il n'y a pas d'erreur dans les annonces de score. <i>Arbitre d'argent</i>	L'arbitre annonce rapidement et à voix forte et claire le bon score. <i>Arbitre d'or</i>

Annexe : Fiche d'observation

Match n°1	Joueur :		Coach :		Conseil du coach : n° 1 / 2 / 3 / 4 / 5a / 5b / 5c																																
	Score	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28								
Points réussite										0	1	2	3	4	5	6	7	8	9																		
Match n°2	Joueur :		Coach :		Conseil du coach : n° 1 / 2 / 3 / 4 / 5a / 5b / 5c																																
	Score	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28								
Points réussite										0	1	2	3	4	5	6	7	8	9																		
Match n°3	Joueur :		Coach :		Conseil du coach : n° 1 / 2 / 3 / 4 / 5a / 5b / 5c																																
	Score	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28								
Points réussite										0	1	2	3	4	5	6	7	8	9																		
Match n°4	Joueur :		Coach :		Conseil du coach : n° 1 / 2 / 3 / 4 / 5a / 5b / 5c																																
	Score	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28								
Points réussite										0	1	2	3	4	5	6	7	8	9																		
Match n°5	Joueur :		Coach :		Conseil du coach : n° 1 / 2 / 3 / 4 / 5a / 5b / 5c																																
	Score	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28								
Points réussite										0	1	2	3	4	5	6	7	8	9																		
Match n°6	Joueur :		Coach :		Conseil du coach : n° 1 / 2 / 3 / 4 / 5a / 5b / 5c																																
	Score	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28								
Points réussite										0	1	2	3	4	5	6	7	8	9																		

C1 / C2 (entourez)	Joueurs :					
Nb matchs réussis (pts réussite >2)						
Nb matchs gagnés (lignes de score)						
Classement						
Niv. coaching/arbitrage : amateur/bronze/argent/or						

Compétences	Niveaux	Nb de points « réussite »	Coach : conseils que je dois donner pour faire progresser mon camarade
C1 : produire des trajectoires sécurisées pour ne pas perdre le point	NA	①	1. Au service, reprends les 3 repères : position de profil, éloigner le volant du corps, laisser descendre le volant avant de le frapper
	ECA	①-②	2. Au service et pendant l'échange, cherche à faire monter haut le volant
	A	③-④-⑤	3. Essaie de produire une trajectoire encore plus haute et au centre du terrain. Déplace-toi pour te positionner « sous le volant » quand tu frappes.
	D	⑥-⑦-⑧-⑨	4. Sur la 7 ^{ème} frappe, attaque en jouant loin du centre du terrain
C2 : produire des trajectoires hors du centre du terrain pour mettre en difficulté	NA	①	5. Conseils possibles : a. Jeu droite/gauche : oriente davantage ta frappe vers la zone visée b. Jouer long (dégagé) : recule la tête de raquette pour fouetter le volant c. Jouer court (amorti) : amortis quand ton adversaire est loin de la zone avant
	ECA	①-②	
	A	③-④-⑤	
	D	⑥-⑦-⑧-⑨	