

<b>CYCLE 3</b>	<b>OUTIL COMMUN DE SUIVI DES ACQUIS</b>	<b>CLASSE : 6<sup>e</sup></b>
----------------	---	-------------------------------

<b>CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4</b>	<b>APSA : BADMINTON</b>
----------------------------------	-------------------------

<b>Modalités d'évaluation</b>	<p>Poule de 4 joueurs de niveau proche, matchs en simple avec un arbitre et un observateur-coach.</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. 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>Aménagements du règlement :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Match au temps (6')</li> <li>• Taille de raquette réduite (61cm)</li> <li>• Règles d'engagement aménagées : changement de serveur tous les 2 points</li> <li>• Dimensions du terrain de simple et hauteur du filet conservées</li> </ul> <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<sup>ère</sup> 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<sup>ème</sup> frappe, il perd le point (ligne de score).</p> <p><u>2<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> 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<sup>ère</sup> étape de l'évaluation passeront automatiquement à la 2<sup>ème</sup> 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<sup>ère</sup> étape.</p>
-------------------------------	--

**Suivi des acquis de l'élève dans l'APSA**

Rôles travaillés	Eléments évalués	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise
<b>LE JOUEUR</b>	<p>1<sup>ère</sup> étape : le joueur en continuité</p> <p>Nombre de points « réussite » par match attestant d'un échange de 6 frappes ou +</p>	<p>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.</p> <p style="text-align: center;"><i>0 point « réussite »</i></p>	<p>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 ».</p> <p style="text-align: center;"><i>1-2 points « réussite »</i></p>	<p>L'engagement et les frappes hautes gagnent en hauteur et en stabilité. Elles atteignent le centre du terrain. Le joueur enchaîne déplacement et frappe.</p> <p style="text-align: center;"><i>3-4-5 points « réussite »</i></p>	<p>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.</p> <p style="text-align: center;"><i>6 points « réussite » et +</i></p>
	<p>2<sup>ème</sup> étape : le joueur en rupture</p> <p>Nombre de points « réussite » par match attestant d'un gain du point hors de la zone centrale</p>	<p>L'élève ne cherche pas la rupture, trop concentré à essayer de renvoyer le volant.</p> <p style="text-align: center;"><i>0 point « réussite »</i></p>	<p>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.</p> <p style="text-align: center;"><i>1-2 points « réussite »</i></p>	<p>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.</p> <p style="text-align: center;"><i>3-4-5 points « réussite »</i></p>	<p>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.</p> <p style="text-align: center;"><i>6 points « réussite » et +</i></p>

<b>L'OBSERVATEUR-COACH</b>	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>
<b>L'ARBITRE</b>	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>