



PROTOCOLE D'ÉVALUATION BAC

Badminton

Compétences attendues	Niveau 4 : Pour gagner le match, faire des choix tactiques, et produire des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur.
------------------------------	---

Situation d'évaluation :

- Constitution de groupes homogènes, de 3 à 5 élèves.
- Chaque élève réalise de 2 matchs de 2 sets gagnants (De 9 à 11 points, en fonction du nombre d'élèves dans la classe)
- A l'issue du premier set, les élèves passent un oral, où ils analysent leur jeu ainsi que celui de leur adversaire.

Eléments à évaluer :

1) La qualité des techniques au service de la tactique sera évaluée de la façon suivante :

◆Variété, qualité et efficacité des actions de frappes / 6 points

→Ce que vous allez mettre en œuvre pour gagner l'échange : Utilisation de la profondeur, de la largeur, de la vitesse (combinaison de tout) et des trajectoires.

→Efficacité des coups mis en œuvre (point gagnant direct)

◆Rapidité et équilibre des déplacements, placements et replacements / 4 points

→Placement / replacement sur le terrain, mobilité du joueur

2) Gain des rencontres / 5 points

- 2 points pour le classement dans sa poule

- 3 points pour le classement par sexe au sein du groupe classe

3) Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force / 5 points

→Être capable d'identifier ses points forts/faibles et ceux de son adversaire et de les mettre en relation avec la tactique utilisée. (oral à l'issue du premier match)

→Connaissance de l'activité (règlement, vocabulaire approprié à l'activité).

Eléments à évaluer :



La qualité des techniques au service de la tactique

◆Variété, qualité et efficacité des actions de frappes / 6 points

0	2	2,5	4	4,5	6
Rupture de l'échange Un coup est privilégié pour rompre l'échange.		Rupture de l'échange Plusieurs coups sont utilisés		Rupture de l'échange Tous les coups sont utilisés pour construire la rupture	
Trajectoires Peu variées L'adversaire sort rarement du centre.		Trajectoires Les trajectoires sont variées, parfois rapides et descendantes. Elles obligent l'adversaire à sortir du centre.		Trajectoires Combinaison des différents paramètres (direction, vitesse...) en fonction du retour de l'adversaire. La vitesse devient un atout. L'adversaire sort nettement du centre du jeu.	

◆Rapidité et équilibre des déplacements, placements et replacements / 4 points

0	2	2,5	3	3,5	4
Les déplacements et placements sont perturbés dès que le volant est en dehors du centre.		Les déplacements et placements sous le volant sont efficaces sur tout le terrain en phase de monde pression.		Les déplacements et placements sous le volant sont efficaces sur tout le terrain même dans les phases de pression.	
Le candidat frappe le volant de face ou à l'amble et les replacements sont tardifs		Le candidat frappe le volant de profil et se replace régulièrement mais avec des déséquilibres.		Les replacements sont systématiques et efficaces.	

2) Gain des rencontres / 5 points

Par poule / 2 points	2 défaites : 0 point	1 victoire/ 1 défaite : 1 point	2 victoires : 2 points
Par sexe/ à la classe 3 points	0 1/3 inférieur de la classe	1,5 Milieu de classement	2 2,5 3 1/3 supérieur de la classe

3) Pertinence et efficacité des choix stratégiques dans la gestion du rapport de force / 5 points (oral)

0	2	2,5	3,5	4	5
Peu de lucidité Proposition standard, rarement mise en œuvre.		Identifie ses points forts et ceux de l'adversaire, capable de modifier son jeu.		Identifie les points faibles et forts de l'adversaire et adapte son jeu	