

Compétence propre : Conduire et maîtriser un affrontement individuel



BILAN DES ACQUISITIONS FIN DE CYCLE



COMPETENCE NIVEAU 2 : 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.

CONNAISSANCES	EVALUATION ELEVE		EVALUATION ENSEIGNANT	
	Acquis	Non acquis	Acquis	Non acquis
Pratiquant				
<ul style="list-style-type: none"> Le vocabulaire spécifique : smash, rush, lob, dégagement d'attaque, de défense 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> Différents types de service de façon à prendre immédiatement l'ascendant sur son adversaire 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> Les configurations de jeu qui amènent à rechercher la continuité ou la prise de risque 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> Les coups qui peuvent être utilisés en attaque et en défense 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> Son point fort, son point faible et ceux de son adversaire 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Liées aux autres rôles				
<ul style="list-style-type: none"> L'arbitre/ organisateur 				
<ul style="list-style-type: none"> Les modalités d'organisation d'un tournoi : poules, tableau à élimination directe... 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> Elaboration et gestion d'une feuille de match, de rencontres, de résultats, de classement 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> L'observateur/ conseiller 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> Quelques critères simples pour observer son partenaire (déplacement, coups utilisés, formes de trajectoire...) 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CAPACITES	Acquis	Non acquis	Acquis	Non acquis
Pratiquant				
<ul style="list-style-type: none"> Varié les services produits selon 2 modalités : court et rasant ou long et haut, en fonction du placement de l'adversaire et de son point faible 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> Anticiper le retour de l'adversaire 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> En situation favorable, prendre en compte les paramètres de la trajectoire adverse (direction, hauteur, profondeur, vitesse) pour mettre l'adversaire en difficulté en accélérant par une attaque smashée ou un rush et/ou en plaçant le volant par une mise à distance. 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> Combiner le jeu en profondeur (contre-amorti, lob) et le jeu en largeur 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> Accélérer le jeu par des trajectoires plus aplaties 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> Produire des frappes de sauvegarde (lob haut et profond, dégagement de défense) lors d'un retard, afin de ne pas perdre le point directement et de se donner du temps 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> Augmenter la précision des dégagements (plus profonds) et des amortis (plus rasants et proches du filet) 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> Se relâcher pour pouvoir accélérer la frappe et être tonique au moment de l'impact 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> Frapper le volant au-dessus de la tête ou en avant selon la trajectoire voulue (montante ou descendante) 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> Se déplacer rapidement pour frapper équilibré et se replacer immédiatement en fonction de la probabilité du retour 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> Construire des schémas de jeu simples à partir des données recueillies par l'observateur 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> Se rappeler les conseils donnés par son partenaire pour les exploiter 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> Gérer son effort pour réaliser plusieurs sets ou plusieurs matchs sans perte d'efficacité 	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Liées aux autres rôles				
✚ L'arbitre/ organisateur				
• Proclamer le résultat final d'un tournoi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Se répartir les rôles pour gérer un tournoi et reporter les résultats pour organiser la suite des rencontres	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
✚ L'observateur/ conseiller				
• Repérer un point fort et un point faible du camarade observé	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• A partir des constats effectués, conseiller un partenaire pour définir un projet de jeu simple	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ATTITUDES				
Pratiquant	Acquis	Non acquis	Acquis	Non acquis
• Etre persévérant et motivé dans l'apprentissage de coups spécifiques et dans l'exécution de routines simples	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Etre dans l'intention de rupture dès le service et sur chaque volant favorable	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Etre concentré pour rester lucide et choisir les stratégies les plus pertinentes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Tenir compte des conseils donnés par son camarade en les considérant comme une aide et non comme une critique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Oser prendre des risques pour progresser même si cela peut entraîner la perte du point ou au contraire savoir attendre un volant favorable pour marquer le point.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Liées aux autres rôles				
✚ L'arbitre/ organisateur				
• Etre impartial et rigoureux dans l'arbitrage, gérer les points litigieux	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Savoir organiser pour que le groupe fonctionne efficacement en situation d'apprentissage, de match ou de tournoi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
✚ L'observateur/ conseiller				
• Relever avec précision des informations sur tout le match pour repérer l'évolution du rapport de force	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Etre disponible (attentif et concentré) pour se mettre au service de son partenaire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



<u>BILAN EVALUATION PROFESSEUR</u>		
<u>Niveau 1 acquis</u>	<u>Niveau 1 en cours d'acquisition</u>	<u>Niveau 1 non acquis</u>
≥ 80 % d'acquis	≥ 50-79% acquis	≤ 49% acquis
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

EVALUATION CHIFFREE

1- Maîtrise d'exécution

/12

- ✚ Service /3
- ✚ Replacement /3
- ✚ Frappes et trajectoires /3
- ✚ Intentions de jeu /3



2- Performance

/8

⇒ Résultats de 2 matchs en fonction niveau de jeu

3- Participation / Investissement / Connaissances

/10

- ✚ Investissement /3
- ✚ Arbitre /2
- ✚ Echauffement /3
- ✚ Comportement durant le cycle /2

⇒ Note sur 30 :

⇒ NOTE DU CYCLE SUR 20 :

EVALUATION DES CONDUITES MOTRICES /20

Evaluation de la maîtrise d'exécution /12

Thème	Niveau 1 0	Niveau 2 0.5/1	Niveau 3 1.5/2	Niveau 4 2.5/3
Service /3	Service non maîtrisé	Service maîtrisé, sans problème pour l'adversaire	Mise en jeu maîtrisée, mise en difficulté de l'adversaire sur service long	Mise en jeu maîtrisée, avec recherche de mise en difficulté de l'adversaire (services long et courts)
Remplacement /3	Remplacement épisodique	Remplacement uniquement au centre du jeu	Remplacement offensif et défensif	Remplacement tactique
Frappes et trajectoires /3	Frappes et trajectoires fortuites	Frappes maîtrisées, sans gêne pour l'adversaire	Mise en difficulté de l'adversaire	Mise en difficulté de l'adversaire, avec un jeu rapide et varié
Intentions de jeu /3	Jeu sans intention	Jeu avec une intention épisodique	Jeu avec une intention appropriée (jeu toutefois peu varié)	Jeu avec une intention appropriée Jeu varié et adapté aux situations

Evaluation de la performance /8

*L'élève est évalué lors de deux matchs contre deux adversaires de même niveau. (partie gagnante en 10 points avec 1 point d'écart, formule tie-break, avec services alternatifs).
La performance est évaluée en tenant compte des résultats obtenus aux niveaux de jeu.*

Niveaux de jeu en fonction de la maîtrise d'exécution

Niveau 1	<i>Frappe du volant non maîtrisée. Absence d'intention de jeu et de remplacement.</i>	Victoire (de 10/0 à 10/4) ⇒ 10 points. Victoire (de 10/5 à 10/7) ⇒ 09 points. Victoire (de 10/8 à 10/9) ⇒ 08 points. Défaite de 08/10 à 09/10) ⇒ 06 points. Défaite (de 07/10 à 05/10) ⇒ 04 points. Défaite (de 04/10 à 00/10) ⇒ 02 points.
Niveau 2	<i>Frappe du volant maîtrisée (sans problème pour l'adversaire). Intentions de jeu épisodiques et remplacement au centre du jeu.</i>	
Niveau 3	<i>Frappe et trajectoire maîtrisées (adversaire en difficulté). Intentions de jeu appropriées, mais peu variées. Remplacement offensif et défensif.</i>	
Niveau 4	<i>Frappe et trajectoire du volant maîtrisées, rapides et variées. Intentions de jeu adaptées à la situation. Remplacement tactique.</i>	

Points -->	20 - 18	17 - 14	13 - 10	09 - 06	05 - 0	<p align="center"><i>Note de performance /20 ramenée sur 8</i></p> <p align="center">Calcul : (Note sur 20 X2) : 5 = note sur 8</p>
Niveau 4	20	18	16	14	12	
Niveau 3	16	14	12	10	08	
Niveau 2	12	10	08	06	04	
Niveau 1	08	06	04	02	0	

SAVOIRS D'ACCOMPAGNEMENT

Evaluation des connaissances – Participation – Investissement /10

<u>ARBITRE</u> /2	Ne connaît pas les règles de base, ne se propose jamais pour arbitrer 0	Connaît les règles de base, quelques erreurs de jugement 1	Bonne connaissance du règlement Sait arbitrer un match 2
<u>INVESTISSEMENT DURANT LE CYCLE</u> /3	Aucun investissement, désintéressé(e) par l'activité 0	Effectue les tâches sur sollicitation : arbitrage, installation, observation Participation orale irrégulière Investissement en cours satisfaisant 0.5/2	Volontaire, actif (ve) dans son travail Se propose pour les diverses tâches (arbitrage, installation, observation) Bonne participation orale 2.5/3
<u>ECHAUFFEMENT</u> /3	Refuse de diriger un échauffement Ne connaît ni les 3 parties de l'échauffement, ni le nom des muscles 0	Prend en charge l'échauffement, mais fait quelques erreurs (nom des muscles, ordre des exercices) 0.5/1.5	Une grande maîtrise de l'échauffement : <ul style="list-style-type: none"> • Clarté des consignes • Ordre des exercices • Vocabulaire des muscles 2/3
<u>COMPORTEMENT DURANT LE CYCLE</u> /2	Manque de respect adversaires, de l'arbitre Manque d'attention en cours, non respect des règles de fonctionnement. 0	Comportement positif avec toutefois quelques rappels de la part de l'enseignante. 1	Conseille ses camarades, comportement exemplaire, aucune remarque négative de l'enseignante. 2