

Compétence propre : Conduire et maîtriser un affrontement individuel



BILAN DES ACQUISITIONS FIN DE CYCLE



COMPETENCE NIVEAU 1 : En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en choisissant entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture sur des volants favorables par l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur. Assurer le comptage des points et remplir une fiche d'observation.

	EVALUATION ELEVE		EVALUATION ENSEIGNANT	
	Acquis	Non acquis	Acquis	Non acquis
CONNAISSANCES				
Pratiquant				
• Le vocabulaire spécifique : volant, service, dégagement, amorti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Le règlement en simple	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Les zones du terrain adverses qui mettent en difficulté l'adversaire (zones avant, arrière, latérales)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• La notion de « crise de temps » pour soi et pour l'adversaire qui amène à faire des choix entre renvoi sécuritaire ou recherche de rupture	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• La notion de volant favorable (volant qui laisse au joueur le temps de s'organiser pour effectuer une frappe dans de bonnes conditions de prise d'information, d'équilibre et de préparation).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
•	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Liées aux autres rôles				
✚ L'arbitre :				
• Le système de comptage des points et les principales règles du service	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
✚ L'observateur :				
• Les zones du terrain adverse (avant, arrière, centrale, latérales)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Les critères retenus pour l'observation de partenaires (volants « donnés », volants placés en longueur ou en largeur, hauteur de la trajectoire)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CAPACITES				
Pratiquant	Acquis	Non acquis	Acquis	Non acquis
• Servir de façon réglementaire (volant frappé en dessous, un seul essai si le geste a commencé, dans la diagonale opposée, en appui sur les 2 pieds)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Reconnaître une situation favorable pour soi et une situation de « crise de temps » chez l'adversaire (non replacé au centre et encore en mouvement au moment de la frappe) et l'utiliser pour rompre l'échange	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Déplacer son adversaire par une succession de frappes variées en longueur ou en largeur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Repérer la position de l'adversaire sur le terrain et viser un espace libre en privilégiant les zones qui mettent en difficulté	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Décaler les appuis et les épaules en gardant le coude haut pour augmenter la vitesse de la raquette à l'impact	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Frapper le volant au-dessus de la tête	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Adopter une posture dynamique au moment de la frappe de l'adversaire pour amorcer plus rapidement un déplacement	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Se déplacer rapidement en fonction de la trajectoire du volant pour frapper équilibré et se replacer immédiatement après avoir été débordé	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Doser l'accélération du geste en fonction du type de frappe (geste accéléré pour un dégagement, bloqué pour un amorti) et passer de l'action « pousser » à l'action « fouetter »	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Liées aux autres rôles				
✚ L'arbitre :				
• Identifier le changement de service et les principales fautes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

• Compter les points et annoncer le score du serveur en premier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L'observateur :				
• Identifier, pour le camarade observé, les situations favorables et leur exploitation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ATTITUDES	Acquis	Non acquis	Acquis	Non acquis
Pratiquant				
• Chercher à gagner tout en respectant les règles, l'arbitre, l'adversaire et l'observateur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Rester concentré pour éviter de « donner » le volant	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Savoir perdre ou gagner dans le respect de l'adversaire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Accepter de jouer avec des adversaires différents	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Respecter le matériel, participer à l'installation et au rangement	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Ne pas se décourager même quand le score est défavorable	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Prendre en compte les informations données par l'observateur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Liées aux autres rôles				
L'arbitre :				
• Etre impartial	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Adopter une attitude sereine mais ferme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Etre attentif tout au long de la rencontre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L'observateur :				
• Se montrer responsable dans le but d'aider son camarade	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Etre attentif et concentré	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



BILAN EVALUATION PROFESSEUR		
<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
- Utilisation de l'espace adverse /3
- Coups et intentions de jeu /3
- Rythme de jeu /3

2- Performance

/8

- Classement tournoi « défis » /4
- Match gagnés poule de niveau /4

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	Mise en jeu non maîtrisée	Mise en jeu irrégulière	Mise en jeu maîtrisée mais sans difficulté pour l'adversaire	Mise en jeu maîtrisée, avec recherche de mise en difficulté de l'adversaire
Utilisation de l'espace adverse /3	Joue en zone centrale	Joue surtout en zone de fond	Joue partout	Privilégie le jeu dans les espaces libres
Utilisation des divers coups et intentions de jeu /3	Frappe au-dessus de la tête. Logique de renvoi seulement.	Utilise différents coups mais sans les varier. Les coups ne sont pas au service d'une stratégie.	Variation de coups, en longueur, vitesse, direction mais sans intention tactique.	Variation de coups, en longueur, vitesse, direction au service de différentes stratégies.
Variation du rythme de jeu /3	Joue constamment en suivant le même rythme.	Cherche à jouer souvent tôt pour s'approcher du filet.	Variation ponctuelle du rythme de jeu en alternant dégagé et amorti.	Variation permanente du rythme de jeu à travers différents coups.
Evaluation de la performance /8				
Place obtenue sur la situation des « défis » /4	15 ^{ème} à 20 ^{ème} 0/1	10 ^{ème} à 14 ^{ème} 1.5/2	5 ^{ème} à 9 ^{ème} 2.5/3	1 ^{er} à 4 ^{ème} 3.5/4
Nombre de matchs gagnés en poule de niveau Poule de 5 /4	Match en 11 pts, un seul set		Match gagné : 1 pt	
	Au moins 1 match gagné 1	2 matchs gagnés 2	3 matchs gagnés 3	Tous les matchs gagnés 4

SAVOIRS D'ACCOMPAGNEMENT			
Evaluation des connaissances – Participation – Investissement /10			
ARBITRE /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
INVESTISSEMENT DURANT LE CYCLE /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
ECHAUFFEMENT /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
COMPORTEMENT DURANT LE CYCLE /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