



NOM Prénom :

EVALUATION BADMINTON NIVEAU 2

Compétence attendue 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 et la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés. Aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.

Efficacité dans la construction du point / 8 p		Efficacité dans le gain des points /6p	
S3 T3	8	2,6 et plus	6
S3 T2	7	2,4 et plus	5
S2 T3	6	2,2 et plus	4.5
S2 T2	5	2 et plus	4
S2 T1	4	1,8 et plus	3
S1 T3	3	1,6 et plus	2
S1 T2	2	1,3 et plus	1
S1 T1	1	1 et en dessous	0

SERVICES : S

S1 = Réguliers mais simples mises en jeu ou avantage obtenu fortuit

S2 = 1 service gênant son adversaire

S3 = Services variés et gênants l'adversaire

TRAJECTOIRES : T

T1 = Essentiellement dans la zone de confort adverse, au centre

T2 = Jeu placé OU fort

T3 = Jeu placé ET fort

ZONE DE PERFORMANCE ET GAIN DES MATCHS/ 2 p

Bonification de 1 point pour la victoire de l'équipe

LES ECHANGEURS	RUPTURE DIRECTE	RUPTURE DIFFEREE
<i>Je me contente de renvoyer le volant</i> 0 à 1 POINT	<i>Je cherche à marquer en exploitant des volants</i> 1 à 2.5 POINTS	<i>Je cherche à construire le point dès le service</i> 2.5 à 4 POINTS
Hiérarchisation des élèves dans le niveau Note demixée	Hiérarchisation des élèves dans le niveau Note demixée	Hiérarchisation des élèves dans le niveau Note demixée

NOTE : /2 p

BONUS : /1 p

Efficacité dans l'aide à un partenaire / 4 p

0 – 1,5 POINT	2 - 3 POINTS	3 - 4 POINTS
Pas ou peu d'investissement dans le rôle de coach Conseils anecdotiques ou non pertinents.	L'investissement en tant que coach est régulier et sérieux. Des conseils sont donnés au joueur pour exploiter ses points forts..	Les données recueillies permettent une exploitation des points forts du partenaire et une prise en compte des points faibles de l'adversaire. Des schémas de jeu adaptés sont proposés.



NOTE DE BADMINTON

/20

Pour valider la compétence, il faut :

Compétence motrice : /12

- Avoir au moins 8 p (note dans le vert)
- Avoir au moins un côté de la ligne dans le vert, aucun dans le rouge

Conseiller un camarade : /4

- Orange ou vert

Gain des rencontres : /4

- Orange ou vert



NOM Prénom :

EVALUATION BADMINTON NIVEAU 2

Compétence attendue 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 et la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés. Aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.

COMPETENCE MOTRICE / 12 points :

Services/ trajectoires	Note /12	Indice d'efficacité
S3 T3	12	2,6 et +
S3 T2	10	2.4
S2 T3	9	2.2
S2 T2	8	2
S2 T1	7	1.8
S1 T3	6	1.6
S1 T2	4	1.4
S1 T1	3	1.2 et -

SERVICES : S

S1 = Réguliers mais simples mises en jeu ou avantage obtenu fortuit

S2 = 1 service gênant son adversaire

S3 = Services variés et gênants l'adversaire

TRAJECTOIRES : T

T1 = Essentiellement dans la zone de confort adverse, au centre

T2 = Jeu placé OU fort

T3 = Jeu placé ET fort

ZONE DE PERFORMANCE / 4 points :

Bonification de 1 point pour la victoire de l'équipe

LES ECHANGEURS <i>Je me contente de renvoyer le volant</i> 0 à 1 POINT	RUPTURE DIRECTE <i>Je cherche à marquer en exploitant des volants</i> 1 à 2.5 POINTS	RUPTURE DIFFEREE <i>Je cherche à construire le point dès le service</i> 2.5 à 4 POINTS
Hiérarchisation des élèves dans le niveau Note demixée	Hiérarchisation des élèves dans le niveau Note demixée	Hiérarchisation des élèves dans le niveau Note demixée

NOTE : /4 POINTS

BONUS : /1 POINT

COMPETENCE MOTRICE BADMINTON : /16

CONSEILLER UN CAMARADE / 4 points :

	0 POINT	1 POINT	2 POINTS
ATTITUDES	Je ne m'investis pas dans ce rôle.	Je m'investis régulièrement dans ce rôle.	Je m'investis toujours dans ce rôle.
PERTINENCE	Les conseils ne sont jamais pertinents.	Les conseils sont parfois pertinents.	Les conseils sont toujours pertinents.



NOTE DE BADMINTON

COMPETENCE METHODOLOGIQUE ET SOCIALE : /4

/20

Pour valider la compétence, il faut :

Compétence motrice : /12

- Avoir au moins 8 p (note dans le vert)
- Avoir au moins un côté de la ligne dans le vert, aucun dans le rouge

Conseiller un camarade : /4

- Orange ou vert

Gain des rencontres : /4

- Orange ou vert