

C4_CA4 : evaluation Competences bad 5e

	Très bonne maîtrise 50	Maîtrise satisfaisante 40	Maîtrise fragile 25	Maîtrise insuffisante 10
<p>ECHAUFFEMENT Etre capable de savoir s'échauffer seul (A4-CG3)</p> <p style="text-align: right;">16.7%</p>	L'EFFICACE - L'élève s'échauffe seul avec des déplacements variés, une mobilisation articulaire puis des échanges de manière continue, d'intensité progressive et de manière	L'ADAPTE - L'élève s'échauffe seul avec des déplacements suivis de quelques mouvements puis des échanges, mais avec une intensité faible et de nombreux arrêts.	LE MINIMALISTE - L'élève s'échauffe seul avec des déplacements suivis de quelques mouvements puis des échanges, mais avec une intensité faible et de nombreux arrêts.	LE PASSIF - L'élève s'échauffe à peine avec une intensité faible et de nombreux arrêts.
<p>ARBITRAGE Etre capable d'arbitrer seul un match (A4-CG3)</p> <p style="text-align: right;">16.7%</p>	L'EXPLIQUEUR -L'élève compte à voix haute, annonce le serveur et explique les fautes. L'élève fait la différence entre les règles en Eps et celle de l'activité hors EPS	LE COMPTEUR ACTIF - L'élève compte les points à voix haute et maîtrise les principales règles.	LE COMPTEUR PASSIF - L'élève compte les points dans sa tête et ne maîtrise pas toutes les règles principales	L'ABSENT SPECTATEUR- L'élève n'arbitre pas ou n'est que spectateur.
<p>OBSERVATION Etre capable d'observer, de remplir une fiche d'observation et d'utiliser l'outil informatique A4-CG2</p> <p style="text-align: right;">16.7%</p>	LE PRÉCIS AIDANT - L'élève sait remplir correctement la feuille d'observation et aide les autres qui ont de la difficulté	LE RESPONSABLE - L'élève sait remplir correctement la feuille d'observation seul.	L'APPROXIMATIF - L'élève remplit la feuille d'observation avec des erreurs ou a besoin d'une aide pour l'épauler.	LE BACLEUR - L'élève ne remplit pas correctement la feuille d'observation.
<p>TECHNIQUE Etre capable de savoir servir, renvoyer par des frappes basses, réaliser des dégagés longs ou des smashes(A1-CG1)</p> <p style="text-align: right;">30%</p>	LE JOUEUR COURT / LONG / FRAPPEUR - L'élève sait servir réglementairement de deux manières. Il sait faire des dégagés long, des frappes courtes, des renvois bas, des smashes. Il sait coordonner les déplacements (coursus) et les frappes.	LE JOUEUR COURT / LONG - L'élève sait servir réglementairement. Il sait faire des dégagés long, des frappes courtes et des renvois bas. Le smash n'est pas maîtrisé. Il se déplace d'avant en arrière, mais en course. Il a des difficultés pour coordonner	LE JOUEUR HAUT - L'élève sait servir réglementairement. Il sait faire des frappes hautes, mais le renvoie bas n'est pas maîtrisé. Peu de contrôle des frappes. Il se déplace vers l'avant, mais pas vers l'arrière (pas de coordination déplacement arrière et frappe).	LE MALHABILE- L'élève ne sait pas servir de manière réglementaire. Il ne sait faire que des frappes hautes dans l'alignement œil, raquette, volant dans un mouvement de poussée. Pas de déplacement, pieds de face, voir à l'amble lors des frappes.
<p>EFFICACITÉ et TACTIQUE Etre capable de jouer efficacement pour gagner ses matchs en faisant reculer l'adversaire, en le faisant se déplacer ou en smash sur un volant favorable (A1-CG5)</p> <p style="text-align: right;">20%</p>	L'ATTAQUANT - L'élève cherche à attaquer visant là où n'est pas l'adversaire et en alternant des frappes longues et courtes, voir en utilisant le smash sur des volant favorables	LE REPOUSSEUR - L'élève cherche à renvoyer le volant en zone profonde adverse, voire d'alterner des frappes courtes et longues.	LE RENVOYEUR EN CONTINU - L'élève a comme intention, celle de renvoyer le volant en visant le centre du terrain adverse pour ne pas perdre.	LE RENVOYEUR DE PROBLÈME - L'élève frappe le volant avec la seule intention tactique de pousser le volant pour le renvoyer de l'autre côté du filet.