

C3_CA4 : evaluation competence badminton 6eme

	Maitrise insuffisante 10	Maitrise fragile 25	Maitrise satisfaisante 40	Très bonne maitrise 50
<p>Maitrise des FRAPPES et des TRAJECTOIRES (A1-CG1) Faire des services réglementaires et stabilisés. Faire des frappes hautes et basses. Produire des trajectoires hautes, profondes, voire 30%</p>	<p>LE DÉSTABILISE : L'élève ne sait pas servir de manière réglementaire. Il arrive difficilement à assurer la continuité du jeu. Les trajectoires produites sont très aléatoires et non maîtrisées</p>	<p>L'IRRÉGULIER : L'élève sait servir d'une manière, mais avec beaucoup de fautes et d'instabilité. Il sait frapper le volant quand celui-ci est dans l'alignement et au-dessus de sa tête. Les trajectoires sont hautes et vers le centre du terrain</p>	<p>LE FRAPPEUR : L'élève utilise un seul type de servir de manière assurée et stéréotypée. Il se déplace face au volant et sait le renvoyer par des frappes hautes ou basses. Les trajectoires sont maîtrisées et profondes</p>	<p>LE SMATCHEUR : L'élève sait utiliser deux types de services et/ou varie les types de service (court ou long). Il se déplace et s'oriente pour frapper dans l'axe, en coup droit ou en revers. Les trajectoires sont maîtrisées et variées.</p>
<p>Mettre en acte des PRINCIPES D'EFFICACITÉ (A1-CG2) : Comprendre et utiliser des principes d'efficacité pour maintenir son jeu et rompre le jeu adverse. 30%</p>	<p>LE SAUVE-QUI-PEUT : L'élève cherche avant tout à frapper dans le volant sans faire de faute</p>	<p>L'INSTABLE : L'élève essaie de renvoyer le volant au centre du terrain adverse pour assurer sa continuité</p>	<p>LE COGNEUR STÉRÉOTYPE : L'élève essaie d'attaquer en faisant reculer l'adversaire dans sa zone profonde</p>	<p>LE TACTICIEN : L'élève a une tactique simple pour tenter de gagner en utilisant plusieurs types de frappes selon les besoins</p>
<p>MAITRISE DES ÉMOTIONS (A3-CG3) : Contrôler ses réactions émotionnelles quel que soit l'issue d'une opposition ou la décision de l'arbitre. 10%</p>	<p>LE CONTESTATAIRE : L'élève conteste les ponts et l'arbitrage. Il est mauvais joueur ou « écrase » ses adversaires lorsqu'il gagne</p>	<p>LE RÂLEUR : L'élève râle souvent et se prend pour l'arbitre lorsqu'il joue</p>	<p>LE CALME : L'élève accepte les décisions. Il sait gagner et perdre avec humilité</p>	<p>LE RÉGULATEUR : L'élève est calme et est un régulateur des autres sur son terrain.</p>
<p>Prendre les différents RÔLES (A4-CG3) : Accepter de prendre les différents rôles et savoir rester impartial à tout moment 10%</p>	<p>LE JOUEUR EXCLUSIF : L'élève ne prend que le rôle de joueur. Il ne s'implique pas dans les autres tâches</p>	<p>LE DILETTANTE : L'élève s'implique en tant que joueur, mais n'est pas sérieux dans les autres fonctions</p>	<p>LE SÉRIEUX : L'élève prend au sérieux toutes les fonctions (joueurs, arbitre, observateur, etc.)</p>	<p>L'ORGANISATEUR MULTI-TÂCHE : L'élève est un véritable organisateur des rôles et des missions sur le terrain sur lequel il est.</p>
<p>RÈGLES (A5-CG5) : Connaitre les règles principales, de les appliquer et de les faire appliquer 20%</p>	<p>L'IGNORANT : L'élève joue sans véritablement connaître les règles. Il ne sait pas les faire appliquer</p>	<p>L'APPROXIMATIF : L'élève respecte les règles principales. Mais il a tendance à adapter les règles.</p>	<p>LE CONNAISSEUR : L'élève connaît toutes les règles. Il les respecte et les fait respecter</p>	<p>L'EXPERT RESSOURCE : L'élève connaît toutes les règles vues et les explique aux autres.</p>