

BADMINTON EN SIMPLE et DOUBLE		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE d'option EPS Lycée F.RABELAIS, St BRIEUC En référence aux fiches nationales des programmes de 2010			
COMPETENCE ATTENDUE NIVEAU 5 : Pour gagner le match, concevoir et conduire des projets tactiques en enrichissant son jeu (varier le rythme, masquer les coups, ...) face à un adversaire identifié.		<p>Chaque candidat dispute plusieurs rencontres contre des adversaires de niveau très proche (1). Les règles essentielles sont celles du badminton (terrain, filet, service, décompte des points). Les matchs se jouent en deux sets gagnants de 21 points (avec 2 points d'écart pour un score maxi de 25 points) ou 11 points, selon le nombre d'adversaires. A l'issue d'une phase de jeu (11 points ou 1 set), le candidat analyse la séquence qui vient de se dérouler et propose une stratégie pour la séquence suivante. La procédure d'évaluation est déterminée par l'équipe pédagogique (fiches, puis entretien) A l'issue des matchs, deux classements différents sont effectués : un classement général, filles et garçons séparés et un classement au sein de chaque poule (mixte ou pas). (2) <i>(1) Principe d'équilibre du rapport de force : les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène : c'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues.</i> <i>(2) Que les poules soient mixtes ou pas, les appréciations et notes sont attribuées sans comparer les prestations des filles avec celles des garçons.</i></p>			
POINTS À AFFECTER	ELÉMENTS À ÉVALUER	Degrés d'acquisition du NIVEAU 5			
		0 point à 9 points	10 points à 16 points	17 points à 20 points	
10/20	Qualité des techniques au service de la tactique Variété qualité et efficacité des actions de frappe Anticipation, équilibre et rapidité des déplacements, placements et replacements	Projet de jeu et paramètres utilisés: Le candidat cherche à « déséquilibrer » l'adversaire en utilisant les trois paramètres (vite, haut, long) au cours du même échange mais commet des erreurs tactiques. Actions de frappes : -frappes puissantes souvent efficaces -les amortis ou contre amortis peu ou pas efficaces. -pas ou peu de changements de prises : Déplacements/Placements : efficaces sur tout le terrain dans les phases de faible pression. Replacement : prend peu en compte l'évolution du jeu.	Projet de jeu et paramètres utilisés: Le candidat déséquilibre effacement l'adversaire qui doit sortir nettement et très régulièrement du centre du jeu pour assurer la continuité de l'échange. Actions de frappes : -variées et souvent efficaces, mais « lisibles » - volants pris tôt (raquette placée dans les moments d'attente). -frappe de profil avec une prise adaptée. Déplacements/Placements : efficaces sur tout le terrain, même dans les phases de pression plus forte. Replacement : tactique, au centre du jeu	Projet de jeu et paramètres utilisés: le facteur vitesse, le jeu au filet et la désinformation (dissociations segmentaires spécifiques efficaces) sont déterminants pour le gain de l'échange Le terrain est utilisé dans sa quasi-totalité (déplacements et trajectoires) Actions de frappes : - prise toujours adaptée Déplacements/Placements/Replacement : équilibrés, précoces et rapides (même sous pression), ils sont facilités par des options tactiques pertinentes permettant un retour au centre de jeu.	
2/20	Le candidat gère son engagement et organise la pratique	Le candidat s'échauffe, au mieux, de manière formelle. Il n'utilise pas les temps d'attente pour récupérer activement. Il accepte de tenir des rôles dans l'organisation, mais ne les remplit pas correctement.	Le candidat s'échauffe et récupère mais sans prendre en compte les aspects spécifiques de l'activité. Il peut tenir la plupart des rôles utiles à l'organisation, mais peut se retrouver en difficulté dans des situations inhabituelles.	Le candidat se prépare physiquement et psychologiquement à l'épreuve. Il utilise bien les moments d'attente et de récupération. Il peut tenir tous les rôles utiles au bon déroulement d'une compétition (niveau jeune officiel départemental unss).	
4/20	Gain des rencontres	Classement par sexe au sein du groupe/classe : 2 pts	0 pt à 1 pt Les élèves (filles ou garçons) classés en bas du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (00-09).	1pt à 1,5 pt Les élèves (filles ou garçons) classés en milieu du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (10-16).	1,5 pt à 2 pts Les élèves (filles ou garçons) classés en haut du tableau et relevant du niveau technique et tactique de cette colonne (17-20).
		Classement au sein de chaque poule : 2 pts	Les élèves se voient attribués de 0 à 2 points au regard de leur classement au sein de chaque poule.		
4/20	Entretien et fiches d'analyses	0 pt à 2 pts Le candidat décrit : Les connaissances, analyses et projets de jeu se limitent aux références basiques de l'activité.	2 pts à 3 pts Le candidat explique : Les analyses s'appuient sur des connaissances maîtrisées de l'activité. Les projets de jeu s'appuient sur les points forts et faibles identifiés.	3 pts à 4 pts Le candidat argumente : Les connaissances prouvent un intérêt pour l'activité. Les analyses techniques et tactiques évoquées sont pertinentes au regard de ses propres observations et de ses possibilités. Les projets mis en œuvre sont évolutifs au fur et à mesure d'une rencontre et adaptés aux adversaires rencontrés.	