**DIPLOME NATIONAL DU BREVET : FICHE BADMINTON DU GREPSNC**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Compétence attendue de Niveau 2** | | **Principes d’élaboration de l’épreuve** |  |
| Rechercher le gain d’une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu du volant et en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l’utilisation de coups et trajectoires variés. Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre. | | 1) Matchs en simple de 15 points en poules mixtes de niveau homogène (classement effectué suite à la ronde suisse des 7 leçons précédentes). Les règles essentielles du badminton sont utilisées.  2) Afin d’améliorer l’atteinte de la compétence, les poules seront mélangées lors de la 2e partie de l’évaluation (deux joueurs d’un niveau et deux joueurs d’un niveau inférieur), les deux joueurs de niveau inférieur joueront sur un demi-terrain (moins de distance à parcourir mais plus de possibilités de frappes), tandis que les joueurs de niveau supérieur joueront sur un terrain entier (plus de distance à parcourir et plus de précision dans les frappes). Le but est alors d’atteindre le maximum de points à l’issue de cinq services alternés deux fois, avec une pause à l’issue des dix premiers services. |
| **Ce que l’on vise essentiellement :** - Amener les élèves à construire des stratégies et des tactiques de jeu efficaces selon leurs points forts et leurs adversaires.  - Amener les élèves à vivre des émotions et des sensations dans le cadre de situations en coopération et en opposition.  - Amener les élèves à prendre en charge différentes responsabilités. | | |
| **Les modes fondamentaux d’apprentissage :** | **Réaliser :** Se déplacer (inhabituellement), Se rééquilibrer (pour frapper), Communiquer (avec son partenaire, son adversaire, l’arbitre).  **S’investir :** Coopérer (depuis le début du cours jusqu’à la fin), S’impliquer (qq soit la situation), Respecter (soi, les autres et le matériel).  **Penser :** Observer, Raisonner, Se projeter, Inventer : avant, pendant et après l’action. | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Points** | **Eléments à évaluer Indicateur de compétence** | **0 Degrés d’acquisition du niveau 2 de compétence 20** | | | |
| 8 | Efficacité dans le gain des points  et des rencontres 6 pts  Gains des matchs sur 2 pts | 6eme et 7eme poule maximum 1 pt | 5eme poule maximum 3 pts  6eme poule maximum 2 pts | 3eme poule maximum 4 pts  4eme poule maximum 3 pts | 1ere poule maximum 6 pts  2eme poule maximum 5 pts |
| 4e de la poule  0,5 point | 3e de la poule  1point | 2e de la poule  1,5 point | 1e de la poule  2 points |
| 8 | Efficacité dans la construction du point | Comment l’élève construit ses points ?  (long, direction, vit) | Il n’utilise qu’un seul paramètre de trajectoire  0 à 1 point | L’élève combine deux  paramètres de trajectoire  1,5 à 3 points | L’élève combine trois paramètres de trajectoires  3 à 4 points |
| L’élève se donne t-il du temps ? | L’élève est en retard ou ne se déplace pas : 0 à 0,5 point | L’élève subit et dépense beaucoup d’énergie : 1 à 1,5 point | Anticipe ses déplacements et replacements : 2 points |
| Comment l’élève analyse ses actions ? | L’élève ne tient pas compte des effets de ses actions  0 à 0,5 point | L’élève cherche parfois à réguler son action  1 à 1,5 point | L’élève se remet en question et prend en compte les conseils  2 points |
| 4 | Efficacité dans la gestion du tournoi, tenue des rôles, et aide à un partenaire | Est-il efficace en tant qu’arbitre ? | Peu concentré, passif.  0 à 0,5 point | Concentré mais passif  1 à 1,5 point | Actif, il dirige le jeu.  2 points |
| Est-il efficace en tant que partenaire ? | Elève individualiste  0 à 0,5 point | Partenaire imposé  1 à 1,5 point | Partenaire associé  2 points |

|  |  |
| --- | --- |
| **Items du socle commun liés à cette activité** | **Exemples d’indicateurs permettant de renseigner ces items** |
| Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l’information utile | L’élève observe et fournit des données pour analyser l’efficacité de son camarade.  Il assure le décompte des points et la progression entre les rencontres. |
| Compétence 6 : Avoir un comportement responsable et sécuritaire sur soi mais aussi sur les autres | L’élève permet à ses camarades de progresser et de jouer dans des conditions équitables.  Il respecte et fait respecter les règles de façon claire et audible. |
| Compétence 7 : Autonomie et initiative | L’élève s’implique efficacement dans le fonctionnement en petits groupes autonomes. Il analyse la pratique d’un camarade pour tenter de proposer un projet d’action simple pour mettre en oeuvre une stratégie en match. |