

## L'évaluation formative, un outil au service de la réussite des élèves–

« Du quoi apprendre... au quoi évaluer ? »

### Illustration en Badminton

Par I. Lyonnet LP L.LABE Lyon 7<sup>ème</sup>

#### 1. Lecture-analyse des compétences attendues (CA) Niveau 3 et Niveau 4 du programme :

<p><b>CA N3 : S'investir et produire volontairement des trajectoires variées en identifiant et utilisant les espaces libres pour mettre son adversaire en situation défavorable et gagner.</b></p> <p>« S'investir ...volontairement ... » = s'engager ...dans la rupture= <b>Intention</b> « Produire volontairement... trajectoires variées » = produire des frappes non aléatoires = <b>construire la rupture</b> « en identifiant...espaces libres » = en fonction des <b>prises d'informations</b> prises sur le terrain adverse.</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;"><b>« Gagner le point en jouant là où l'adversaire n'est pas »</b> <b>« Passer d'un jeu d'échange à un jeu de rupture en visant les espaces libres »</b></p>	<p><b>CA N4 : Faire des choix tactiques pour gagner le point en produisant des frappes variées en direction, longueur, et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur.</b></p> <p>« Faire des choix tactiques » = construire le point à partir de <b>moyens connus et possibles</b> à mettre en œuvre « En produisant des frappes variées , D, L, H » = maîtriser et utiliser un « <b>panel</b> » de coups. « faire évoluer rapport de force.. » = <b>Prise d'informations</b> sur l'<b>adversaire</b>, <b>adaptation</b> des réponses de construction en fonction de son adversaire...au cours du match.</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;"><b>« Gagner le point en faisant les bons choix tactiques »</b> <b>« Passer d'un jeu de rupture en visant les espaces libres à un jeu de construction du point »</b></p>
--	--

#### 2. Comportements observables avant l'acquisition des niveaux :

<p>N3 non acquis :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Tente de renvoyer le volant sur le terrain adverse.</li><li>- Tient sa raquette comme un marteau, une poêle.</li><li>- Se tient face à l'adversaire et reste toujours de front par rapport au volant : jeu en piston</li><li>- Joue le volant dans son espace propre.</li><li>- Est peu mobile et se déplace toujours en retard par rapport à la trajectoire du volant.</li><li>- Joue au centre du terrain adverse avec des trajectoires hautes en cloche, pas d'accélération du volant.</li><li>- Jeu en continuité avec marque par faute de l'adversaire non provoquée.</li><li>- Difficulté pour servir.</li><li>- Service tennis.</li><li>- Ne respecte pas le règlement</li><li>- S'engage irrégulièrement dans le duel, abandonne rapidement</li></ul>	<p>N4 non acquis :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Frappe de face , coude plus haut</li><li>- Ses trajectoires sont plus hautes ou se tendent.</li><li>- Cherche à éloigner l'adversaire du centre du terrain.</li><li>- Rompt l'échange grâce à une « arme » prioritaire ( jouer fort ou déplacer)</li><li>- Se déplace en avant et sur les côtés, souvent tardivement, avec souvent faute sur déplacements arrières.</li><li>- Service réglementaire</li><li>- Reconnaît l'espace de jeu, connaît les règles du jeu mais ne les respecte pas toujours toutes.</li><li>- S'engage dans le duel mais a des difficultés pour persévérer jusqu'à la fin du match.</li></ul>
--	---

#### 3. Acquisitions attendues (AA) prioritaires :

<p><b>AA N3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Servir réglementairement</li> <li>- Se déplacer et se placer sous le volant</li> <li>- Frapper coude plus haut pour produire des frappes plus hautes, plus longues ou plus tendues</li> <li>- Jouer en profondeur ou sur les côtés pour agrandir la zone de marque</li> <li>- Identifier et viser les espaces libres</li> <li>- S'engager régulièrement dans le duel</li> <li>- Connaître et respecter le règlement.</li> </ul>	<p><b>AA N4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Varier les services (longs / courts tendus)</li> <li>- Elargir son espace d'attaque : Combiner jeu en profondeur et largeur</li> <li>- Varier le jeu en accélérant (trajectoires aplaties) ou en amortissant</li> <li>- Connaître et utiliser des tactiques en fonction de ses ressources (points forts/faibles)</li> <li>- Identifier le jeu de son adversaire, adapter sa réponse pour créer un changement de rapport de force.</li> <li>- Etre concentré pour faire les bons choix</li> <li>- Etre rigoureux dans le respect du règlement.</li> </ul>
--	---

#### **4. Présentation d'un exemple pour un Niveau 4 , classe de terminale Bac. Pro. :**

- Caractéristiques des élèves
- CP/ CMS visées
- Objectifs prioritaires
- Connaissances / Capacités /Attitudes
- Situation proposée pour observée la compétence attendue
- Critères d'observation
- Priorités dans le cycle : thèmes de travail
- Situations d'apprentissage ou de matchs

Caractéristiques élèves: 17 / Bac pro. secrétariat : 16 Filles – 1 garçons/ Peu de travail et de dynamisme globalement, difficultés pour fournir des efforts physiques et intellectuels réguliers (motivation très variable), pas de problème de discipline, fort taux d'absentéisme.

Conditions de réalisation : Durée effective du cycle : 10 à 12 séances soit 15h environ / Nombre de cycles déjà effectués au lycée : 1/ Infrastructure et matériel : 4 terrains de bad.....

**CP visée : CP4**

**Compétence attendue** : Faire des choix tactiques pour gagner le point en produisant des frappes variées en direction, longueur, et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur.

**CMS visées : en priorité : CMS 3**

**Puis CMS 1 et CMS 2**

**Objectifs prioritaires dans l'APSA au regard des axes du projet pédagogique :**

- S'investir dans une activité duelle de manière régulière et dynamique.
- Progresser dans la maîtrise des différentes frappes pour varier son jeu et faire des choix tactiques adaptés afin de rompre l'échange en sa faveur
- Identifier ses points forts / faibles et ceux de son adversaire pour faire les bons choix et se mettre en projet.



<b><u>Connaissances</u></b>	<b><u>Capacités</u></b>	<b><u>Attitudes</u></b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Sur l'APSA</b></li> <li>- Le vocabulaire spécifique liés aux différents coups : smash, amorti, contre-amorti, lob, drive.</li> <li>- Les principes d'efficacité tactiques et leurs effets sur l'adversaire ( Long-court, drive/smash, revers, point de fixation, LLL-CC, 4 coins...)</li> <li>▪ <b>Sur sa propre activité</b></li> <li>- Son profil de jeu (caractéristiques / ses points forts-faibles)</li> <li>- Les coups et zones privilégiées pour attaquer.</li> <li>- Les conditions favorables à leur mise en œuvre (placement, succession des trajectoires à produire)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Savoir faire en action</b></li> <li>- S'échauffer de manière autonome, complète, spécifique</li> <li>- Identifier sa situation dans le rapport de force et adapter sa réponse</li> <li>- Construire le point : repérer le moment favorable et produire une attaque pour conclure.</li> <li>- Varier les services (longs / court tendus)</li> <li>- Elargir son espace d'attaque et réduire le temps pour l'adversaire :                         <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Combiner un jeu en profondeur et en largeur</li> <li>➤ Accélérer le jeu avec des trajectoires plus aplaties</li> <li>➤ Réaliser des frappes plus précises, plus puissantes (relâchement, accélération avant la frappe)</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>En direction de soi</b></li> <li>- Accepter de fournir un effort durable et de répéter une tâche pour progresser</li> <li>- Etre dans l'intention de rompre dès le service et sur chaque volant favorable</li> <li>- Etre concentrée pour rester lucide et faire les bons choix</li> <li>- Dépasser la déception de la défaite pour en retirer des éléments constructifs</li> <li>- Accepter les conseils donnés par un autre joueur quel que soit son niveau de jeu</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Sur les autres</b></li> <li>- Le profil de jeu de son adversaire (ses points forts-faibles : coups, espace de jeu, choix tactiques privilégiés, déplacement)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trouver des solutions pour créer un changement de rapport de force et se donner du temps : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Adopter une posture dynamique pré-active (tête de raquette haute, jambes fléchies, coude libre) et garder une préparation identique pour la réalisation des smash, amorti, dégagé, croisé, décroisé.</li> <li>➤ Réaliser un dégagement de défense en situation de crise</li> <li>➤ Produire des frappes à plat sur trajectoires descendantes, réduire les angles de retour.</li> </ul> </li> <li>- Se déplacer rapidement et efficacement, se replacer au centre dans les situations favorables</li> <li>- Gérer son effort pour enchaîner les sets et rester lucide. <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Savoir-faire pour aider aux apprentissages</b></li> </ul> </li> <li>- Identifier ses points forts faibles et analyser ses choix au regard de l'adversaire</li> <li>- Identifier les points forts faibles de son adversaire</li> <li>- Conseiller un joueur à partir de l'observation de son jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>En direction d'autrui</b></li> <li>-Avoir une attitude impartiale et rigoureuse en tant qu'arbitre</li> <li>-Accepter de se mettre au service d'un joueur dans différentes situations</li> </ul>
---	---	--

**Situation proposée:** Matches par poule de niveau, en deux sets gagnants de 9 ou 11 points, avec 2 points d'écart, avec **3 zone(s) d'attaque privilégiée(s)** à choisir avant le set (zone 1=zone avant, zone 2= zone milieu/ zone milieu droite / gauche, zone 3= zone arrière) et avec comptabilisation des **points directs**.

	2G	
1	2M	3
	2D	

Marquage des points : 1, 2M-2D-2G, 3 pour les zones, à entourer si point direct. ( cf. feuille de marque)

**Critères d'observation :** Dans la situation, les prioritaires : surface visée et intention tactique ⇒ **indicateurs : zones de marque et points directs.**

Pour déterminer le profil du joueur de manière plus complète :frappes et attitudes, trajectoires, surface visée, déplacements, intention tactique. (cf. tableau)

## **Priorités dans le cycle : thèmes de travail :**

- 1) Améliorer les frappes et attitudes** : gagner en amplitude et en puissance : déplacement / placement sous le volant, frappe haute coude haut avec recherche d'accélération (frapper haut en avançant, avec « armé du bras... se gratter le dos avant la frappe » et rotation avant bras, appui sur jambe arrière)
- 2) Varier les zones de marques** (avant, milieu/côté / arrière)
- 3) Repérer, choisir et mettre en œuvre quelques tactiques possibles** ( Long-court, drive/smash, revers, point de fixation, LLL-CC, 4 coins...)
- 4) Se déplacer sur tous les volants** (défense) et **accélérer le jeu pour l'adversaire** (tendre les trajectoires)

## **Situations d'apprentissage ou de matchs en lien avec les thèmes de travail :**

Durant les différentes phases de travail dans le cycle, l'évaluation formative / formatrice est mise en œuvre soit par des outils oraux (Critères de réussite, de réalisation), soit par des outils écrits (grille d'observation, feuille de marque...)

### **1) Améliorer les frappes et attitudes et la maîtrise des coups :**

- Indicateurs : Dissociation segmentaire et trajectoire

Le terrain est divisé en 3 zones : zone 1=zone avant, zone 2= zone milieu, zone 3= zone arrière

#### a. Situations avec échanges en continuité : de « zone à zone » : « faire le plus d'échanges » : exemples :

- Echanges « Z2-Z2 » avec recherche de gain de terrain et d'atteinte de la zone 3 : travail du dégagé (Critères de réussite (CR) qualitatifs sur la posture : point d'impact, armé du bras, rotation de l'avant bras, appui de la jambe arrière)
- Echanges « Z1-Z1 » avec contre-amorti et amorti au filet (CR : posture : prise de raquette, point d'impact, appuis)
- Routines avec enchaînement de coups : service-dégagé-amorti / service-dégagé- smash...
- Jeu en miroir : reproduire le même coup que mon partenaire en miroir...ou en miroir « inversé ».
- Tournante « en continuité » en dégagé main haute...

#### b. Matchs avec grille d'observation du profil de jeu : zoom sur 1 ou 2 critères (auto ou co-évaluation)

### **2) Varier les zones de marques :**

- Indicateurs : Surface visée

#### a. Matchs par poule de 4 avec 2 joueurs /2 observateurs : utilisation de la feuille de marque pour identifier les zones qui « marquent » : repérer la/les zones privilégiées et les points directs. (co-évaluation)

- #### b. Situation de match à thèmes : « je gagne, je reste » avec zone de marque « bonus »(1,2 ou 3) imposée puis au choix en fonction de l'adversaire. : 3 ou 4 joueurs par terrain, jeu au temps, 1 contre 1, 1 ou 2 joueurs sur la « touche » en attente, une zone bonus de 3 points si point direct... « si je gagne l'échange, je reste et je marque (1 point ou 3 points selon zone bonus)... « si je perds, je sors et attends le prochain point pour entrer à nouveau » ; les joueurs en attente remplacent le perdant « sortant »...celui qui entre sur le terrain est au service. Le vainqueur est celui qui a cumulé le plus de points à la fin du temps écoulé. CR : nombre minimum de points bonus selon niveau de l'élève.

### 3) Repérer, choisir et mettre en œuvre quelques tactiques possibles :

a. Travail du service : « 1<sup>ère</sup> arme » : service long / court et identification des effets : exemples :

- Service long...retour de service mi-court... conditions créées pour smasher,
- Service court...retour mi-court... conditions créées pour smasher, retour court...enchaînement avec un lob.
- Jeu en 3 frappes max, « jeu du chargeur à 3 balles » : service long ou court (imposé puis au choix), 3 services chacun :

But : gagner l'échange en frappant au maximum 3 fois le volant : score parlant : 10 points pour 1 frappe / 5 points pour 2 frappes / 1 point pour 3 frappes / 0 point pour 4 frappes et plus. CR : nombre de point minimum attendu.

b. Jeu avec différentes tactiques en lien avec les zones : connaissances sur l'APSA pour comprendre et choisir : exemples :

- Jeu en miroir à l'opposé (long /court, droite/gauche)
- Jeu en miroir à contre-pied (long/court/long/long ou droite, gauche, droite, droite)
- Fixer dans une coin (ex : sur le revers...)

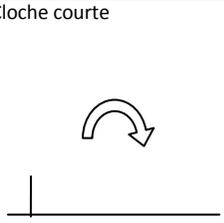
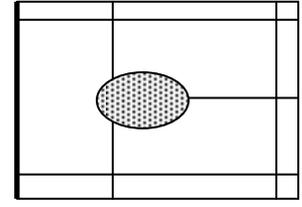
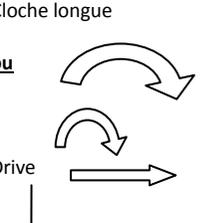
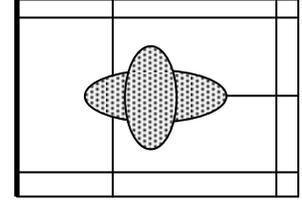
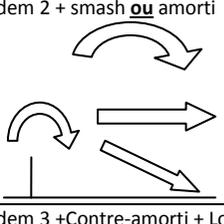
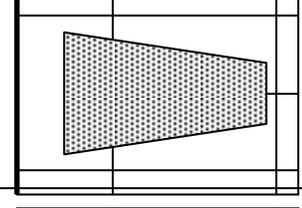
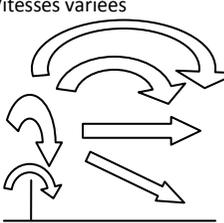
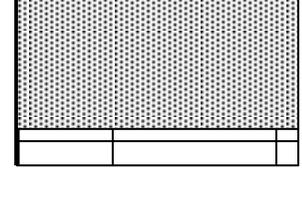
Pour provoquer la faute ou un déplacement tardif de l'adversaire, pour construire le point : créer un espace libre ou une trajectoire favorable et conclure.

- Situation de matchs à thèmes par poule : avec zones et points directs : exemples : sur un terrain divisé en 5 zones , en choisir 3, puis choisir avant le match les « combinaisons tactiques » (projet) , comptabilisation du nombre de points directs dans le résultat des matchs : double score ( points marqués avec écart au score + points marqués en fonction du nombre de points bonus : valorisation de la maîtrise par rapport à la performance).

### 4) Se déplacer sur tous les volants (défense) et accélérer le jeu pour l'adversaire (tendre les trajectoires) : exemples :

- Le « sur-filet » : en plaçant un élastique au dessus du filet pour donner des repères et aplatir les trajectoires)
- Les situations de matchs à thèmes avec avec score parlant et points directs (bonus importants) : impact sur la défense : CR nb max de points directs attendus...

## BADMINTON -EVALUATION – PROFIL DE JEU

Critères	Frappes et Attitudes	Maîtrise des coups	Espace d'attaque	Mobilité	Intention tactique
Indicateurs Niveaux	Dissociation segments (Orientation épaules/ placement coude / appuis pieds...)	Trajectoires	Surface visée	Déplacements	Zones ou coups privilégiés
<b>1</b> <b>N3 de la CA non acquis</b>	Frappe de face Service non réglementaire et irrégulier	Cloche courte 		Pas ou peu de déplacements : statique	Renvoyer pour défendre et attendre la faute de l'adversaire
<b>2</b> <b>N3 de la CA acquis</b> <i>N4 non acquis</i>	Frappe de face coude plus haut ou frappe main basse Service réglementaire	Cloche longue <u>ou</u>  Drive		Déplacements avant et côté souvent tardifs Difficulté pour déplacement arrière	Rompre en frappant ou en déplaçant
<b>3</b> <b>N4 de la CA acquis</b> <i>(entre 10 et 15/20)</i>	Frappe de profil coude haut plus puissante ou main basse Service long maîtrisé	Idem 2 + smash <u>ou</u> amorti 		Déplacements dans toutes les directions ( arrière sur trajectoires faciles)	Rompre en déplaçant (D/G- dev/derr) et en frappant ou en accélérant.
<b>4</b> <b>N4 de la CA acquis</b> <i>(entre 16 et 20/20)</i>	Frappe de profil coude haut variée, puissante ou main basse Service variés (surprise)	Idem 3 +Contre-amorti + Lob Vitesses variées 		Anticipation des déplacements en fonction des coups adverses : rapides et efficaces	Rompre : en combinant : « placé, vite et fort » en variant le jeu selon le rapport de force
<b>Mon niveau de jeu</b>					
<b>Bilan :</b>	<b>Mes points forts :</b>		<b>Mes points faibles à améliorer :</b>		

**Badminton – Feuille de marque**    *Date :..... Classe :.....*

**Notez pour chaque point la zone marquante :**

Zone avant= **1**    Zone centrale= **2M** (Milieu)/ **2D** (droite)/ **2G** (gauche)  
Zone arrière=**3**            Faute du serveur= **0**

**Entourez si point direct :**

Prénom joueur	Prénom joueur
---------------	---------------

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Badminton – Feuille de marque**    *Date :..... Classe :.....*

**Notez pour chaque point la zone marquante :**

Zone avant= **1**    Zone centrale= **2M** (Milieu)/ **2D** (droite)/ **2G** (gauche)  
Zone arrière=**3**            Faute du serveur= **0**

**Entourez si point direct :**

Prénom joueur	Prénom joueur
---------------	---------------

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>