**DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : BADMINTON EPREUVE ADAPTEE COLLEGE J.LAGROSILLIERE Sainte Marie**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences attendues 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. | Matchs en simple, en poules de niveau homogène de 5 minutes. Dimensions réduites du terrain en longueur et en largeur en fonction des besoins de l’élève DYS, en situation de surpoids, de syndrome rotulien, d’osgood schlatter…  Gestion en autonomie des rencontres, arbitrage et tenue de feuilles de score.  Chaque candidat conseille un partenaire dans une rencontre contre un autre adversaire.  Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, conseiller et arbitre.  Le service revient à l’élève qui remporte l’échange. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Points** | **Eléments à évaluer**  **Indicateurs de compétence** | ***0* Degrés d’acquisition du niveau 2 de compétence 20** | | |
| ***6*** | Efficacité dans le gain des points  et des rencontres ***sur 6 pts***  ~~Gains des matchs~~ ***~~sur 2 pts~~*** | **Marque sur renvois sécuritaires**  Beaucoup de points marqués sur frappes variées, ou fautes adverses.  ***0 - 2,5*** | **Marque sur renvois sécuritaires**  Beaucoup de points marqués sur frappes variées, ou fautes adverses.  ***3 - 4,5*** | **Marque adaptée à la situation de jeu**  Beaucoup de points marqués de manière  adaptée au rapport de force et à son  évolution.  ***5 - 6*** |
| ***8*** | Efficacité dans la construction  du point | **Joueur de renvoi**  Frappes de renvoi du volant souvent au centre du terrain adverse, et peu différenciées. Exploitation des contextes favorables pour rompre.  ***0 - 3,5*** | **Joueur constructeur du point**  Exécute et reproduit des tactiques stéréotypées.  Réalise des frappes et trajectoires différenciées.  ***4 - 6*** | **Joueur constructeur de points variés**  Attaque intentionnelle de la cible. Les coups et trajectoires des volants sont souvent placés, ou accélérés en fonction de l’évolution de la situation de jeu.  ***6,5 - 8*** |
| ***6*** | Efficacité dans la gestion du tournoi,  tenue des rôles, et aide à un  partenaire | **Rôles insuffisamment assurés**  Recueille des données insuffisamment fiables. En  tant qu’arbitre, hésite parfois sur les volants difficiles à juger.  Conseils anecdotiques.  ***0 - 1,5*** | **Rôles assumés**  Applique les règles et annonce correctement les points et le score. Propose un schéma de jeu, s’appuyant sur les points forts du jeu du joueur coaché.  ***2 - 3*** | **Rôles multiples assurés**  Recueille des données différenciées  exploitables. Assure son rôle d’arbitre.  Repère un point fort ou point faible adverse  et conseille un enchainement de frappes,  dès la mise en jeu.  ***3,5 - 4*** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Exemples d’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 les calculs et la progression entre les rencontres. |
| ***Compétence 6 :*** Respecter les règles de la vie collective | L’élève permet à ses camarades de progresser et de jouer dans des conditions équitables.  Il respecte et fait respecter les règles et gère les rencontres (poule, arbitrage et feuilles de score). |
| ***Compétence 7 :*** Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions | 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 œuvre une stratégie en match. |