Badminton – 6e-5e

Badminton • 6e-5e

Grille AIA – 4 degrés de maîtrise. Total /20.

Critères	D1 – Réalise	D2 – Comprend	D3 – Régule	D4 – Fait progresser
Qualité et variété des frappes pour mettre l'adversaire en difficulté	Frappe le volant vers l'avant sans intention placée ; renvoie en cloche ou sur l'adversaire, sollicité par l'enseignant 1 point	Explique qu'il faut varier long/court après l'échange ; tente quelques frappes variées avec l'aide d'un camarade 2 points	Ajuste seul pendant l'échange la trajectoire (dégagé, amorti) pour déplacer l'adversaire, sans attendre le retour du prof 3 points	Anticipe les retours adverses et enchaîne des combinaisons de frappes variées qui transforment chaque échange en opportunité de marquer ; ressource pour ses partenaires 5 points
Lecture et analyse du jeu adverse en match	Joue sans observer l'adversaire ; répond au volant uniquement quand il arrive, guidé par l'enseignant 1 point	Identifie après coup le côté faible de l'adversaire et l'explique ; commence à cibler ce côté avec aide du partenaire 2 points	Lit en temps réel les déplacements adverses et redirige seul son tir pendant l'échange, de façon autonome 3 points	Anticipe les intentions adverses avant même le contact volant/raquette, en déduisant son placement ; fait progresser ses partenaires en leur décryptant le jeu adverse 5 points
Gestion tactique du score et du placement en match	Revient au centre uniquement si rappelé ; ne gère pas le score, joue chaque point de la même façon, encouragé par le prof 1 point	Comprend l'importance du placement central et le verbalise ; adapte légèrement son jeu selon le score avec aide 2 points	Revient systématiquement au centre seul après chaque frappe et change de tactique selon le score sans aide extérieure 3 points	Optimise son placement pour anticiper tous les retours possibles et transforme la pression du score en levier tactique ; guide ses partenaires dans la gestion du match 5 points
Rôle d'arbitre et conseiller tactique pour le partenaire	Applique les règles basiques quand on le lui rappelle ; donne	Explique les règles aux joueurs et propose un conseil simple	Arbitre de façon autonome et donne pendant le match des	Anime l'arbitrage avec autorité bienveillante et anticipe les

Critères	D1 – Réalise	D2 – Comprend	D3 – Régule	D4 – Fait progresser
	un retour vague à son partenaire si sollicité 1 point	après l'échange ; s'implique régulièrement avec soutien 2 points	conseils tactiques précis à son partenaire sans attendre 3 points	conflits de règles ; est la ressource tactique principale du groupe, faisant progresser tous les partenaires 5 points