

Attendus de fin de cycle 3	Rechercher, dans le respect du règlement et du fair-play, le gain d'un match en variant sa mise en service (long/court) et en variant ses trajectoires de frappes. Savoir arbitrer efficacement et tenir une feuille de poule. Savoir observer efficacement un observable simple.				
Domaines de compétences	Attendus par domaines de compétences	INSUFFISANT	FRAGILE	SATISFAISANT	TRES BON
D1 Développer sa motricité et construire un langage du corps	Rechercher le gain d'un match en variant sa mise en service (long/court) et en variant ses trajectoires de frappes.	Joueur passif problème de service, essaye de renvoyer le volant dans le terrain adverse, Ne marque que sur faute adverse	Joueur attentiste (logique de renvoi) le service est réglementaire attend la faute de l'adversaire, pas de variété dans le jeu	Joueur économe (logique de continuité et de rupture occasionnelle) mise en service réglementaire, joue dans sa zone de confort en variant selon 1 axe (long/court ou droite/ gauche)	Joueur actif (logique d'éloignement) mise en service réglementaire, varie selon 2 axes pour éloigner le volant de l'adversaire (long/court et droite/gauche)
D2 S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, des méthodes et outils pour apprendre	Fournir le travail nécessaire pour progresser.	L'élève statue : Peu d'investissement lors des situations d'apprentissages	L'élève intermittent : Essaye d'apprendre mais pas de façon régulière	L'élève actif : Répète les exercices (routines ou techniques de jeu) pour progresser	L'élève expert : Répète pour progresser en tenant compte de façon méthodique des exercices réalisés (essai/erreur)
D3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	Assumer les rôles d'arbitre, observateur et joueur : respect du règlement et du fair-play	Le muet : Ne maîtrise pas les règles de prise de paroles pour l'arbitrage et l'observation n'est pas fiable. Irrespectueux : l'élève conteste systématiquement les décisions de l'arbitre et triche	Le timide : Annonces vagues (le score pas annoncé à chaque point) et l'observation est intermittente. Instable : l'élève râle et/ou conteste	L'expressif : Bons termes utilisés pour l'arbitrage et l'observation est fiable Annonces à haute voix : Tirage au sort « 0, égalité, jouez » Signale (bras tendu) qui remporte l'échange Annonce l'évolution du score (encore quelques erreurs) Repère les fautes principales (service, lignes, filet) Fiable : l'élève accepte les décisions arbitrales sans contester	L'orateur : Bons termes utilisés pour l'arbitrage l'observation est fiable et interactive avec le joueur. Annonces à haute voix : Tirage au sort « 0, égalité, jouez » Signale qui remporte l'échange (bras tendu) Annonce l'évolution du score sans erreur et le score du serveur en premier Repère les fautes principales (service, lignes, filet) Citoyen : l'élève fait preuve de fair-play du début à la fin du match
D4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière, en toute sécurité	Connaître et appliquer le plan d'un échauffement efficace et adapté à l'activité :	L'élève ne s'échauffe pas.	L'élève s'échauffe partiellement : le plan est globalement respecté mais, dans chaque partie, certains exercices sont oubliés.	L'élève s'échauffe en respectant le plan d'échauffement. Dans chaque partie, les exercices sont tous réalisés mais leur réalisation manque encore d'application (position du corps, nombre de répétitions ou durée de maintien par exemple)	L'élève s'échauffe en respectant le plan d'échauffement. Dans chaque partie, les exercices sont tous réalisés avec application (bonnes positions) et en quantité suffisante
D5 S'approprier une culture sportive pour construire un citoyen sportif lucide					