

# Référentiel d'évaluation BACCALAUREAT PROFESSIONNEL

Lycée

Champs d'apprentissage n°4

APSA	BADMINTON
------	-----------

## Principe d'évaluation :

Deux moments d'évaluations sont prévus :

- Les AFLP 1 et 2 sont évalués sur une situation en fin de séquence sur 12 points.
- Les deux AFLP évalués au titre des ALFP 3 et 4 sont retenus par l'enseignant parmi les 4 possibles selon le champ d'apprentissage. Ils sont évalués au fil de la séquence sur 8 points.

## Modalités :

- AFLP 3 retenus par l'enseignant : en jaune
- AFLP 4 retenus par l'enseignant : en jaune
- En fin de formation, le candidat choisit de répartir les 8 points entre les deux AFLP retenus avant la situation d'évaluation (avec un minimum de 2 points pour un AFLP).
- Trois choix sont possibles : 4-4 / 6-2 / 2-6. La répartition choisie doit être annoncée par l'élève au cours des premières séances de la séquence, avant la situation d'évaluation.

BADMINTON	DESCRIPTIF DE L'EPREUVE
	<p>La classe est séparée en équipes de niveau similaire (exemples 4 équipes de 4 élèves par groupe). Les équipes sont réalisées en fonction des classements obtenus au cours des premières leçons. Les élèves jouent 3 fois contre des élèves différents de niveaux similaires.</p> <p>Chaque joueur joue un simple et un double par rencontre.</p> <p>1<sup>er</sup> tour : les élèves de l'équipe A et B s'affrontent et ceux de l'équipe C et D s'affrontent.</p> <p>2<sup>ème</sup> tour : les élèves de l'équipe A et C s'affrontent et ceux de l'équipe D et B s'affrontent.</p> <p>3<sup>ème</sup> tour : les élèves de l'équipe A et D s'affrontent et ceux de l'équipe C et B s'affrontent.</p> <p>Le jour de l'épreuve, les élèves sont évalués pour les AFLP 1 et 2 et leur meilleure prestation sera retenue.</p> <p>Les matchs se jouent en deux sets de 11 points avec un temps mort de 1 min 30 pour être coaché par un membre de l'équipe.</p> <p>Il y a toujours 2 matchs en même temps dans chaque équipe pour que 2 élèves jouent le rôle de coach/arbitre.</p> <p>Le service est alterné entre les joueurs. Les joueurs échangent de place lorsqu'ils récupèrent le service.</p>

AFLP évalués	Repères d'évaluation				
	AFLP décliné dans l'APSA	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<b>AFLP1 :</b> Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point  <b>Note sur 7 points</b>	Identifier la mise en difficulté de l'adversaire pour accélérer le jeu.  Abaisser les trajectoires de manière efficace pour conclure	L'élève prend peu en compte le placement des adversaires et s'installe dans un jeu de renvoi.  Il n'est pas capable de prendre en compte les remarques du partenaire ou des coachs.	L'élève voit occasionnellement des moments opportuns pour conclure et cherche à abaisser ses trajectoires sans forcément être efficace.  Il repère dans le jeu des moments opportuns grâce à l'aide des coachs ou du partenaire.	L'élève surprend ses adversaires ou voit les désorganisations spatiales. Il en profite pour baisser les trajectoires et conclut rapidement.  Il prend en compte les remarques du partenaire et des coachs pour considérer les défauts des adversaires.	L'élève distingue les désorganisations spatiales et/ou temporelles. Il construit la rupture en abaissant les trajectoires et en variant les vitesses de frappes pour pouvoir conclure.  Il discute et partage sa vision avec son partenaire ou ses coachs pour être plus efficace

<p><b>AFLP 2 :</b></p> <p>Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour ré-équilibrer le rapport de force.</p>	<p>Produire des trajectoires variées en direction, hauteur et longueur pour déstabiliser les adversaires.</p> <p>En urgence spatio-temporelle, être capable de relever la trajectoire</p>	<p>L'élève produit des trajectoires répétitives, orientées au centre du terrain ou face à lui.</p> <p>Il produit au mieux des trajectoires planes.</p> <p>L'échange s'arrête lorsque l'adversaire abaisse ses trajectoires.</p>	<p>L'élève varie ses trajectoires en longueur principalement. Suite à une attaque, le volant est sauvé mais ne provoque pas de déséquilibre.</p> <p>Les joueurs restent dans leur position d'attaque alors que la situation est neutre ou qu'ils doivent défendre.</p>	<p>L'élève varie les trajectoires en direction, longueur et hauteur. Il produit des trajectoires descendantes en attaque et ascendantes en défense ou en crise temporelle.</p> <p>Les partenaires se replient dans leur couloir lorsque l'attaque est aux adversaires.</p>	<p>Les trajectoires sont le plus souvent planes ou descendantes.</p> <p>L'élève en situation de défense peut surprendre les adversaires et reprendre l'avantage : retour long ou en amorti.</p>			
		<p><b>0pt</b></p>	<p><b>0,5pt</b></p>	<p><b>1pt</b></p>	<p><b>2pts</b></p>	<p><b>2,5pts</b></p>	<p><b>4pts</b></p>	<p><b>4,5pts</b></p>
<p><b>sur 5 points</b></p>								

<p><b>2 AFLP à choisir parmi les AFLP 3 ,4,5 et 6</b></p> <p><b>AFLP 3, 4, 5 et 6 : Évaluation réalisée au fil de la séquence (notée sur 8 points)</b></p> <p>L'enseignant retient le meilleur degré d'acquisition atteint par l'élève au cours de la séquence sur chacun des 4 AFLP. Il choisit les 2 AFLP pour compléter sa note de CCF.</p> <p>Les 2 autres AFLP non retenus pour le CCF alimentent la note de contrôle continu La répartition des points est choisie par l'élève au cours des premières séances (4-4 / 6-2 / 2-6)</p>	<p><b>BADMINTON</b></p>
---	-------------------------

**Situation d'évaluation :**

Au fil de la séquence , alternance d'exercices et de matchs à thème en simple comme en double pour évaluer les AFLP 3 et 4 retenus

L'enseignant tient un cahier de bord pour la classe et le renseigne à chaque leçon, en concertation avec les élèves en fonction de sa planification. Le meilleur degré atteint dans l'AFLP est retenu pour l'évaluation et/ou la notation.

Utilisation récurrente du score parlant pour mettre en lumière la manière de gagner.

AFLP évalué	AFLP décliné dans l'APSA	Degré1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p><b>AFLP 3 :</b> Analyser les forces et les faiblesses en présence par l'exploitation de données objectives pour faire des choix tactiques et stratégiques adaptés à une prochaine confrontation.</p>	<p>Accepter de répéter des frappes ou des intentions pour progresser</p>	<p>L'élève évite les répétitions et détourne fréquemment les tâches.</p>	<p>L'élève accepte ponctuellement les répétitions et se décourage assez rapidement ou finit par contourner les consignes.</p>	<p>L'élève répète les frappes ou intentions avec un engagement moindre qu'en match. Il persévère dans la réussite.</p>	<p>L'élève s'engage tout autant en entraînement qu'en match avec un réel souci de progrès.</p>
<p><b>AFLP 4 :</b> Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.</p>	<p>Assurer les rôles de joueurs, partenaires, arbitres, scripteurs.  Relativiser la victoire et la défaite, se centrer aussi sur la manière.</p>	<p>Il ne maîtrise pas le règlement simplifié du badminton en double et en simple Il ne s'engage pas dans les rôles de scripteur.  L'élève abandonne notamment lorsque le score se creuse en sa défaveur</p>	<p>Il met en œuvre partiellement les règles retenues. Il s'engage ponctuellement dans d'autres rôles sociaux et est peu rigoureux.  Il se décourage quand l'écart se creuse. Il maîtrise mal ses émotions en fin de set ou match. Il reprend le contrôle rapidement.</p>	<p>Il fait appliquer et applique l'ensemble des règles retenues. Il est rigoureux et efficace dans les rôles d'arbitres, observateur ou scripteur. Il s'engage dans la totalité de la rencontre. Il accepte la victoire comme la défaite sans démonstration particulière.</p>	<p>Il applique et explique sans souci l'ensemble des règles. Il s'engage consciencieusement dans tous les rôles sociaux.  Il persévère et s'investit à chaque point. Il gagne humblement et perd sans rancune.</p>

<p><b>AFLP 5 :</b> Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.</p>	<p>S'échauffer avant les premières frappes. Entrer progressivement dans l'activité de manière autonome.</p>	<p>Il s'engage très modérément dans l'activité et attend les consignes.</p> <p>Il s'engage trop vite en cherchant l'opposition et à frapper fort dans le volant tout de suite.</p>	<p>Il a besoin d'être guidé régulièrement par l'enseignant pour entrer de manière raisonnée. Souvent, l'élève shunte la partie générale et commence par des échanges de volant puis rapidement il passe sur de l'opposition.</p>	<p>Il se prépare avec efficacité. Certains aspects sont encore réalisés sans approfondissement : par exemple les déplacements sur le court sont souvent brefs au profit des échanges, des services et des frappes de volant.</p> <p>Toutefois une structure (même si elle est temporellement inégale) est présente.</p>	<p>Il se prépare activement et spontanément de manière générale et spécifique. Il s'engage dans des routines d'échauffements de manière organisée et progressive :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1: Déplacement</li> <li>2: Echanges</li> <li>3: Routine de service</li> <li>4: Routines de frappes</li> </ol>
<p><b>AFLP 6 :</b> Porter un regard critique sur les pratiques sportives pour comprendre le sens des pratiques scolaires</p>	<p>Accepter les diverses formes de pratiques scolaires. Intégrer un règlement simplifié du jeu.</p>	<p>L'élève ne se soucie pas du milieu culturel. Il subit les pratiques proposées sans en chercher l'origine ou le sens.</p>	<p>L'élève connaît les grandes lignes du milieu culturel mais ne fait pas toujours le lien avec sa propre pratique notamment dans le vocabulaire employé.</p>	<p>L'élève maîtrise les principales règles et notions du badminton.</p> <p>Il comprend quelques liens entre la pratique culturelle et sa pratique.</p>	<p>L'élève témoigne d'une connaissance de l'activité sociale et fait des liens avec sa propre pratique.</p>

## **Organisation des rencontres si 4 équipes de 4 joueurs :**

- **Tour 1 :**

Equipe A contre équipe B

- Match 1 : 1A joue contre 1B ; 3A joue contre 3B (2 et 4 comptent respectivement les points de 1 et 3 de leur équipe de référence en les annonçant à haute voix)
- Match 2 : 2A joue contre 2B ; 4A joue contre 4B (1 et 3 comptent respectivement les points 2 et 4 de leur équipe de référence en les annonçant à haute voix )
- Match 3 : 2 joueurs EA contre 2 joueurs EB en double. Changement du Duo au score acquis de 6 points.

Equipe C contre équipe D

- Match 1 : 1C joue contre 1D ; 3C joue contre 3D (2 et 4 comptent respectivement les points de 1 et 3 de leur équipe de référence en les annonçant à haute voix)
- Match 2 : 2C joue contre 2D ; 4C joue contre 4D (1 et 3 comptent respectivement les points 2 et 4 de leur équipe de référence en les annonçant à haute voix )
- Match 3 : 2 joueurs EC contre 2 joueurs ED en double. Changement du Duo au score acquis de 6 points.

- **Tour 2 2 :**

Equipe A contre équipe C (match 1 puis match 2, voir ci-dessus)

Equipe B contre équipe D (match 1 puis match 2, voir ci-dessus)

- **Tour 3 3 :**

Equipe A contre équipe D (match 1 puis match 2, voir ci-dessus)

Equipe B contre équipe C ( match 1 puis match 2, voir ci-dessus)

## **Barèmes des matchs gagnés :**

Chaque degré de l'AFLP1 est découpé en 4 notes :

DEGRE 1 : 0 – 0,3 – 0,7 – 1

DEGRE 2 : 1,5 – 2 – 2,5 – 3

DEGRE 3 : 3,5 – 4 – 4,5 – 5

DEGRE 4 : 5,5 – 6 – 6,5 – 7

Bas du degré : 0 match gagné.

Milieu bas du degré : 1 match gagné

Milieu haut du degré : 2 matchs gagnés

Haut du degré : 3 matchs gagnés

BONUS : +0,5 pour l'équipe gagnante

<b>Points AFLP 3 et 4 en fonction du choix des élèves</b>	<b>/2 pts</b>	<b>0 – 0.5</b>	<b>1</b>	<b>1.5</b>	<b>2</b>
	<b>/4 pts</b>	<b>0 – 0.5</b>	<b>1.5</b>	<b>2.5</b>	<b>4</b>
	<b>/6 pts</b>	<b>0 – 0.5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>