



REFERENTIEL D'ÉVALUATION BACCALAUREAT PROFESSIONNEL

Education Physique et Sportive



ÉTABLISSEMENT COMMUNE	 
--------------------------	--

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4	ACTIVITE PHYSIQUE SPORTIVE ARTISTIQUE
« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner. »	Badminton Simple

PRINCIPES D'ÉVALUATION	Deux moments d'évaluation sont prévus : une situation en fin de séquence et une autre au fil de la séquence. La situation de fin de séquence est notée sur 12 points, elle porte exclusivement sur les AFLP1 et AFLP2. L'évaluation au fil de la séquence est notée sur 8 points, elle porte sur 2 AFLP retenus parmi les AFLP 3, 4, 5 et 6.	
MODALITES	AFLP 1 ET 2 SUR 12 POINTS Évalués le jour de l'épreuve	2 DES AFLP 3,4,5 ET 6 SUR 8 POINTS Évalués au fil de la séquence
	L' AFLP1 est noté sur 7 points et porte sur la faculté de l'élève à créer et utiliser une situation favorable. La note du degré de compétence atteint par l'élève dans l'AFLP1 sera ajusté en fonction des gains des matches. L' AFLP2 est noté sur 5 points et permet d'évaluer le bagage technique pour déplacer son adversaire ou se déplacer pour défendre..	L'évaluation au fil de la séquence porte sur 2 AFLP. Les AFLP retenus par l'équipe pédagogique sont les AFLP 4 , et AFLP 5 . L'enseignant retient le meilleur degré d'acquisition atteint par l'élève au cours de la séquence sur chacun de ces deux AFLP
CHOIX POSSIBLES POUR LES ELEVES	Le candidat annonce sa répartition des points sur ces 2 AFLP au cours des premières leçons de la séquence : ① AFLP3 = 4 pts / AFLP4 = 4 pts ; ② AFLP3 = 6 pts / AFLP4 = 2 pts ; ③ AFLP3 = 2 pts / AFLP4 = 6 pts.	



Situation dévaluation :

- ◆ Les élèves sont regroupés par poules de 3 ou 4 de niveau homogène en leur sein. Tous les élèves se rencontrent.
- ◆ Les matches se déroulent sur un terrain réglementaire en 21 points avec une pause de 2 minutes à 11 pts permettant une analyse de la rencontre.
- ◆ Chaque match est arbitré par un élève de la poule.

REPERES D'ÉVALUATION

AFLP Évalué	AFLP décliné	DEGRE 1				DEGRE 2				DEGRE 3				DEGRE 4			
AFPL 1 SUR 7 Pts Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le points.	Construire une situation favorable de marque et produire une frappe décisive pour rompre l'échange	L'élève déplace peu l'adversaire.				L'élève sort l'adversaire du centre du terrain.				L'élève déplace l'adversaire sur une grande partie du terrain				L'élève utilise la quasi-totalité du terrain pour déplacer l'adversaire.			
		Marque le plus souvent sur une faute de l'adversaire.				Est opportuniste le plus souvent et saisit la maladresse de l'adversaire pour rompre l'échange.				Utilise le déséquilibre, plus ou moins tôt ou tard, qu'il a cherché à créer pour tenter de rompre l'échange.				Utilise le déséquilibre créé au bon moment pour rompre l'échange.			
	NOTE /07	Matches gagnés 0 1 2 3 0.0 0.3 0.6 1.0				Matches gagnés 0 1 2 3 1.5 2.0 2.5 3.0				Matches gagnés 0 1 2 3 3.5 4.0 4.5 5.0				Matches gagnés 0 1 2 3 5.5 6.0 6.5 7.0			
AFPL 2 SUR 5 Pts 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 rééquilibrer le rapport de force.	Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées (déplacer, attaquer, accélérer) pour se construire des occasions de rupture. Relever le volant, se replacer pour neutraliser ou renverser la rapport de force en sa faveur.	Utilise principalement le jeu main haute ou jeu main basse..				Dégagés, amortis et smashes sont peu précis mais existent				Dégagés, amortis, smashes, contre-amortis, lob sont globalement construits.				Les coups techniques sont de plus en plus maîtrisés. Apparition de certains coups qui permettent d'accélérer le jeu : rush, kill...			
		Trajectoires centrées et de même force.				Trajectoires variées le plus souvent selon une modalité (force ou direction)				Trajectoires variées selon la combinaison de 2 modalités (longueur, force, direction)				Trajectoires variées que ce soit dans la force, la direction, la longueur voire la hauteur.			
NOTE /05	L'échange s'arrête rapidement lorsque le volant arrive loin de son espace proche.				Réagit tardivement et sans remplacement. L'échange s'arrête souvent après un long déplacement.				Capable de maintenir l'échange sans pression temporelle.				Maintient l'échange et parfois surprend l'adversaire et reprend l'avantage : retour long, contre-amorti...				
	0.0	0.3	0.6	1.0	1.0	2.0	2.5	3.0	2.5	4.0	4.5	5.0	4.5	5.0			



Situation d'évaluation :

Au fil de la séquence (après quelques séances de pratique), les échauffements, atelier de travail et routine, un questionnaire sur le règlement du badminton et les matches avec arbitre permettront d'évaluer le degré atteint dans l'AFLP4 et l'AFLP5.

Le meilleur degré atteint dans l'AFLP sera retenu pour l'évaluation.

REPERES D'ÉVALUATION

AFLP Évalué	AFLP décliné	DEGRE 1	DEGRE 2	DEGRE 3	DEGRE 4	
AFPL 4 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.	Assurer le rôle d'arbitre et de secrétaire.	Rôles subis Une seule réponse de juste ou moins sur 10 au questionnaire. Repère de temps en temps une faute. Annonce le score de façon aléatoire La fiche de score n'est pas remplie.	Rôles aléatoires Plus de la moitié des réponses sont fausses au questionnaire. Se place debout pour repérer de temps en temps une faute. Annonce le score en donnant celui du serveur en premier. Les consignes pour noter les scores ne sont pas respectées.	Rôles préférentiels Au moins la moitié des réponses sont justes au questionnaire. Debout prêt des poteaux, repère et fait respecter les fautes au service et les sorties. Annonce à voix haute le score officiellement après l'avoir noté. Les scores sont notés correctement (un score par colonne).	Rôles au service du collectif Une seule réponse de fausse minimum au questionnaire. Se place de telle sorte à voir tout le terrain et fait respecter toutes les fautes. Utilise le vocabulaire spécifique de l'arbitre de badminton. La fiche des scores est remplie correctement du début à la fin du match.	
AFPL 5 Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie	Savoir se préparer tout seul puis à deux pour l'épreuve.	Préparation inadapté L'élève se prépare de façon succincte et incomplète, il a encore besoin des consignes du professeur.	Préparation partiellement adapté La préparation commence par un échauffement comprenant différentes phases : footing, gammes, étirements et des échanges de volants. L'élève a besoin d'aide pour mettre en place l'atelier de travail et/ou la routine.	Préparation adapté Les différentes phases de l'échauffement sont respectées. L'atelier de travail et/ou la routine se mettent en place doucement. Elles sont plus ou moins reconnaissables avec très peu de temps de pratique.	Préparation optimisé L'élève gère de façon optimale son temps de préparation en intégrant en fin d'échauffement : - un atelier de travail et une routine reconnaissables permettant de travailler les coups techniques demandés.	
REPARTITION DES POINTS EN FONCTION DU CHOIX DE L'ÉLÈVE		/02	0.1 à 0.4	0.6 à 0.9	1.1 à 1.4	1.6. à 2.0
		/04	0.2 à 0.8	1.2 à 1.8	2.2 à 2.8	3.2 à 4.0
		/06	0.3 à 1.2	1.8 à 2.7	3.3 à 4.2	4.8 à 6.0