

<b>Référentiel d'évaluation baccalauréat professionnel</b> <b>CA4 – BADMINTON</b>
--

**Principes d'évaluation**

- L'AFLP 1 et l'AFLP 2 s'évaluent le jour du CCF en croisant le niveau de performance et l'efficacité technique et tactique, lors d'un match en 11 points par poule homogène de 3 joueurs.
- L'AFLP 3 et l'AFLP 4 s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement et éventuellement le jour de l'épreuve.
- Pour l'AFLP 4, l'élève est évalué dans les rôles d'arbitre et d'observateur. (2 rôles).

**Barème et notation**

- L'AFLP 1 et l'AFLP 2 sont notés respectivement sur 7 points et 5 points.
- Les AFLP 3 et 4 sont notés sur 8 points. La répartition des 8 points est au choix des élèves. Trois choix sont possibles :
  - AFLP3 = 4 pts / AFLP4 = 4 pts ;
  - AFLP3 = 6 pts / AFLP4 = 2 pts ;
  - AFLP3 = 2 pts / AFLP4 = 6 pts.

**Choix possibles pour les élèves**

- AFLP 3 et AFLP 4 : le poids relatif dans l'évaluation.

Principe d'élaboration de l'épreuve				BADMINTON	
Les élèves sont regroupés au sein de poules homogènes de 3 joueurs. Les matchs se jouent en 2 sets de 11 points. L'arbitre est un élève de la poule. Les règles sont celles du badminton en simple. L'élève doit réaliser au minimum deux matchs contre des adversaires différents. Un temps d'analyse est effectué entre les deux sets afin d'ajuster sa stratégie grâce aux retours d'observateurs.					
Repères d'évaluation					
AFLP évalués	Déclinaison dans l'APSA	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<b>AFLP 1</b> <b>Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point</b>  <b>/7 points</b>	- Déplacer l'adversaire, identifier la mise en difficulté de l'adversaire pour marquer le point.  Points directs = points directement au sol sans que l'adversaire ne puisse toucher le volant.	L'élève renvoie sans prendre en compte la position de l'adversaire, sans l'intention de conclure.  Aucun volant favorable n'est exploité.  L'élève marque moins de 2 points directs.	L'élève renvoie <u>parfois</u> dans un espace libre mais ne parvient pas à profiter de la situation.  Les volants favorables sont rarement exploités.  L'élève marque 3 ou 4 points directs.	L'élève attaque <u>régulièrement</u> dans un espace libre mais ne profite pas toujours de la situation.  La majorité des volants favorables sont exploités.  L'élève marque 5 ou 6 points directs.	L'élève attaque <u>toujours</u> dans un espace ciblé pour rompre rapidement l'échange et marquer le point.  Tous les volants favorables sont exploités.  L'élève marque plus de 6 points directs.
		0 pt -----> 1 pt	1.5 pt -----> 3 pts	3.5 pts -----> 5 pts	5.5 pts -----> 7 pts
<b>AFLP 2</b> <b>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.</b>  <b>/5 points</b>	- Produire des trajectoires variées (espace, vitesse) pour mettre en difficulté l'adversaire  - Relever la trajectoire du volant pour se donner du temps et se replacer	Le service est non réglementaire ou loupe le volant.  Les frappes sont à l'amble (alignement œil - raquette).  Fautes très fréquentes.  Ne se déplace pas.	Le service est réglementaire mais simple mise en jeu et favorable à l'adversaire.  Renvoi des volants avec une trajectoire en cloche et de manière aléatoire. Il subit sans cesse.  Déplacements tardifs sur la profondeur.	Le service est réglementaire mais ne met pas l'adversaire en difficulté.  Renvoi des volants en utilisant l'espace (largeur, profondeur) <b>OU</b> la vitesse (descendantes).  Déplacements partout mais difficulté à rester face au jeu.	Le service est une arme pour déséquilibrer l'adverse.  Renvoi des volants en utilisant l'espace <b>ET</b> la vitesse.  Déplacements dans tout l'espace.
		0 pt -----> 0,5 pt	1 pt -----> 2 pts	2.5 pts -----> 3,5 pts	4 pts -----> 5 pts

**Repères d'évaluation de l'AFLP 3 :** « 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. »

Ce positionnement est effectué sur la base des observations réalisées lors de la séquence et d'un carnet d'entraînement rempli régulièrement par l'élève et dans lequel il indique ses points forts et ses points faibles, ce qu'il a travaillé dans la séance, ses progrès.

<b>Engagement dans les séances et dans un processus de progrès individuel et collectif</b>	L'élève est en difficulté pour suivre une routine. Il se déconcentre et se décourage rapidement.	L'élève est capable de suivre une routine imposée. Cependant, il décroche facilement et ne tient pas la répétition dans la durée.	L'élève est capable de choisir une routine d'entraînement et de la tenir sur la durée pour s'entraîner et/ou entraîner un camarade. Les exercices ne sont pas toujours en lien direct avec des points forts ou des points faibles identifiés.	L'élève est capable de choisir et d'adapter une routine d'entraînement en lien avec ses points forts ou points faibles identifiés pour progresser efficacement.				
<b>Tenir de manière régulière un carnet d'entraînement pour y consigner points forts / points faibles et progrès réalisés.</b>	Le carnet d'entraînement est tenu de manière irrégulière.	Le carnet d'entraînement est tenu régulièrement mais il est possible de noter des approximations dans l'évaluation de son jeu (manque parfois de lucidité).	Le carnet d'entraînement est tenu régulièrement. L'élève y identifie de manière pertinente ses points forts et ses points faibles.	Le carnet d'entraînement est tenu régulièrement. L'élève y identifie plusieurs axes de progrès, et des exercices pertinents pour les travailler.				
<b>Degré d'acquisition - Niveau 2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>				
<b>AFLP noté sur 2pts</b>	0 pt	0,5pt	0,75pts	1pt	1,25pts	1,5pts	1,75pts	2pts
<b>AFLP noté sur 4pts</b>	0 pt	1 pt	1,25pts	2pts	2,25pts	3pts	3,25pts	4pts
<b>AFLP noté sur 6 pts</b>	0 pt	1,5pts	1,75pts	3pts	3,5pts	4,5pts	5pts	6pts

**Repères d'évaluation de l'AFLP 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. »

<b>Assumer des rôles d'arbitre et d'observateur pour performer collectivement</b>	<b>L'observateur</b>	Peu attentif au jeu, les données relevées sont fausses, parcellaires ou inexploitable.	Concentré sur sa tâche, les indicateurs simples (quantitatifs) sont relevés de manière fiable.	Concentré, recueil des données quantitatives et qualitatives de manière fiable.	Comprend et analyse les données recueillies et propose des axes d'adaptation techniques et tactiques simples pertinents.			
	<b>L'arbitre</b>	L'élève est passif, ne donne pas le score à haute voix et fait de nombreuses erreurs. Les règles ne sont pas toutes connues.	L'élève fait encore quelques erreurs dans l'évolution du score. Il n'est pas totalement concerné par la rencontre et laisse les joueurs prendre certaines décisions à sa place.	L'élève suit le déroulement du match mais l'annonce du score n'est pas systématique. Il a du mal à s'engager de manière régulière dans le match. Les règles sont connues mais pas toujours bien appliquées.	L'élève prend son rôle à cœur, donne le score à haute voix (dans l'ordre). Il connaît et fait respecter les règles de l'activité.			
<b>Degré d'acquisition - Niveau 2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>				
<b>AFLP noté sur 2pts</b>	0 pt	0,5pt	0,75pts	1pt	1,25pts	1,5pts	1,75pts	2pts
<b>AFLP noté sur 4pts</b>	0 pt	1 pt	1,25pts	2pts	2,25pts	3pts	3,25pts	4pts
<b>AFLP noté sur 6 pts</b>	0 pt	1,5pts	1,75pts	3pts	3,5pts	4,5pts	5pts	6pts

Chaque degré de l'AFLP 1 est découpé en 4 notes selon le gain des sets sur les 4 minimums prévus :

- Degré 1 : 0 – 0.3 – 0.7 – 1 ;

- Degré 2 : 1.5 – 2 – 2.5 – 3 ;

- Degré 3 : 3.5 – 4 – 4.5 – 5 ;

- Degré 4 : 5.5 – 6 – 6.5 – 7

- Bas du degré : 0 set remporté
- Milieu bas du degré : 1 set remporté
- Milieu haut du degré : 2-3 sets remportés
- Haut du degré : 4 sets remportés