



Champ d'apprentissage N° 4
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner

APSA
BADMINTON

EVALUATION
BAC PRO

Modalité d'évaluation BAC PRO

Principe d'élaboration de l'épreuve

- AFLP 1 :**
- Les élèves sont par équipes de 2. Ils effectuent une rencontre contre une autre équipe de niveau similaire. La rencontre se déroule en cinq matchs de deux sets gagnants : 4 simples (chaque joueur rencontre les deux autres joueurs de l'équipe adverse) et un double.
 - Les matchs se déroulent en 11 pts gagnants. Avant chaque match de simple, le joueur propose une stratégie de jeu. A la fin du 1er set le coach intervient auprès du joueur. Il peut aussi donner des conseils pendant le jeu entre les points.
 - Lors des simples les élèves sont coachés par leur partenaire (temps de conseils entre deux sets).
 - Les élèves ont choisi leur partenaire d'équipe lors de la séquence d'enseignement (au minimum trois leçons avant la séance d'évaluation terminale). Si ce choix est libre, l'enseignant conseille cependant aux élèves de choisir un partenaire de niveau similaire.
 - Pour les deux éléments de l'AFLP 1, l'enseignant après avoir positionné l'élève dans un degré, définit le nombre de points en fonction de son efficacité appréciée comme suit :
 - efficacité max (haut de la fourchette de note) : l'équipe gagne, l'élève remporte ses deux simples et le double
 - efficacité min (bas de la fourchette de note) : l'équipe perd, l'élève perd ses deux simples et le double

Evaluation des AFLP :

Le jour de l'évaluation finale est évalué:

- ◆ AFLP 1 : évaluation du niveau de performance, des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur sur un match de simple
- ◆ AFLP 2 : évaluation de l'efficacité technique du joueur sur un match de simple

Tout au long du cycle, ainsi que le jour de l'évaluation finale sont évalués :

- ◆ AFLP 4 : L'implication de l'élève dans 2 rôles :
 - ↳ Le rôle de coach (*évalué pendant le cycle et le jour de l'évaluation*) : conseils, stratégie adaptée...
 - ↳ Le rôle d'arbitre (*évalué pendant le cycle*) : connaissances des règles, autorité, comptage des points...
- ◆ AFLP 5 : savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie

Avant l'évaluation de fin de séquence, le candidat choisit la répartition des points qu'il souhaite attribuer pour chacun de ces 2 AFLP (AFLP 4 et 5).

Il doit répartir ces 8 points avec un minimum de 2 points pour un AFLP. Le passage du degré 2 au degré 3 permet l'attribution de la moitié des points dévolus à l'AFLP

Possibilités :

	Choix 1	Choix 2	Choix 3
AFLP 4	4	6	2
AFLP 5	4	2	6

Les exigences (en fonction des APSA)

Les critères individuels

Chaque élève doit :

- faire partie d'une équipe de 2
- faire 2 matchs de simple et un de double dans chaque rencontre l'opposant à une autre équipe d'un niveau homogène
- être coach de son partenaire
- être arbitre

Critères d'évaluation :

- Variation des trajectoires
- Utilisation du terrain adverse
- Diversité des coups
- Rupture de l'échange
- La mise en difficulté du service
- Déplacement / remplacement

EVALUATION BAC BADMINTON

AFLP 1 ET 2 : « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force »

	Non atteint (Maîtrise Insuffisante)	Partiellement atteint (Maîtrise Fragile)	Atteint (Maîtrise satisfaisante) = AFLP	Dépassé (Très bonne maîtrise)
AFLP 1	0 à 1,5 point	1,5 à 3,5 points	3,5 à 5,5 points	5,5 à 7 points
Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point (7 points)	Le projet de jeu de l'élève ne permet ni d'exploiter 1 coup fort, ni d'exploiter une faiblesse de son adversaire, ni de contrer 1 coup fort de l'adversaire. Il ne tente pas de faire réellement basculer le rapport de force en sa faveur.	L'élève adopte un projet de jeu permettant soit d'exploiter 1 coup fort, soit d'exploiter une faiblesse de l'adversaire, soit de contrer 1 coup fort de l'adversaire (ponctuellement). Il tente de faire basculer le rapport de force mais le subit.	L'élève adopte un projet de jeu combinant 2 éléments parmi : exploiter ses propres coups forts, exploiter les faiblesses de l'adversaire, contrer les coups forts de l'adversaire. Il parvient à équilibrer ou faire basculer le rapport de force en sa faveur.	L'élève adopte un projet de jeu combinant 2 éléments. Il adapte son projet de jeu au cours même du set en fonction de l'évolution du rapport d'opposition. Il parvient à faire basculer le rapport de force en sa faveur en produisant des actions décisives.
Gain des matchs (ajustement AFLP 1)	3 défaites 1 victoire et 2 défaites 2 victoires et 1 défaite 3 victoires	3 défaites 1 victoire et 2 défaites 2 victoires et 1 défaite 3 victoires	3 défaites 1 victoire et 2 défaites 2 victoires et 1 défaite 3 victoires	3 défaites 1 victoire et 2 défaites 2 victoires et 1 défaite 3 victoires
AFLP 2	0 à 1 point	1 à 2,5 points	2,5 à 4,5 points	4,5 à 5 points
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 (5 points)	Renvoi dans l'axe et dans le premier tiers avant du terrain Trajectoires peu variées et principalement en cloche Coup prioritaire le dégagé (jeu de face) Des fautes directes Jeu de sauvegarde du volant en attendant la faute adverse Le service est une simple mise en jeu Déplacements tardifs Remplacement inexistant	L'axe central est encore privilégié pour les filles mais s'élargit (avant, mi-court et court côté). Les garçons commencent à sortir de cet axe central en jouant devant, derrière et sur les côtés. Les trajectoires se diversifient en longueur et largeur Un seul coup d'attaque prioritaire en jouant soit sur la vitesse du volant (garçons) soit sur son placement dans le terrain (filles) Début du jeu de profil Le service neutralise l'attaque adverse Le déplacement et le remplacement commencent à se mettre en place (pas chassés, courus) mais le remplacement est encore tardif	Construit son jeu et marque en déplaçant son adversaire grâce à des trajectoires variées Plusieurs coups pour rompre les échanges Le jeu de profil se met en place notamment sur les dégagés Exploite régulièrement des situations favorables de marque par des volants placés et/ou accélérés Le service est varié et commence à mettre en difficulté l'adversaire Déplacements efficaces	Utilise tout le terrain adverse avec précision Construit son jeu et marque avec des trajectoires précises et variées dans la profondeur et/ou largeur et/ou vitesse, en fonction de son adversaire La vitesse du volant est un atout dans les coups d'attaque (smash, dégagé offensif, amorti...) Exploite les opportunités laissées par son adversaire pour le déborder et/ou conclure le point Le service est un atout pour faire basculer le rapport de force en sa faveur Déplacements et remplacements efficaces. Anticipation

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
L'élève est évalué dans le rôle de coach et arbitre

		Non atteint (Maîtrise Insuffisante)	Partiellement atteint (Maîtrise Fragile)	Atteint (Maîtrise satisfaisante) = AFL	Dépassé (Très bonne maitrise)
AFLP 4		0,25 point	0,5 point	0,75 points	1 point
2/4/6 points (Coefficient 1, 2 ou 3)	Elève Coach : 1 point ☞ Accepter d'investir le rôle d'un coach ☞ Etre capable de recueillir et d'analyser les indices pertinents pour aider un camarade à remporter la rencontre.	Peu attentif au match de son partenaire	Attentif au match de son partenaire, l'encouragement et apporte des conseils simples et stéréotypés lors des périodes de coaching	Attentif au match de son partenaire, l'encouragement et apporte des conseils pertinents lors des périodes de coaching	Attentif au match de son partenaire, l'encouragement et apporte des conseils pertinents lors des périodes de coaching. Exploite avec pertinence les temps morts.
	Elève Arbitre: 1 point ☞ Connaitre, respecter et faire respecter les règles en arbitrant de manière impartiale	L'élève est passif, ne donne pas le score à haute voix et fait de nombreuses erreurs. Les règles ne sont pas toutes connues. Le rôle d'arbitre est investi de manière inefficace et aléatoire	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 et l'annonce du score est systématique. Il favorise le fonctionnement collectif dans le respect des règles et de tous les acteurs.	L'élève prend son rôle à cœur, donne le score à haute voix (dans l'ordre). Il connait et fait respecter les règles de l'activité. Il s'impose dans ses décisions.

AFLP 5 : Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie

		Non atteint (Maîtrise Insuffisante)	Partiellement atteint (Maîtrise Fragile)	Atteint (Maîtrise satisfaisante) = AFL	Dépassé (Très bonne maitrise)
AFLP 5		0,5 point	1 point	1,5 point	2 points
2/4/6 points (Coefficient 1, 2 ou 3)	Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie (2 points)	L'élève se prépare de façon inefficace. L'entraînement et la récupération sont limités ou absents. Il s'engage très modérément.	L'élève se prépare, s'entraîne et récupère de façon incomplète. Il a régulièrement besoin d'être guidé par l'enseignant.	L'élève fait preuve d'une autonomie dans sa préparation, son entraînement et sa récupération.	Sa préparation, son entraînement et sa récupération sont efficaces et complètement autonomes. Il est une aide pour ses camarades.