

Référentiel baccalauréat général et technologique – Session 2024

Établissement : LYCEE RIQUET

Commune : SAINT ORENS

RNE : 0312289V

Champ d'apprentissage n° 4 **APSA :** BADMINTON Nationale Académique Établissement

LIEN AVEC LE PROJET PEDAGOGIQUE : Projet pédagogique en cours de conception	Vécu antérieur	2^{nde}	1^{ère}
	Dans le champ d'apprentissage 4	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Dans la même APSA		<input checked="" type="checkbox"/>

Repères d'évaluation de l'AFL1 : (copier-coller du programme) :

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

AFL décliné dans l'APSA choisie :

Faire des choix tactiques, et produire des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur en mettant l'adversaire en difficulté spatiale et/ou temporelle pour gagner le match.

Principes d'élaboration de l'épreuve :

Conditions matérielles : 6 terrains sur 2/3 du gymnase séparé par un rideau.

Pendant le cycle les élèves sont regroupés en équipe de niveau homogène mais hétérogènes en leur sein. La séance avant l'évaluation, les élèves sont classés en fonction de leurs résultats de matchs au sein du groupe.

Le jour de l'épreuve, chaque élève joue deux matchs (minimum) : Un contre le joueur directement au-dessus de lui au classement, un contre l'adversaire qui le suit au classement. Le format du match est un simple en un set de 21 points avec changement de côté à 11. Coaching de 1'30 au changement de côté par un membre de l'équipe. Tous les matchs sont arbitrés.

Évaluation AFL 2 :	au fil de la séquence	en fin de séquence	les deux	<input checked="" type="checkbox"/>
Évaluation AFL 3 :	au fil de la séquence	en fin de séquence	les deux	<input checked="" type="checkbox"/>

AFL 1 noté sur 12 points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu</p> <p>→ QUALITE DES TECHNIQUES, Haut du corps</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu en réaction, - Monobloc, syncinésies - Faible volume de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> - Pousse le volant par - Pas d'orientation mouvement de piston, coude collé au corps. N'accède pas au fond du terrain - La prise de raquette est inadaptée. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le candidat joue de profil en frappe haute à mi-court ou en fond de court. - Mise à distance n'est pas systématique, le coude est parfois bas. - La prise de raquette est parfois adaptée (prise universelle) 	<ul style="list-style-type: none"> - Le candidat attend le volant raquette haute (main niveau des yeux, pré-action) - S'oriente, frappe haut et tôt. - La prise de raquette universelle est utilisée. Adapte parfois sa prise en revers.
<p>Bas du corps</p> <p>AU SERVICE ...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aucun déplacement, ou très tardif - Pas de remplacement, peu d'énergie. 	<ul style="list-style-type: none"> - Déplacements limités à un espace proche et/ou désorganisés, qui perturbent les actions de frappe = déséquilibre important à la frappe. - Le remplacement est tardif ou absent 	<ul style="list-style-type: none"> - Le candidat se déplace en pas chassés, courus en fente, sur les frappes au filet, et joue en équilibre - Déplacements et placements souvent efficaces dans les phases de moindre pression. - Se replace sans attendre vers le centre du terrain. 	<ul style="list-style-type: none"> - Déplacements coordonnés sur tout le terrain même dans les phases de pression forte : les actions de déplacement – frappe sont anticipées et permettent de jouer en équilibre. - Le remplacement, quasi systématique, prend parfois en compte la trajectoire émise (remplacement tactique).
	<i>de 0 à 1,25 pts</i>	<i>de 1,5 à 2,75 pts</i>	<i>de 3 à 4,5 pts</i>	<i>de 4,75 à 6 pts</i>
<p>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</p> <p>→ D'INTENTIONS TACTIQUES (Variété, qualité et efficacité des actions de frappes)</p>	<p>→ Cherche à assurer la continuité sans volonté de rupture. (Joueur envoyeur – défenseur)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trajectoire du volant produite = trajectoire du volant reçue - De nombreuses fautes directes 	<p>→ Met l'adversaire en difficulté en variant un seul paramètre de la trajectoire</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produit des frappes éloignées de l'adversaire sur la profondeur ou la largeur sur un volant haut en zone avant. 	<p>→ Met l'adversaire en difficulté en variant deux paramètres de la trajectoire au cours du match</p> <p>En situation neutre ou favorable (ni crise de temps, ni loin du filet, ni revers haut) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - construit, déplace l'adversaire et marque avec des trajectoires variées dans la profondeur ou la largeur ou avec un coup accéléré (smash, kill, drive) - Reconnaît et exploite un volant favorable afin de créer la rupture. - Neutralise l'adversaire en le repoussant au fond du terrain 	<p>→ met l'adversaire en difficulté en combinant au moins 2 paramètres de la trajectoire dans le même point ou dans la même frappe.</p> <p>En situation neutre ou favorable (ni crise de temps, ni loin du filet, ni revers haut) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - construit et marque avec des trajectoires variées et plus précises en hauteur, longueur, direction ET vitesse. - Crée un volant favorable : Fixe, déborde, exploite le revers haut de fond de court adverse. - Renverse le rapport de force en sa faveur
	<i>de 0 à 1,25 pts</i>	<i>de 1,5 à 2,75 pts</i>	<i>de 3 à 4,5 pts</i>	<i>de 4,75 à 6 pts</i>
GAIN DE MATCH	<i>De 0 à 2,75</i>	<i>De 3 à 5,75</i>	<i>De 6 à 9,25</i>	<i>De 9,5 à 12</i>
<p>Pour chacun des deux éléments de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées (tout l'empan de la notation du degré d'acquisition n'est pas systématiquement exploité)</p>				

Repères d'évaluation de l'AFL 2 « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. »	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>Éléments à évaluer</p> <p>S'échauffer, se préparer...</p>	<p>Echauffement inadapté et incohérent.</p> <p>L'échauffement est superficiel, calqué sur celui des copains.</p>	<p>Echauffement incomplet, partiellement adapté à l'activité et aux ressources de l'élève.</p> <p>Succession des phases cohérente mais insuffisant du point de vue énergétique.</p>	<p>Echauffement standard, progressif et efficace.</p> <p>Echauffement est structuré et organisé en phase, l'engagement est adapté</p>	<p>Echauffement optimisé, personnalisé et spécifique à l'APSA.</p> <p>Echauffement personnalisé en fonction de son profil de joueur ou de ses problèmes de santé.</p>
<p>S'entraîner pour progresser...</p>	<p>Entraînement inadapté</p> <p>Faible engagement dans les phases de répétition ne pouvant permettre la stabilisation des apprentissages.</p>	<p>Entraînement partiellement adapté</p> <p>Engagement régulier dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages. L'élève a besoin d'être guidé dans son projet d'entraînement</p>	<p>Entraînement adapté</p> <p>Engagement soutenu dans les différents exercices. L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même ou son équipe, et choisit des exercices adaptés pour les travailler.</p>	<p>Entraînement optimisé</p> <p>Engagement régulier et soutenu dans les différents exercices. L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son équipe, et choisit des exercices adaptés pour les travailler.</p>
<p>Cas n°1 6 points D</p>	<p>1,5 points</p>	<p>3 points</p>	<p>4,5 points</p>	<p>6 points</p>
<p>Cas n°2 4 points D</p>	<p>1 point</p>	<p>2 points</p>	<p>3 points</p>	<p>4 points</p>
<p>Cas n°3 2 points D</p>	<p>0,5 point</p>	<p>1 point</p>	<p>1,5 points</p>	<p>2 points</p>

Repères d'évaluation de l'AFL 3 :	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
« Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. » L'élève est évalué dans le rôle de son choix, et attribue à cette compétence 2, 4 ou 6 points.	L'élève assure un rôle choisi de manière inefficace et aléatoire. Il ne contribue pas au fonctionnement du collectif.	L'élève assure le rôle qu'il a choisi, mais avec hésitation et quelques erreurs. Il essaye de participer au fonctionnement du collectif.	L'élève assure le rôle choisi avec encore quelques erreurs mais une détermination affichée et une bonne communication. Il participe au fonctionnement collectif.	L'élève assure le rôle choisi avec sérieux et efficacité. Il favorise le fonctionnement collectif dans le respect des règles et de tous les acteurs.
Organisateur	Gère le tableau de manière approximative	Gère le tableau correctement	Organise les matchs en tenant compte du niveau de chacun	Prévoit un tournoi et le gère de manière efficace et autonome
Arbitre (connaissance, jugement, posture)	Méconnaissance des règles, Interventions inadaptées.	Connaissance des règles principales (aire de jeu, score). Posture peu assurée	Connaissance des fautes dans le jeu. Conduite effective du match	Mobilisation pertinente des connaissances, conduite de match efficace et juste
Partenaire d'entraînement et coach	Peu disponible, peu concentré. Qualité des volants ne permet pas un travail efficace.	Manque de précision dans l'envoi des volants. Des intentions et un discours positif.	Efficace et précis dans l'envoi des volants. Encourage son partenaire.	Les volants fournis sont adaptés à l'objectif de travail. Le PE est disponible spontanément. Il conseille techniquement.
Cas n°1 2 points <input type="checkbox"/>	0,5 point	1 point	1,5 points	2 points
Cas n°2 4 points <input type="checkbox"/>	1 point	2 points	3 points	4 points
Cas n°3 6 points <input type="checkbox"/>	1,5 points	3 points	4,5 points	6 points

