

Référentiel baccalauréat général et technologique – Session 2023

Établissement : Lycée Henri Matisse

Commune : CUGNAUX

RNE : 0312290W

Champ d'apprentissage n°4

APSA : Badminton

Nationale

Académique

Établissement

Repères d'évaluation de l'AFL1 :	Principes d'élaboration de l'épreuve : Par équipe de 2, jouer contre une autre équipe (2 simples et 1 double). Détermination des numéros des joueurs par équipe en fonction du classement de classe par l'enseignant. Ordre des matchs : 2c2 puis 1c1 et enfin le double. Set de 15 points ou 5 minutes maximum, temps mort au milieu du set, les élèves en profitent pour se conseiller (coaching). Point sec si égalité à la fin du match.			
S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.	Constituer des équipes de niveau similaire, positionner les élèves dans un degré, le nombre de points est attribué en fonction de son efficacité : - Max : haut de la fourchette de note : équipe gagne, l'élève gagne les 2 simples et le double. - Min : bas de la fourchette de note : équipe perd, l'élève perd les 2 simples et le double.			
AFL décliné dans l'APSA choisie :	Élargir son répertoire technique en attaque et défense au service d'un projet et de choix tactiques adaptés visant à rompre l'échange en sa faveur. Construire des schémas tactiques en fonction de ses points forts et travailler ses points faibles.			
	Évaluation AFL 2	au fil de la séquence ☐	en fin de séquence ☐	les 2 ☐
	Évaluation AFL 3	au fil de la séquence ☐	en fin de séquence ☐	les 2 ☐

AFL 1 noté sur 12 points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Partie 1 de l'AFL 1 : « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force. »	Attendre : jeu d'envoi <i>Intention de jeu : Frapper</i> le volant -Frappe haute, tamis orienté vers le haut -Déplacement lent (statique) -Zone d'impact centrale Marque : faute directe de l'adversaire	Bouger : jeu de renvoi <i>Intention : Renvoyer</i> le volant de l'autre côté -Frappe haute, action du poignet -Déplacement lent -Zone centrale large-avant Marque : faute directe de l'adversaire en mouvement	Contrer / Déplacer <i>Intention : se déplacer et se replacer</i> , frapper en variant l'intensité -Frappe haute et basse, début de fouetté, module l'intensité, vitesse du volant. -Déplacements dynamiques -Zone d'impact zones périphériques Marque : minorité de points à 50°/° de points directs	Ecourter / Feinter <i>Intention : balader son adversaire</i> -Dégagement, amorti, smash... Grande variation de l'intensité de la frappe -Déplacements dynamiques et replacements -Zone d'impact : angles du terrain, zones inoccupées Marque : majorité de points directs
8 pts	De 2 à 2,5 pts	De 3 à 3,5 pts	De 4 à 5,5 pts	De 6 à 8 pts
Partie 2 de l'AFL 1 : « Identifier les forces et faiblesses de son adversaire pour définir, mettre en œuvre et réguler son projet tactique »	N'identifie pas ses points forts, ses points faibles. Description superficielle de son projet.	Identifie ses points forts, ses points faibles . A du mal à les identifier chez l'adversaire.	Identifie ses points forts, ses points faibles. Identifie quelques points forts et faibles chez l'adversaire.	Identifie ses points forts, ses points faibles et ceux de son adversaire . Adapte son jeu en fonction de ces constats et finalise un projet tactique adapté.
4pts	De 0 à 1 pt	De 1,25 à 2 pts	De 2,25 à 3 pts	De 3,25 à 4 pts

Repères d'évaluation de l'AFL 2 :	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Éléments à évaluer Se préparer et s'entraîner individuellement pour conduire et maîtriser un affrontement interindividuel. Réguler son projet à partir de l'analyse faite et des conseils des partenaires ou du coach afin d'améliorer son efficacité technico-tactique.	Passif Faible engagement dans la répétition. A du mal à identifier et réguler, n'a pas de projet. Faible progression.	Exécutant Répète les exercices pour stabiliser les apprentissages en étant guidé. A du mal à identifier, fait quelques régulations.	Impliqué Engagement régulier. Identifie point fort ou point faible, choisit des exercices adaptés à travailler mais a du mal à les mettre en place. A besoin d'être guidé.	Autonome Engagement régulier. Identifie les axes de travail, choisit les exercices adaptés pour progresser. Est capable de les mettre en œuvre et d'appliquer les conseils des partenaires d'entraînement ou du coach.
Cas n°1 6 points ☐	1,5 points	3 points	4,5 points	6 points
Cas n°2 4 points ☐	1 point	2 points	3 points	4 points
Cas n°3 2 points ☐	0,5 point	1 point	1,5 points	2 points

Repères d'évaluation de l'AFL 3 :	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Éléments à évaluer: Choisir et assumer 2 rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire 1/ Partenaire d'entraînement 2/ Arbitre 3/ Coach 4/ Observateur.	1/ N'agit pas pour un travail efficace de son partenaire. 2/ Aucune connaissance des règles. Arbitrage incohérent. 3/ Peu ou pas de gestion de la rencontre. 4/ Peu d'indications sur la prestation du joueur.	1/ Permet à son partenaire de réaliser l'exercice de manière approximative (obj de l'exercice). 2/ Les règles de base ne sont pas maîtrisées. Interventions hésitantes. 3/ Interventions épisodiques sur le joueur (technique). Encourage. 4/ Indications hésitantes sur la prestation du joueur.	1/ S'engage dans son rôle de partenaire d'entraînement afin que son partenaire puisse travailler efficacement. 2/ Bonne connaissance des règles de base. Interventions rapides. 3/ Remarques sur le jeu (tactique). Gère les temps morts. Encourage. 4/ Indications partielle sur la prestation du joueur (zones de renvois).	1/ * Participe à un projet tactique (placements/déplacements). * Fait office d'opposition raisonnée dans une situation. *Aide, conseille. 2/ Très bonne connaissance des règles. Application et efficacité. 3/ Donne des informations sur l'adversaire. Analyse et propose des axes d'adaptation technique et tactique simples et pertinents. Régule un exercice. Encourage 4/Pour le joueur et son coach: Indications chiffrées sur le match: VTR-VTNR-VNT-FD..
Cas n°1 2 points ☐	0,5 point	1 point	1,5 points	2 points
Cas n°2 4 points ☐	1 point	2 points	3 points	4 points
Cas n°3 6 points ☐	1,5 points	3 points	4,5 points	6 points