

Référentiel baccalauréat général et technologique – Session 2021*

Vécu antérieur	2de	1er
Champ 4	x	x
Même Apsa	x	x

Établissement : R. Billères

Commune : Argelès-Gazost

RNE : 0650001Y

Champ d'apprentissage n° 4

APSA : Badminton

Nationale

Établissement

Repères d'évaluation de l'AFL1 : (copier-coller du programme) : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix tactiques et techniques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.	<u>Principes d'élaboration de l'épreuve :</u>			
AFL décliné dans l'APSA choisie : : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix tactiques et techniques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force	∞ Chaque candidat dispute plusieurs rencontres en deux sets de 11 pts au sein d'une poule homogène avec des adversaires de niveau très proche. Les règles essentielles sont celles du badminton.			
	∞ Les élèves sont regroupés en poule de 4. Ils disputent 2 rencontres contre 2 adversaires différents			
	∞ Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre les deux sets pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition. Les élèves disposeront dans leur groupe d'évolution d'un partenaire de coaching (réciproque). Ce coaching peut s'effectuer lorsque le volant n'est pas en jeu.			
	∞ Le positionnement du niveau de jeu à partir des qualités des techniques au service de la tactique est la première étape de l'évaluation. L'efficacité des choix tactiques sera appréciée par la gestion du rapport de force et le gain des rencontres.			
	∞ Les poules étant mixtes, les évaluateurs prendront en compte leurs différences avec une attention particulière.			
	∞ Le gain des rencontres valorise la réussite de la mise en place de choix tactiques dans son engagement.			
	- L'AFL1 s'évalue le jour de l'épreuve en croisant le niveau de performance et l'efficacité technique et tactique /12			
	- L'AFL 2 évalue la capacité à se préparer et s'entraîner pour conduire et maîtriser un affrontement			
	- L'AFL 3 évalue la capacité à assumer des rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire (coach, observateur, partenaire d'entraînement)			
	Les AFL 2 et AFL3 sont notées sur 8. L'élève choisira la répartition des points.			
	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
Éléments à évaluer, <u>1ere Partie</u> / 8 pts S'engager pour gagner une rencontre en réalisant des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec ses choix tactiques et son projet de jeu	Joueur de renvoi en continuité - Peu de techniques maîtrisées - Jeu de face, prise inadaptée. - Faible efficacité des techniques d'attaque : les renvois sont aléatoires ou irréguliers (fautes directes sans pression), sans rythme - Renvois non maîtrisés du fait d'un manque de contrôle. - Frappes peu puissantes, trajectoires hautes dans la zone centrale adverse. Le dégagement est priorisé. - Pas de ruptures d'échange ou aléatoire - Le service est une simple mise en jeu, aléatoire ou non réglementaire. Serveur envoyeur - Défense statique - Passivité face à l'attaque adverse - Peu, voire pas de déplacements. Déplacements perturbés dès que l'adversaire retourne avec une trajectoire variée. - Les points de marque sont aléatoires, sans intensité ou sur faute directe.	Cherche à mettre en difficulté - Utilisation régulière d'une ou deux techniques préférentielles (smash ou dégagement) - Jeu encore de face. Les renvois sont mieux maîtrisés. Les trajectoires sont plus variées mais restent irrégulières. - Ils ont pour cible une zone axiale centrale élargie dans les 2 axes : profondeur-largeur(droite/gauche, avant/arrière). Les frappes sont modérées et peu rythmées. Elles sont plus éloignées de l'adversaire - Une rupture d'échange se met en place. Le jeu amorti dans l'axe apparaît. Le smash quand il est maîtrisé est modéré. - Les déplacements sont limités à une zone proche, et en difficulté vers l'arrière. Remplacement tardif - Le service est identique, uniforme, haut et peu dangereux. Des fautes directes. "Serveur-lanceur" - Défense limitée, prise de vitesse, vite débordée, en retard sur des retours plus rapides, accélérés ou placés - Les points de marque se font sur renvois sécuritaires, en éloignant le volant de l'adversaire, en variant un paramètre de la trajectoire. Quelques ruptures, d'un seul type.	Joueur constructeur du point - Utilisation efficace de plusieurs techniques d'attaque. - En situation de pression temporelle modérée à forte, les coups d'attaque sont de plus en plus variés, et complémentaires (smash, dégagement, amortis, ...) - Ils agissent en profondeur et sur la latéralité, augmentant la cible. Les frappes sont plus intenses, et éloignées de l'adversaire - Les frappes s'organisent autour de la rotation des épaules avec une prise efficace, visant à produire des trajectoires plus en sécurité et en précision (hautes et longues, courtes et rasantes, variées en direction, rapides et descendantes, accélérées ou ralenties) pour amener la rupture. 2 à 3 coups prioritaires sont souvent utilisés pour cette rupture. - Déplacements et remplacements sous le volant sont de plus en plus efficaces dans les phases de pression modérée à forte. Les pas chassés font gagner en équilibre. - Le service se diversifie sans toutefois être trop dangereux. - L'efficacité défensive se renforce à partir de la maîtrise technique et de la qualité de déplacements. - Les points de marque se construisent dans l'alternance, la création et l'exploitation d'occasions de conclure	Joueur stratège - Utilisation efficace d'une variété de techniques d'attaque et de défense. - Le volant est attaqué plus tôt avec une prise adaptée. Le joueur attend raquette haute et s'oriente. - Trajectoires très variées dans leur forme et leur vitesse. Le rythme des frappes et trajectoires enrichit les techniques d'attaques. Elles permettent d'agrandir la cible aux espaces extrêmes du terrain et amener une crise de temps chez l'adversaire. - Créations et exploitations de situations de marque nombreuses et diversifiées. - Les déplacements sont coordonnés sur tout le terrain dans les phases de pression forte : les actions de déplacement-frappe se superposent et permettent de jouer en équilibre. - Le service devient par sa variété un coup d'attaque pour déséquilibrer le retour ou conclure - L'efficacité défensive permet une opposition systématique et une neutralisation de l'attaque adverse, produisant des renversements réguliers du rapport de force. - Les points de marque sont tactiquement construits en combinant plusieurs paramètres de la trajectoire dans le même point ou frappe.

Classement dans le groupe / 8pts	Degré 1 Classement	Degré 2 Classement	Degré 3 Classement	Degré 4 Classement												
	0.5 4me	1 3me	1.5 2me	2 pts 1er	6.75 4me	7 3me	7.5 2me	8 pts 1er								
Répartition équilibrée des points entre les degrés...8 / pts	de 0.5 à 2 pts				de 2.5 à 4 pts				de 4.75 à 6.5 pts				de 6.75 à 8 pts			
Éléments à évaluer, Partie 2 de l'AFL 1 : Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force / 4 pts Pour obtenir	- Adaptations aléatoires au cours du jeu. - Non prise en compte des forces/faiblesses de l'adversaire. - Le projet tactique est de renvoyer le volant une fois de plus que son adversaire, éviter la faute avec des renvois sécuritaires. - Pas de recherche de rupture de l'échange. - L'analyse entre les deux sets ne permet pas d'exploiter un point fort ni d'exploiter un point faible de l'adversaire, ni de contrer un coup fort de l'adversaire.				- Projet basique qui cherche en situation favorable (pas de pression temporelle) à mettre en difficulté en variant un paramètre de la trajectoire: produire des frappes éloignées de son adversaire. - Jeu en déplaçant l'adversaire droite gauche ou long/court ou une frappe puissante. - L'analyse entre les deux sets permet soit d'intensifier l'usage de son point fort soit d'exploiter un point faible de l'adversaire pour retourner le rapport de force				- Projet visant à construire le point à partir d'intentions qui visent un traitement tactique issu de la compréhension stratégique du duel : repousser, orienter, placer, alterner, pour créer et exploiter des espaces libres et conclure en rompant l'échange avec des trajectoires adaptées qui jouent de plus en plus sur plusieurs paramètres. (vitesse, direction, rythme, hauteur,...) - L'élève exploite ses propres points forts pour construire le point. - L'analyse entre les deux sets permet d'exploiter ses propres points forts ainsi que d'exploiter les faiblesses de son adversaire.				- Projet pertinent prenant en compte les forces et faiblesses en présence. Le projet consiste à exploiter efficacement ses propres points forts, à chercher à éviter les points forts de son adversaire, et en cherchant à jouer sur ses points faibles) - L'élève adapte son projet pour créer des situations de rupture et rétablir le rapport de force. - L'élève construit le point en fixant, transformant, alternant continuité et rupture, par des trajectoires très variées et/ou non attendues (feintes, frappes en contre temps) - Chaque occasion est exploitée à propos et s'appuie sur un système de jeu décidé en fonction de l'adversité. - L'analyse entre les deux sets permet à la fois d'imprimer ses propres points forts, d'exploiter les faiblesses de son adversaire ainsi que de contrer les points			

le Gain des rencontres Classement dans sa poule	1 ^{er} 1pt 2 ^{me} 0.75 pt 3 ^{me} 0.5pt 4 ^{me} 0.25pt	1 ^{er} 2 pts 2 ^{me} 1.75 pts 3 ^{me} 1.5 pts 4 ^{me} 1.25 pt	1 ^{er} 3 pts 2 ^{me} 2.75 pts 3 ^{me} 2.5 pts 4 ^{me} 2.25 pts	forts de son adversaire. L'évolution du score est prise en compte. Les rencontres sont maîtrisées 1 ^{er} 4 pts 2 ^{me} 3.75 pts 3 ^{me} 3.5 pts 4 ^{me} 3.25 pts
Répartition des points 4 / pts	0.75 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 et collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement interindividuel Ce travail est effectué sur la base des observations réalisées lors des séquences (fiches d'observation renseignées). L'élève identifie ses points forts/faibles, établit son profil en concertation avec l'enseignant au cours du cycle. En rapport avec son niveau de ressources, il prévoit un projet de	Entraînement dilettante ○ S'engage peu ou de manière intermittente dans les séances de travail. ○ Passif ou pas concerné Faible engagement dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages. ○ Le projet d'entraînement n'existe pas ou est sans cohérence ○ La préparation est guidée par des choix de satisfaction personnelle que par des choix d'apprentissages bien définis. ○ Le partenariat est peu ou pas engagé, le mode de fonctionnement est spontané sans intentions.	Entraînement superficiel ○ S'engage avec économie dans son travail. S'engage dans le travail selon ses appétences. ○ Le projet d'entraînement sert de fil directeur mais reste parfois éloigné des apprentissages nécessaires. ○ Les indicateurs sont observés mais des approximations dans leur appréciation subsistent. ○ Les situations de travail se mettent en place mais manquent de qualité ou sont perfectibles dans les intentions ○ Le partenariat s'opère mais reste approximatif avec des difficultés à mettre en place les situations. L'élève a besoin	Entraînement travaillé ○ S'engage avec régularité et intensité dans les différentes situations d'apprentissages et sa progression. ○ Les objectifs poursuivis sont cernés. L'élève identifie des points forts et des points faibles à travailler et s'installe dans des situations d'apprentissage de manière active et engagée. ○ Les intentions sont toujours présentes et motivées dans la réalisation des objectifs à atteindre. ○ Le partenariat et le coaching réciproques sont le support de la réflexion et du traitement des situations	Entraînement exigeant ○ L'engagement est optimal en fonction du niveau de recherche de l'élève. ○ S'engage de manière soutenue et exigeante dans le travail qui doit être abouti. ○ Méthodique, l'élève met en place une réflexion avant, pendant et après les séances d'apprentissage pour ajuster son projet de transformation. ○ Plusieurs axes de progrès sont identifiés et des situations se mettent en place pour les travailler et les atteindre. ○ Le partenariat et le coaching réciproques sont moteurs de la réflexion et de la construction des situations

transformation à court terme.		d'être guidé et accompagné.		
Cas n°1 6 points ☐	1,5 point	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 point	2 points

--

Repères d'évaluation de l'AFL 3	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Éléments à évaluer Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement solidaire L'élève est évalué dans deux rôles qu'il a choisis (partenaire d'entraînement, coach, observateur) Rôle de partenaires d'entraînement Évalué au cours de la séquence	Partenaire individualiste - Mode de fonctionnement individualiste qui ne met pas son partenaire dans les meilleures conditions pour s'entraîner et progresser. - Joue pour lui sans permettre à son partenaire de réaliser correctement l'exercice	Partenaire appliqué Permet à son partenaire de réaliser l'exercice en respectant les consignes. Fait au mieux pour valoriser les situations d'apprentissage	Partenaire efficace - S'engage dans son rôle de partenaire avec efficacité. - Renvoie, retourne de manière à ce que son partenaire puisse travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice. - Adhère et collabore pour réussir	“Sparing-partenaire” - S'engage pleinement dans son rôle d'aide - Adapte les renvois, les rend jouables dans la plupart des cas, - Observe son partenaire, lui indique certains points à modifier ou le conseille à bon escient.
Cas n°1 2 points ☐	0,5 point	1 point	1,5 point	2 points
Cas n°2 4 points ☐	1 point	2 points	3 points	4 points
Cas n°3 6 points ☐	1,5 point	3 points	4,5 points	6 points

Repères d'évaluation de l'AFL 3	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Éléments à évaluer Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement solidaire Rôle de coach Évalué au cours de la séquence et de l'évaluation finale	Spectateur - Passif et peu attentif aux rencontres de son partenaire. - N'est pas en mesure d'avancer à son partenaire un déclaratif concernant le jeu observé.	Supporter - Attentif aux duels de son partenaire. - Encourage. - Apporte des conseils simples et convenus qui n'aident pas ou peu le partenaire	Coach volontaire Attentif aux matches de son partenaire, l'encourage et apporte des conseils positifs lors des périodes de coaching, dans un seul registre (technique-tactique ou mental), permettant de réorienter le jeu de son partenaire.	Coach déterminant - S'engage pleinement dans son rôle. Dispose des outils nécessaires et une connaissance suffisante de l'activité pour apporter les conseils appropriés. - Cible avec justesse certains points pour orienter le jeu, régule pendant le match. - Fait évoluer son coaching en fonction de l'état du rapport d'opposition.
Cas n°1 2 points ☐	0,5 point	1 point	1,5 point	2 points
Cas n°2 4 points ☐	1 point	2 points	3 points	4 points
Cas n°3 6 points ☐	1,5 point	3 points	4,5 points	6 points

Repères d'évaluation de l'AFL 3	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Éléments à évaluer Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement solidaire Rôle d'observateur Évalué au cours de la séquence	Observateur absent Peu attentif au jeu, les données relevées sont peu fiables, fausses, partielles ou inexploitable	Observateur incertain - Attentif au jeu, relève les indicateurs simples quantitatifs, avec une certaine fiabilité. - Une aide peut-être nécessaire dans le discernement pour bien situer les repères	Observateur concentré Concentré, recueille les données quantitatives et qualitatives de manière fiable	Observateur analyste - Concerné, comprend et analyse les données recueillies - Utilise les informations pour réguler et orienter et proposer des axes d'adaptation techniques et tactiques simples ou plus complexes
Cas n°1 2 points ☐	0,5 point	1 point	1,5 point	2 points
Cas n°2 4 points ☐	1 point	2 points	3 points	4 points

Cas n°3	6 points ☐	1,5 point	3 points	4,5 points	6 points
---------	-----------------------------------	-----------	----------	------------	----------