

Champ d'Apprentissage 4 : « Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner »

Bac. Professionnel : Badminton

Situation d'évaluation de fin de séquence : 12 points

Principe d'élaboration des épreuves du champ d'apprentissage 4

Les matchs se jouent en deux sets de 11 points. Les règles essentielles sont celles du badminton. Chaque candidat.e dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes.

La pertinence et l'efficacité des choix tactiques et stratégiques dans la gestion du rapport de force (**AFLP 1**) est la 1^{ère} étape de l'évaluation, déterminante pour la suite et l'attribution des points. Elles seront appréciées au regard du gain ou de la perte des matchs et ainsi apprécier le niveau de jeu du candidat. Les points seront répartis selon les 6 cas de figure répertoriés.

Les techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; résister et neutraliser individuellement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force (**AFLP 2**) seront évaluées dans un deuxième temps.

A propos du principe d'équilibre du rapport de force : Pour que les compétences attendues soient révélées, les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène (rapport de force équilibré). Ainsi, filles et garçons peuvent être évalués au sein d'une même poule. Il faut cependant veiller à ce que le niveau des candidates filles soit apprécié et évalué en fonction de celui des autres filles (idem pour les candidats garçons).

Veiller à valoriser de manière équitable des registres ou des styles de jeu qui peuvent être différents (vitesse de frappes, exploitation du volume et des espaces). Les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte de ces différences dans les appréciations qualitatives et le passage à la note.

Positionnement précis dans le degré.	Repères d'évaluation					
		Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	
AFLP 1 Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point 5 points	Cas 1 : Gagne les 2 sets en augmentant l'écart sur le second set		3.5	4.5	4.75	5
	Cas 2 : Gagne les 2 sets avec dans le 2 ^{ème} set un écart de points inférieur ou égal à celui du 1er set		3	4	4.5	4.75
	Cas 3 : Gagne le second set après avoir perdu le 1er		2.5	3.5	4	4.5
	Cas 4 : Perd le second set après avoir gagné le 1 ^{er}		2	3	3.5	4.25
	Cas 5 : Perd les 2 sets en réduisant l'écart d'au moins 2 points sur le second set		1.5	2.5	3.25	4
	Cas 6 : Perd les 2 sets sans évolution positive du score sur le second set		1	2	2.75	3.5
Gain des rencontres	Perd tous ses matchs 0 à 0.25 point	Perd la plupart de ses matchs 0.5 à 1 points	Gagne la plupart de ses matchs 1.25 à 1.5 points	Gagne tous ses matchs 1.5 à 2 points		
AFLP 2 Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; Résister et neutraliser individuellement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force 5 points	Construit et marque grâce à des renvois variés dans l' axe central sans jeu dans la profondeur ; milieu / devant. Pas de déplacement, joueur.se immobile. Le joueur joue de face (en frappe désorganisée). La prise de raquette est inadaptée. 0 à 1.25 point	Construit et marque grâce à des renvois variés dans l' axe central essentiellement. Déplacements limités et/ou désorganisés qui perturbent les actions de frappe. Les actions de déplacement - frappe - replacement sont juxtaposées. Le replacement est souvent en retard ou parfois absent. Le joueur joue de face (en frappe haute). 1.5 à 2.5 points	Tant qu'il n'est pas trop proche du fond du court et/ou en crise de temps et/ou sur son revers haut , construit et marque avec des trajectoires variées dans la profondeur ou la largeur ou avec un coup accéléré, déplace l'adversaire. Déplacements et placements sous le volant sont souvent efficaces Le candidat se déplace en pas chassés (ou courus) et joue en équilibre. Se replace parfois au centre du terrain. Le candidat joue de profil en variant les frappes. 2.5 à 3.75 points	Le candidat construit et marque avec des trajectoires variées et plus précises (en hauteur, longueur, direction et vitesse) dans un espace de jeu élargi : alterne les zones visées (frappes placées éloignées du centre), utilise des frappes descendantes ralenties ou accélérées. Déplacements synchronisés et coordonnés sur tout le terrain même dans les phases de pression forte : les actions de déplacement – frappe se superposent régulièrement et permettent de jouer en équilibre bien placé. Le replacement, quasi systématique , prend parfois en compte la trajectoire émise (replacement tactique). La prise de raquette universelle est systématisée. Adapte parfois sa prise en revers. 4 à 5 points		

	Évaluation au fil de la séquence : 8 points			
	0.5 (si sur 2) 0.5 à 1 (si sur 4) 0.5 à 1.5 (si sur 6)	1 (si sur 2) 1.5 à 2 (si sur 4) 2 à 3 (si sur 6)	1.5 (si sur 2) 2.5 à 3 (si sur 4) 3.5 à 4.5 (si sur 6)	2 (si sur 2) 3.5 à 4 (si sur 4) 5 à 6 (si sur 6)
AFLP 4 évalué	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 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.	<ul style="list-style-type: none"> • Distract et tenue du score aléatoire • Placement : aléatoire, assis, du côté d'un joueur • Peu concerné par le rôle d'arbitre • Ne connaît pas les limites du terrain ni les règles au service 	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève connaît et reconnaît certaines fautes de bonne foi mais commet des erreurs • Connaît les limites du terrain et les différentes lignes au sol • A du mal à annoncer le score à voix haute • Placement : assis au sol prêt du filet • Réalise le tirage au sort mais ne connaît pas les choix qui s'offre aux joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> • Connaît les limites du terrain et les différentes lignes au sol • Hésitant parfois mais décisions juste la plupart du temps • Placement : au niveau du filet et perpendiculaire à celui-ci / Debout au niveau du sol • Annonce le score à voix haute • Réalise le tirage au sort et connaît les choix possibles pour les joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtrise le règlement et les cas particuliers et les fait appliquer • Gère le début de la rencontre (tirage au sort...) • Connaît et fait appliquer les règles aux services • Annonce à voix haute en commençant par le score du serveur • Placement : au niveau du filet et perpendiculaire à celui-ci, en hauteur
AFLP 5 évalué	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.	<ul style="list-style-type: none"> • S'engage peu dans les séances • Rarement présent pendant le cycle • Ne s'échauffe pas ou peu • N'installe pas ou peu le matériel 	<ul style="list-style-type: none"> • S'engage dans les exercices selon ses appétences • Tient peu compte des consignes de l'enseignant ou les transformant • S'échauffe en suivant les consignes de l'enseignant mais avec peu d'amplitude • Rechigne à installer le matériel 	<ul style="list-style-type: none"> • S'engage avec assiduité dans les différents exercices • L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même ou son adversaire, et choisit des exercices adaptés (issus de propositions de l'enseignant) pour les travailler • Echauffement assidu et pertinent • Installe et range le matériel 	<ul style="list-style-type: none"> • S'engage de manière soutenue et intéressée lors de la totalité des séances • Fait preuve d'assiduité tout au long du cycle • L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son/ses adversaire(s) de niveau proche, choisit un exercice parmi ceux proposés par l'enseignant et sait l'adapter en fonction du contexte singulier de pratique • Echauffement pertinent en autonomie • Installe et range le matériel en autonomie.