

CHAMP D'APPRENTISSAGE N° : 4		BAC PROFESSIONNEL - BADMINTON		OUTIL COMMUN DE SUIVI DES ACQUIS DU LYCEEN		
<b>Forme scolaire et modalités de pratique</b>	<p>Classe masculine, 4 terrains, 24 élèves max</p> <p>- Situation « volant en or »: match en 7 points joués OU volant en or (but en or)</p> <p>Chaque élève définit les modalités de son volant en or : A) Tout volant non touché, non touchable (NTNT) B) Volants NTNT en zone centrale C) Volants NTNT en zone avant ou arrière D) Volants NTNT dans 4 « coins »</p> <p>Détermination des gains de matchs mais aussi des gains avec la manière (nombre de victoire en volant en or supérieur aux victoires classiques et type de VO)</p> <p>Règlement du jeu en simple fédéral</p>					
<b>Situations d'évaluation</b>	<p>4 poules de 6 élèves de niveaux semblables.</p> <p>Chaque joueur choisit sa modalité de « volant en or » en fonction de son niveau de jeu et de ses adversaires. Possibilité de changer en milieu de tournoi.</p> <p>Les élèves enchaînent les matches sur une durée de 40'. Celui qui a gagné reste sur le terrain (mais pas plus de 3 fois), les autres entrent sur le terrain en fonction de leur dernière sortie. Matches gagnés au score (scores indiqués) ou en volant en or (VOA, VOB, VOC VOD et X pour le perdant). En fin de tournoi, comptabiliser les matches gagnés, les matches gagnés en VO, et le type de VO remportés selon le barème suivant : défaite VO = 0, défaite score = 1, victoire score = 2, victoire VOA = 2pts, victoire VOB ou VOC = 4 pts, victoire VOD = 7 pts</p>					
Suivi des acquis de l'élève dans l'activité						
AFLP du Champ d'Apprentissage	Déclinaison de l'AFLP dans l'activité	Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<b>AFLP 1 :</b> Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.	Prendre en compte ses points forts et ses points faibles ainsi que ceux de l'adversaire pour construire une situation favorable de marque et produire une frappe décisive.	L'élève dans le duel Volume de jeu  Adéquation entre intention et frappe produite	L'élève subit L'élève adverse se déplace peu L'élève ne voit pas quand son adversaire est en difficulté et continue à produire les mêmes trajectoires...	L'élève renvoie en variant un peu les trajectoires et attends surtout une erreur de l'adversaire.  L'élève adverse se déplace sur un axe latéral ou longitudinal. Il distingue le moment opportun pour conclure l'échange.	L'élève cherche à sortir son adversaire de sa zone de confort sans avoir de stratégie préétablie. L'élève adverse couvre une grande partie du terrain  Il a l'intention de déséquilibrer l'adversaire pour conclure en le bougeant.	L'élève sait insister sur les points faibles de l'adversaire pour renverser le rapport de force. L'élève adverse se déplace sur l'ensemble du terrain  Il construit son échange pour déséquilibrer l'adversaire et prendre l'avantage. Le fond de court revers est privilégié.
<b>AFLP 2 :</b> 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	Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées (déplacer, attaquer, presser) pour se construire des occasions de rupture. Relever le volant, se replacer pour neutraliser ou renverser le rapport de force en sa faveur.	Techniques maîtrisées et trajectoires produites.  Déplacements et équilibre du joueur  Capacité à défendre en cherchant à reprendre l'attaque au plus vite.	Le dégagé est peu puissant, l'amorti peu précis. L'élève ne varie pas la force de ses frappes. L'élève est réactif : il ne se déplace que lorsque le volant a quitté le demi-terrain adverse. Les trajectoires sont similaires en attaques comme en défense.	Le dégagé permet de pousser l'adversaire, l'amorti de fond de court est abordé. L'élève baisse ses trajectoires L'élève juxtapose les actions : se déplacer – frapper – se replacer Il renvoie les volants en zone centrale lorsqu'il est attaqué.	Dégagé- Amorti- smash – rush régulièrement utilisés. Trajectoires combinées. L'élève cherche à revenir en position centrale d'attente mais fait encore des pas rééquilibrateurs à l'issue des frappes. Il cherche à renverser le rapport de force en renvoyant haut et loin ou sur les côtés.	Variété de frappes techniques au-delà des 4 frappes du degré 3. L'élève revient en position centrale le plus souvent, il commence à combiner les déplacements-frappes-replacements. Il défend en cherchant à déstabiliser l'adversaire : trajectoires variées en hauteur, direction et profondeur.

<p><b>AFLP 3 :</b> Analyser les forces et les faiblesses en présence par l'exploitation de données objectives pour faire des choix tactiques et stratégiques adaptés à une prochaine confrontation.</p>	<p>Connaître sa carte d'identité de joueur et savoir identifier les forces et faiblesses des adversaires pour mettre en œuvre une stratégie de jeu adaptée.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier les trajectoires qui me mettent en difficultés voire en échec</li> <li>- Analyse du style de jeu de mon adversaire selon quelques critères.</li> <li>- Mettre en œuvre une stratégie de jeu</li> </ul>	<p>Toutes les trajectoires en dehors du centre du terrain mettent en difficultés</p> <p>Le joueur adverse n'est pas ou peu pris en compte</p> <p>Jeu réactif</p>	<p>Le joueur a identifié ses points forts pour conclure et ses difficultés par rapport aux frappes gagnantes des adversaires.</p> <p>L'adversaire est pris en compte au moment de la conclusion</p> <p>L'élève utilise toujours la même stratégie (jouer G/D, frapper fort, jouer devant/derrière.</p>	<p>Une carte d'identité du joueur et de son adversaire est intégrée avec sa rapidité de déplacement, ses forces et ses faiblesses.</p> <p>L'élève dispose de plusieurs stratégies possibles qu'il adapte à ses adversaires.</p>	<p>La carte d'identité tient compte du style de jeu et du caractère de l'adversaire.</p> <p>Il reconnaît les faiblesses de son adversaires (revers fond de court, amorti D ou G, puissance du dégaqué, agacement) et essaie plusieurs stratégies pour le déstabiliser.</p>
<p><b>AFLP 4 :</b> 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.</p>	<p>Assurer les rôles de joueurs, partenaires, pourvoyeurs de volants, arbitres, scripteurs.</p>	<p><b>Joueur :</b> respect des adversaires, contrôle des émotions  <b>Partenaire :</b> capacité à faire travailler l'autre  <b>Arbitre :</b> attitude et connaissance du règlement  <b>Organisateur :</b> feuilles de matches remplies</p>	<p><b>Joueur :</b> peut s'emporter durant les matches ou rester amorphe  <b>Partenaire :</b> se perçoit comme un adversaire  <b>Arbitre :</b> suit de loin le match  <b>Organisateur :</b> engage les autres pour faire à sa place.</p>	<p><b>Joueur :</b> peut s'emporter mais toujours dans le respect des adversaires  <b>Partenaire :</b> respecte les consignes sans s'adapter à l'autre  <b>Arbitre :</b> compte mais se déconcentre parfois  <b>Organisateur :</b> note les résultats à la demande sans chercher à comprendre</p>	<p><b>Joueur :</b> contrôle ses émotions mais peut perdre ses moyens en money-time  <b>Partenaire :</b> s'adapte à l'autre après régulation et s'applique  <b>Arbitre :</b> debout, actif, compte à haute voix  <b>Organisateur :</b> note les résultats sans erreur, valide les VO avec l'arbitre</p>	<p><b>Joueur :</b> contrôle toujours ses émotions, respecte ses adversaires et arbitres.  <b>Partenaire :</b> s'adapte, conseille, augmente ou diminue le niveau de difficulté en fonction du jeu  <b>Arbitre :</b> debout, actif, compte, annonce les « out »  <b>Organisateur :</b> remplit la totalité de la feuille, comprend la notion de « manière »</p>
<p><b>AFLP 5 :</b> Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie</p>	<p>S'échauffer de manière complète et progressive. Répéter et persévérer en respectant les consignes et règles de jeu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- échauffement individuel et autonomie dans la préparation.</li> <li>- Engagement lors des exercices et matches à thèmes des leçons.</li> </ul>	<p>Le jeu à l'échauffement est le même qu'en match.</p> <p>L'élève ne s'engage qu'en match sans contrainte.</p>	<p>L'élève se mobilise progressivement avant de jouer puis dans les premiers échanges.</p> <p>Il agit à la demande du professeur.</p> <p>Il tente de respecter les consignes mais se lasse vite.</p>	<p>L'élève trotte et s'échauffe progressivement avant de jouer. Les premières frappes sont mesurées. Il reproduit une routine vue en cours.</p> <p>Les consignes sont globalement respectées.</p>	<p>L'élève s'échauffe de manière autonome de façon progressive, continue et complète. Il se remobilise avant chaque match pour être prêt et concentré.</p> <p>Lors des exercices, l'élève s'applique et ne se démobilité pas même lorsqu'il est perturbé par des consignes.</p>
<p><b>AFLP 6 :</b> Porter un regard critique sur les pratiques sportives pour comprendre le sens des pratiques scolaires</p>	<p>- Accepter les différentes formes de pratiques scolaires. Relativiser les victoires et défaites surtout en condition de matches à thèmes.</p>	<p>- adaptation aux modalités de pratiques différentes.  - Attitude et engagement dans les matches.</p>	<p>L'élève s'ennuie lorsqu'il ne fait pas de « vrai » match.</p> <p>Il associe des gestes de démonstration de frustration lorsqu'il perd et manque d'humilité dans la victoire.</p>	<p>Il associe les matches à thèmes et autre FSP à des « faux » matches mais respecte les consignes.</p> <p>Seules les victoires dans des rencontres sans contraintes comptent.</p>	<p>Il comprend le sens des situations proposées.</p> <p>Il s'engage et cherche à profiter des points bonus pour un jeu plus efficace.</p> <p>La manière compte autant que la victoire.</p>	<p>Il compare ce qui est fait à ce qui se fait en milieu fédéral.</p> <p>Il prend les contraintes comme des moyens de progresser.</p> <p>Le joueur peut relativiser une victoire ou une défaite par rapport à son niveau.</p>