


REFERENTIEL D'ÉVALUATION

BACCALAUREAT PROFESSIONNEL ET BREVET DES METIERS D'ART



EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Établissement	Lycée LA FAYETTE		
Commune	Champagne s/Seine		
Champ d'Apprentissage n°4		Activité Physique Sportive Artistique	
Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner		BADMINTON	
Principes d'évaluation	Deux moments de l'évaluation sont prévus : <ul style="list-style-type: none"> - Les AFLP 1 et 2 s'évaluent sur une situation de fin de séquence. Ils portent sur 12 points. - Les deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique parmi les AFLP 3, 4, 5 et 6, s'évaluent au fil de la séquence et pourront être finalisés le jour de la situation d'évaluation de fin de séquence. Ils portent sur 8 points. 		
Modalités	AFLP 1 et 2 (12 pts)		AFLP 3, 4, 5 et 6 (8 pts)
	Évalués le jour de l'épreuve (situation de fin de séquence)		Évalués au fil de la séquence et finalisés le jour de la situation d'évaluation de fin de séquence
Choix possibles pour les élèves	L' AFLP 1 est noté sur 7pts et porte sur la capacité de le candidat à réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.		La notation porte sur 2 AFLP retenus par l'équipe pédagogique parmi les AFLP 3, 4, 5 et 6.
	L' AFLP 2 est noté sur 5pts et permet d'évaluer le candidat sur l'efficacité de ses techniques d'attaques et sur les moyens individuels et collectifs défensifs mis en place pour rééquilibrer le rapport de force.		Le candidat annonce sa répartition des points sur ces 2 AFLP avant l'évaluation de fin de séquence et l'enseignant retient le meilleur degré d'acquisition atteint par l'élève
Choix possibles pour les élèves	Choix de sa modalité de « volant en or »		Choix du candidat sur le poids relatif dans l'évaluation des deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique
	Possibilité ou non de modifier sa modalité de « volant en or »		<ul style="list-style-type: none"> - Cas 1 : 2pts sur le premier AFLP retenu, 6pts sur le second - Cas 2 : 4pts sur le premier AFLP retenu, 4pts sur le second - Cas 3 : 6pts sur le premier AFLP retenu, 2pts sur le second

AFLP 1 et 2 : Situation d'évaluation de fin de séquence (notée sur 12 points)

Principe d'élaboration de l'épreuve

BADMINTON

Les élèves sont 4 à 6 par terrain, par groupe de niveau. Pendant 40', ils jouent en 1 c 1 en matchs de 7 points gagnés avec une modalité choisie de « volant en or » qui leur permet de gagner leur match immédiatement quel que soit le score jusque là obtenu. Le gagnant reste sur le terrain (obligé de sortir après 3 victoires consécutives). Les élèves entrent sur le terrain en fonction de leur dernière sortie (celui qui est resté le plus longtemps dehors entre). Au bout de 20', les élèves auront la possibilité de modifier leur choix de modalités de « volant en or ».

Modalités de « volant en or » : A) faire tomber le volant sur le terrain adverse sans qu'il soit touché (ou touchable) par l'adversaire. B) faire tomber le volant dans la zone centrale du terrain adverse avec une trajectoire descendante ET accélérée (type smash). C) faire tomber le volant dans la zone avant ou arrière du terrain adverse. D) faire tomber le volant adverse dans les zones avant gauche, avant droite, arrière gauche ou arrière droite du terrain adverse.

Barème : match perdu par « volant en or » : 0pt, match perdu au score : 1pt, match gagné au score : 2pts, match gagné en A : 4pts, en B ou C : 5 pts, en D : 7 points

Le curseur « gain des matchs » est à envisager avec les oppositions gagnées et celle gagnées en « volant en or », idem pour les défaites.

Repères d'évaluation

AFLP évalué	AFLP décliné dans l'APSA	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 1 sur 7 points Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point	Prendre en compte son niveau de jeu et celui de l'adversaire pour construire une situation favorable de marque et produire une frappe décisive.	- Choix de la modalité de « volant en or » incohérente avec les acquisitions du joueur. - L'adversaire se déplace peu et n'est que rarement déséquilibré - La marque est faite sur une faute adverse le plus souvent.	- Choix de la modalité de « volant en or » prudent - L'adversaire ne se déplace pas sur l'ensemble du terrain mais il sort du centre du terrain régulièrement. - Le joueur est opportuniste le plus souvent et saisit la maladresse de l'adversaire pour rompre.	- Choix de la modalité de « volant en or » cohérente avec les acquisitions du joueur. - L'adversaire se déplace sur une grande partie de terrain - Le joueur utilise le déséquilibre qu'il a cherché à créer pour tenter de rompre, il reste encore souvent précipité.	- Choix de la modalité de « volant en or » cohérente avec les acquisitions du joueur et la prise en compte des adversaires . - La quasi-totalité du terrain est utilisée - Le joueur construit son point en alternant les types de frappes et cherche à rompre au bon moment.
		Gain des matchs 0pt 1pt	Gain des matchs 1,5pts 3pts	Gain des matchs 3,5pts 5pts	Gain des matchs 5,5pts 7pts
AFLP 2 sur 5 points 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, accélérer) pour se construire des occasions de rupture. Relever le volant, se replacer pour neutraliser ou renverser le rapport de force en sa faveur.	- Joueur le plus souvent de face , raquette au-dessus de lui ou jeu main basse . - Trajectoires centrées et de même force . Dégagés et amortis assimilés à un renvoi long ou court. - Renvoi réactif face à une trajectoire descendante. - Déplacements réactifs , remplacement tardif.	- Joueur tonique, la raquette passe derrière l'axe vertical pour le dégagé - Trajectoires variées le plus souvent selon une modalité (force ou direction) - Dégagés, amortis et smashes sont peu précis mais existent - Jeu main basse face à une attaque. Le rapport de force n'est pas renversé ni neutralisé. - Déplacements toniques, déséquilibrés , déplacements tardifs .	- Joueur tonique, concentré, raquette haute le plus souvent. - Trajectoires variées selon la combinaison de 2 modalités (longueur – force – direction) - Dégagés, amortis, smashes globalement construits . Apparition du rush qui permet d'accélérer le jeu. - Renvoi orienté face à une attaque pour neutraliser le rapport de force. - Déplacements et déplacements maîtrisés sans pression temporelle	- Joueur tonique, concentré, fléchi, raquette haute - Trajectoires variées que ce soit dans la force, la direction, la longueur voire la hauteur. Smashes maîtrisés qui se rapprochent des lignes. - Dégagés, amortis et rush, kill, lob apparaissent. - Renvois orientés et plus précis pour neutraliser ou renverser le rapport de force - Déplacements et déplacements au centre du jeu.
		0pt 0,5pt	1pt 2pts	2,5pts 4pts	4,5pts 5pts

AFLP 3, 4, 5 et 6 : Évaluation réalisée au fil de la séquence (notée sur 8 points)

L'enseignant retient le meilleur degré d'acquisition atteint par l'élève au cours de la séquence sur chacun des deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique.
La moyenne se situe au début du degré 3. La répartition des points est choisie par l'élève avant l'évaluation de fin de séquence (4-4 / 6-2 / 2-6).

BADMINTON

Situation d'évaluation : au cours de la séquence l'enseignant identifie le degré d'acquisition atteint par les élèves dans les deux AFLP retenus. Ce choix de l'équipe est annoncé dès la première partie de la séquence et les élèves répartissent alors les 8pts à leur convenance. Les AFLP sont évalués au travers de :

- L'échauffement (sa réalisation est confiée à l'équipe, lien AFLP5) et l'investissement des élèves dans les exercices proposés
- Le respect des rôles sur le terrain / la pertinence des analyses et des solutions trouvées par l'équipe (AFLP3)
- Toutes les situations (de travail ou d'oppositions) durant la séquence et l'investissement dans les rôles sociaux (AFLP4 et AFLP6)
- Au cours de la séquence, chaque élève complète sa fiche d'identité de joueur et aide ses camarades à compléter la leur.

Repères d'évaluation

AFLP évalué	AFLP décliné dans l'APSA	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 3 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	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.	<ul style="list-style-type: none"> - Carte d'identité peu intégrée. Le joueur ne connaît que ses manques. - Le joueur ne se préoccupe pas de l'adversaire - Le joueur frappe instinctivement au coup par coup sans se soucier d'une quelconque stratégie. 	<ul style="list-style-type: none"> - Carte d'identité reconnue avec l'aide du professeur ou d'un camarade. Les notions de déplacements et de zones à atteindre fondent cette carte. - Volonté de mettre l'adversaire dans les mêmes difficultés que soi - Deux stratégies peuvent être mises en place (jeu devant-derrrière, jeu G/D, arrière/smash) 	<ul style="list-style-type: none"> - Carte d'identité connue par rapport aux déplacements, aux frappes produites, aux coups gagnants préférentiels - Adversaire analysé avec les critères de déplacements, frappes et coups gagnants préférentiels. - Les stratégies diffèrent en fonction de l'adversaire mais restent relatives aux zones à atteindre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Carte d'identité connue avec en plus l'aspect psychologique, la construction du coup gagnant. - Carte d'identité de l'adversaire connue selon ses stratégies, sa rapidité de jeu, sa gestion du score. - Stratégies variées, différenciées par rapport aux adversaires. (Notion de rythme de jeu)
AFLP 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	Respecter et faire respecter les règles du jeu. Assurer les rôles de joueurs, partenaires, pourvoyeurs de volants, arbitres, scripteurs.	<ul style="list-style-type: none"> - Le règlement simplifié est ignoré. - Le joueur ne se préoccupe pas ou peu des consignes et joue sans connaître les modalités de victoires. - L'élève est peu concerné par les autres tâches autour du jeu. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le règlement simplifié est connu mais pas toujours respecté (placement, compte, sorties) - Le joueur comprend les modalités de victoire mais a tendance après plusieurs répétitions à les oublier. - L'élève se déconcentre parfois sur un des rôles donnés et son activité est peu précise. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le règlement est connu et appliqué. - Le joueur intègre les consignes et s'engage pour les prendre en compte dans les exercices. - L'élève s'implique dans l'ensemble des rôles sociaux, il cherche à bien faire mais le dosage des frappes et du rythme en partenariat est régulé par l'enseignant. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le règlement est connu, respecté, intégré. - Le joueur intègre les données et veille à ce que son groupe les respecte et les comprennent. - L'élève s'implique et cherche à progresser dans l'ensemble des rôles. En partenariat, l'élève s'adapte rapidement à ses camarades.
AFLP 5 Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie	S'échauffer de manière complète et progressive. Répéter et persévérer en respectant les consignes et règles de jeu	<ul style="list-style-type: none"> - Pas d'échauffement ou échauffement succinct avec l'aide de l'enseignant. - Peu d'engagement dans les exercices, ce qui handicape les partenaires. 	<ul style="list-style-type: none"> - Echauffement global avec le groupe classe ou la poule. - L'engagement dans les exercices est là mais sans chercher à progresser et l'implication est minimale lorsqu'il faut répéter. 	<ul style="list-style-type: none"> - Echauffement en groupe de manière progressive en respectant une feuille de route. - L'engagement est régulier, dans chaque séance. Les consignes sont respectées. 	<ul style="list-style-type: none"> - Echauffement intégré, progressif, autonome. - La qualité de l'investissement dans les exercices permet à l'élève de progresser et de se dépasser lors des matchs.
AFLP 6 Porter un regard critique sur les pratiques sportives pour comprendre le sens des pratiques scolaires	Accepter les différentes formes de pratiques scolaires. Relativiser les victoires et défaites surtout en condition de matches à thème	<ul style="list-style-type: none"> - L'élève associe les FPS à de « faux » matches. - Il démontre sa frustration en criant, en s'agaçant, en menaçant de casser du matériel. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'élève accepte les FPS mais attend impatientement les matches sans contraintes qui pour lui sont « vrais ». - L'élève est frustré dans les défaites en matches à thèmes car c'est « à cause » de la contrainte qu'il perd. - L'élève s'agace en match et se calme quelques temps après. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'élève comprend le sens des situations proposées. - Il s'engage et cherche à profiter des points bonus pour un jeu plus efficace. - La manière compte autant que la victoire. - L'élève peut s'énervé en match sans manifestation et se calme dès la fin. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il compare ce qui est fait à ce qui se fait en milieu fédéral. - Il prend les contraintes comme des moyens de progresser. - Le joueur peut relativiser une victoire ou une défaite par rapport à son niveau.

Possibilités de répartition des 8 points

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP noté sur 2 pts	0,5 pts	1 pts	1,5 pts	2 pts
AFLP noté sur 4 pts	0,5 à 1 pts	1,25 à 2 pts	2,25 à 3 pts	3,25 à 4 pts
AFLP noté sur 6 pts	0,5 à 1,5 pts	1,75 à 3 pts	3 à 4 pts	4,25 à 6 pts

Annexes

Situation de référence BAC PROFESSIONNEL

Rappel : matchs joués en 7 POINTS ou gagnés immédiatement en « volant en or »

MODALITE DES VOLANTS EN OR

A : mettre l'adversaire « dans le vent ». B : faire tomber le volant gagnant en zone avant ou arrière. C : faire tomber le volant gagnant en zone centrale sur une frappe descendante et accélérée. D : faire tomber le volant gagnant dans une des 4 zones (avant D, avant G, arrière G, arrière D).

NOMS	PERIODE 1	PERIODE 2
Joueur 1		
Joueur 2		
Joueur 3		
Joueur 4		
Joueur 5		
Joueur 6		

ATTENTION : TRACER UNE LIGNE HORIZONTALE A LA FIN DE LA PERIODE 1

match n°	JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3	JOUEUR 4	JOUEUR 5	JOUEUR 6
1						
2						
3						
...						
19						
...						
40						
NBRE total vict						
vict VO						
POINTS SELON BAREME						

Victoire VOD	Victoire VOC ou VOB	Victoire VOA	Victoire au score	Défaite au score	Défaite par VO
7 POINTS	5 POINTS	3 POINTS	2 POINTS	1 POINT	0 POINT