



Référentiel baccalauréat général et technologique – Session 2023*

Établissement : LGT Jean VIGO

Commune : MILLAU

RNE : 0120012Y

Champ d'apprentissage n°4 APSA : BADMINTON ■ **Nationale** □ Académique □ Établissement

Vécu antérieur	2 ^{de}	1 ^{ère}
Dans le CA 4	■	■
Dans la même APSA	□	■

Repères d'évaluation de l'AFL1 : « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force. »	Principes d'élaboration de l'épreuve : Chaque candidat est classé par poules de niveau homogène et mixte, le classement s'effectue tout au long de la séquence. Ils disputent un tournoi contre des adversaires de niveau proche. Les matchs se jouent en deux sets gagnants de 11 pts. Après avoir positionné l'élève dans un degré, l'enseignant définit le nombre de points en fonction de son efficacité appréciée comme suit : - Efficacité maximale (haut de la fourchette de note) : l'élève termine 1^{er} de sa poule, - Efficacité médiane (milieu de la fourchette de note) : l'élève termine 2^{ème} ou 3^{ème} de sa poule, - Efficacité minimale (bas de la fourchette de note) : l'élève termine dernier de sa poule. ✓ AFL1 est évalué en fin de séquence et noté sur 12 pts selon : Élément 1 évalué : correspond AUX QUALITES TECHNIQUES du joueur au service de la tactique / 8pt Élément 2 évalué : correspond à L'EFFICACITE des choix stratégiques du joueur dans le duel et le gain des matchs / 4pts. ✓ AFL2 (sur 2, 4 ou 6 pts) évaluera l'EVOLUTION et L'ENGAGEMENT du joueur durant toute la séquence, ✓ L'AFL3 (sur 2,4 ou 6 pts) évaluera 2 choix de rôles parmi coach, arbitre et savoir s'échauffer L'élève choisit un rôle sur lequel il souhaite être évalué parmi les différentes possibilités proposées. 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 décliné dans l'APSA choisie : pour gagner une rencontre, faire des choix tactiques, développer une stratégie optimale et réaliser des gestes techniques adaptés pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur.		

AFL 1 noté sur 12 points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
« S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu. » QUALITE TECHNIQUE DU JOUEUR AU SERVICE DE LA TACTIQUE Construction du jeu selon : La variété des techniques de frappes, La variété des trajectoires= utilisation de l'espace du terrain, L'intention de jeu Les déplacement et remplacement La prise de raquette, Le rythme de jeu,	Construit et marque par des renvois toujours sur l'adversaire et surtout dans l'axe central et dans la zone avant . Pauvreté technique des frappes (1 ou 2 types de frappes) et pas d'intention de jeu. Service mise en jeu peu efficace . Déplacements limités et désorganisés . Remplacement absent . Prise de raquette inadaptée, élève joue toujours de face, pas d'armé de bras . Rythme très lent et uniforme.	Construit et marque par des renvois variés souvent dans l'axe central avant et arrière Fait se déplacer l'adversaire. Utilise un coup prioritaire efficace. Technique de frappe moyenne (2 ou 3 types) Service neutre sans danger . Déplacements dynamiques mais peu équilibrés . Remplacement très en retard Prise de raquette universelle, peu d'armé de bras . Rythme de jeu moyen , peu varié	Construit et marque par des renvois variés en profondeur et en largeur en variant la vitesse de frappe. Fait se déplacer svt son adv quand ne subit pas le jeu . Utilise une stratégie de jeu visible mais simple . Services variés et créant une gêne à l'adversaire . Déplacements rapides en pas chassés mais pas systématique Remplacement anticipé mais pas toujours bien centré . Prise de raquette souvent adapté à la frappe, armé de bras Rythme de jeu varié et soutenu	Construit et marque par des renvois variés et précis dans tous les secteurs du terrain adverse et en variant la vitesse de frappe . Fait toujours déplacer son adversaire et impose sa stratégie de jeu. Utilise toutes les techniques de frappe du badminton. Services variés et tjrs gênants . Déplacements en pas chassés systématiques et équilibrés . Remplacement anticipé et systématique. Prise de raquette toujours adapté au type de frappe . Rythme de jeu très varié et très soutenu
/8 points	De 0 à 2 pts	De 2,25 à 4 pts	De 4,25 à 6 pts	de 6,25 à 8 pts
Note ajustée en fonction du GAIN des matchs	Bas Médian Haut CLASSEMENT DE LA POULE	Bas Médian Haut CLASSEMENT DE LA POULE	Bas Médian Haut CLASSEMENT DE LA POULE	Bas Médian Haut CLASSEMENT DE LA POULE
« Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force. » EFFICACITE DES CHOIX STRATEGIQUES	Projet de jeu inexistant , l'élève subit le jeu adverse et ne fait que répondre sans intention de créer une rupture.	Projet de jeu simple , peut lire et utiliser une faiblesse ou un point fort de l'adversaire pour créer une rupture	Variation du projet de jeu en fonction du jeu de l'adversaire et de ses propres points forts après les échanges ..	Projet de jeu très varié par une lecture permanente du jeu de l'adversaire. Utilisation pertinente de ses points forts pour imposer son jeu .
/4 points	0 à 1 point	1,25 à 2 points	2,25 à 3 points	3,25 à 4 points

Repères d'évaluation de l'AFL 2 : « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. »	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
EVOLUTION ET PROGRESSION DE L'ÉLÈVE AU COURS DE LA SEQUENCE	Pas ou très peu d'évolution technique, reste en bas de tableau	Evolution minimale technique sans progression remarquable. Accède au bas du milieu de tableau	Evolution technique remarquable, apprentissage maîtrisé des gestes de base, Progression régulière et remarquable. Accède au haut du milieu de tableau	Evolution technique importante et maîtrise des apprentissages les plus élaborés. Accède ou confirme le haut de tableau.
ENGAGEMENT DANS LA SEQUENCE Moyenne des 2 critères	Faible engagement dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages. Ne participe pas à l'organisation collective	Engagement régulier dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages. Participe à l'organisation collective si on lui demande explicitement	Engagement régulier dans les différents exercices. Participe naturellement à l'organisation collective	Engagement soutenu pendant toute la séquence. Des prises d'initiative. Prends des initiatives pour faire avancer l'organisation collective.
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 : « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
L'élève choisit un rôle sur lequel il souhaite être évalué parmi les différentes possibilités proposées COACH évalué au cours de la séquence ET de l'évaluation finale	L'élève ne s'engage pas dans le rôle choisi. Contribue peu au collectif <u>Coach:</u> Peu attentif au match de son partenaire.	L'élève assure correctement le rôle choisi mais avec hésitation et quelques erreurs. Participe au fonctionnement collectif <u>Coach:</u> Attentif au match de son partenaire, l'encourage et apporte des conseils simples et stéréotypés lors des périodes de coaching.	L'élève assure le rôle choisi avec justesse. Favorise le fonctionnement collectif <u>Coach:</u> Attentif au match de son partenaire, l'encourage et apporte des conseils pertinents lors des périodes de coaching.	L'élève assure le rôle choisi avec justesse et sait justifier ses actions. Acteur essentiel du collectif <u>Coach:</u> Attentif au match de son partenaire, l'encourage et apporte des conseils pertinents. Exploite efficacement les temps morts en recentrant sur l'essentiel
ARBITRE évalué au cours de la séquence	<u>Arbitre</u> peu concerné, ne connaît pas les règles	<u>Arbitre :</u> Peu attentif à l'arbitrage, connaissance limitée des règles	<u>Arbitre</u> Connaît les règles principales et utilise les termes généraux du badminton . Sait arbitrer mais a des difficultés à commenter les actions de jeu .	<u>Arbitre</u> Connaît parfaitement les règles . Sait arbitrer et s'imposer pour gérer la rencontre . Sait commenter toutes les actions de jeu
PARTENAIRE D'ENTRAÎNEMENT	Joue pour lui sans permettre à son partenaire de réaliser correctement l'exercice. Non-respect des consignes.	Respect des consignes, permet à son partenaire de réaliser l'exercice.	S'engage dans son rôle de partenaire d'entraînement de façon à travailler de manière efficace.	S'engage dans son rôle et conseille de façon récurrente pour permettre un travail optimal.
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

