

## CHAMP D'APPRENTISSAGE n° 4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner »

<b>APSA</b>	<b>Badminton</b>
-------------	------------------

### Principes d'évaluation

- L'AFL 1 s'évalue le jour du CCF en croisant le niveau de performance (classement dans la poule) et l'efficacité technique et tactique lors de match en simple.
- L'AFL2 et l'AFL3 s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement et le jour de l'épreuve, en référence aux repères nationaux.
- Pour l'AFL3, l'élève est évalué dans deux rôles : arbitre et observateur/coach.

### Barème et notation

- L'AFL 1 est noté sur 12 points (chacun des éléments est noté au moins sur 4 points)
- Les AFL2 et 3 sont notés sur 8 points. La répartition des 8 points est au choix des élèves avec trois possibilités de répartition : AFL2 = 4 pts / AFL3 = 4 pts ; AFL2 = 6 pts / AFL3 = 2 pts ; AFL2 = 2 pts / AFL3 = 6 pts

### Choix possibles pour les élèves

- AFL1 : Choix des tactiques pour les points bonifiés
- AFL2 et AFL3 : le poids relatif dans l'évaluation

**Repères d'évaluation de l'AFL 1** « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force »

### Principe d'élaboration des épreuves du champ d'apprentissage CCF

Matches par poules de niveaux constituées lors de la séquence en 2 sets secs de 15 points (si égalité parfaite les joueurs jouent un mini set de 3 points pour déterminer un vainqueur). Les règles principales sont celles du badminton.

Au début de chaque set, chaque joueur annonce à l'arbitre la tactique qu'il compte utiliser pour gagner les points, 2 points par échange gagné sur la tactique annoncée, 1 point dans les autres cas. Après analyse orale du 1<sup>er</sup> set, l'élève peut choisir de conserver ou de changer de tactique pour le 2<sup>ème</sup> set.

Le classement se fait par poule.

Éléments à évaluer	Repères d'évaluation								
	Degré 1		Degré 2		Degré 3		Degré 4		
<b>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu</b>	<b>Technique de frappes :</b> ➤ Service aléatoire. ➤ Frappe de face sans rupture.  <b>Trajectoires et cibles :</b> ➤ Jeu au centre. ➤ Trajectoires en cloche.  <b>Déplacement et remplacement :</b> ➤ Statique pas de remplacement.		<b>Technique de frappes :</b> ➤ Service unique (donné à l'adversaire). ➤ Frappe plus puissante  <b>Trajectoires et cibles :</b> ➤ Trajectoires en profondeur et en largeur sur volants faciles  <b>Déplacement et remplacement :</b> ➤ Déplacement sur zone proche.		<b>Technique de frappes :</b> ➤ Services variés longs, courts dégagés puissants, amortis, smashes ...  <b>Trajectoires et cibles :</b> ➤ Trajectoires variées en direction et vitesse.  <b>Déplacement et remplacement :</b> ➤ Déplacements équilibrés.		<b>Technique de frappes :</b> ➤ Services variés stratégiques ➤ Frappes variées efficaces  <b>Trajectoires et cibles :</b> ➤ Trajectoires stratégiques en hauteur et en vitesse.  <b>Déplacement et remplacement :</b> ➤ Déplacements et remplacements tactiques.		
Points	0	1	2	3	4	5	6	7	8
<b>Indice d'efficacité technique et tactique</b>	Après avoir positionné l'élève dans un degré les coévaluateurs ajustent la note en fonction du classement dans la poule : ➤ Poule de 3 : 1 <sup>er</sup> : coef 1,2 - 2 <sup>ème</sup> : coef 1 - 3 <sup>ème</sup> : coef 0,8 ➤ Poule de 4 : 1 <sup>er</sup> : coef 1,2 - 2 <sup>ème</sup> : coef 1,1 - 3 <sup>ème</sup> : coef 0,9 - 4 <sup>ème</sup> : 0,8 ➤ Poule de 5 : 1 <sup>er</sup> : coef 1,2 - 2 <sup>ème</sup> : coef 1,1 - 3 <sup>ème</sup> : coef 1 - 4 <sup>ème</sup> : 0,9 - 5 <sup>ème</sup> : 0,8								
<b>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</b>	<b>Non prise en compte des forces ou faiblesses de l'adversaire :</b> ➤ Le projet de jeu de l'élève ne permet ni d'exploiter un coup fort ni une faiblesse de son adversaire ni de contrer un coup fort de l'adversaire .		<b>Quelques adaptations en cours de jeu :</b> ➤ L'élève adopte un projet de jeu permettant soit d'exploiter un coup fort, soit d'exploiter une faiblesse de l'adversaire, soit de contrer un coup fort de l'adversaire.		<b>Adaptations régulières en cours de jeu, une stratégie mise en place :</b> ➤ L'élève adopte un projet de jeu combinant deux éléments parmi : exploiter ses propres coups forts, exploiter les faiblesses de l'adversaire, contrer les coups forts de l'adversaire .		<b>Adaptations régulières et plusieurs stratégies mises en place.</b> ➤ L'élève adopte un projet de jeu combinant deux éléments. ➤ Il adapte son projet de jeu au cours même du set en fonction de l'évolution du rapport d'opposition		
Points	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4

(1) Pour chacun des deux éléments de l'AFL1, les co évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées (tout l'empan de la notation du degré d'acquisition n'est pas systématiquement exploité)

**Repères d'évaluation de l'AFL2** « 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		
<b>S'entraîner</b>	<b>Entraînement inadapté</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Faible engagement dans les séances quel que soit les exercices notamment dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages.</li> <li>➤ Les points faibles ou à travailler ne sont pas clairement identifiés.</li> <li>➤ Aucun effort pour faire évoluer son classement stagne ou perd des places.</li> </ul>		<b>Entraînement partiellement adapté</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Implication régulière dans les séances permettant la stabilisation des apprentissages : s'engage dans les exercices selon ses appétences.</li> <li>➤ Écoute des conseils pour travailler ses points faibles lors des exercices.</li> <li>➤ Des efforts pour faire évoluer positivement son classement gagne des places ou se rapproche du niveau supérieur.</li> </ul>		<b>Entraînement adapté</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bonne implication dans les séances montrant le désir de progrès : engagement régulier dans les différents exercices.</li> <li>➤ L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même ou son équipe, et choisit des exercices adaptés pour les travailler.</li> <li>➤ Recherche systématiquement lors des rencontres à progresser dans le classement, à gagner des places ou conserver son niveau (élève dans les 1<sup>ère</sup> poule) au cours de la séquence.</li> </ul>		<b>Entraînement optimisé</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ S'engage de manière soutenue sur l'ensemble des séances : Élève moteur capable d'identifier plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son équipe, il choisit des exercices adaptés pour les travailler.</li> <li>➤ Recherche systématiquement lors des rencontres à progresser dans le classement, à gagner des places ou conserver son niveau (élève dans les 1<sup>ère</sup> poule) au cours de la séquence.</li> </ul>		
<b>S'échauffer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ S'échauffe de façon aléatoire et désorganisée ; le protocole d'échauffement n'est pas identifiable.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ S'échauffe en étant guidé par un protocole spécifique ; suit l'échauffement du groupe.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ S'échauffe de manière progressive (échauffement général et spécifique).</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ S'échauffe de manière progressive (échauffement général et spécifique) et de mener l'échauffement pour ses partenaires.</li> </ul>		
<b>Points</b>	<b>0</b>	<b>0,25</b>	<b>0,5</b>	<b>0,75</b>	<b>1</b>	<b>1,25</b>	<b>1,5</b>	<b>1,75</b>	<b>2</b>

**Repères d'évaluation de l'AFL3** « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire »

L'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc...)

	Degré 1			Degré 2			Degré 3			Degré 4		
<b>Arbitre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Peu d'implication dans le rôle d'arbitre.</li> <li>➤ N'applique pas les règles fondamentales. Doit être assisté dans son rôle d'arbitre.</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Applique les règles sans discernement.</li> <li>➤ Ne communique pas.</li> <li>➤ Quelques gestes sur fautes principales.</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Arbitre une rencontre en repérant les règles principales.</li> <li>➤ Fait les gestes importants.</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ S'imposer en tant qu'arbitre. Connaît les principales règles et leurs applications.</li> <li>➤ Fait tous les gestes.</li> <li>➤ Réactions rapides et efficaces.</li> </ul>		
<b>Coach</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Observe, mais en commettant beaucoup d'erreurs, d'oublis.</li> <li>➤ Peu d'implication dans le rôle de coach. Les points forts et faibles des joueurs observés ne sont pas clairement identifiés.</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Observe, mais commet des erreurs.</li> <li>➤ Repère quelques points forts et faibles des joueurs observés, mais peine à trouver une solution susceptible de faire basculer le rapport de force.</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Observe et compte les points sur tactique annoncée, les zones de marques ..., recueil fiable.</li> <li>➤ Repère les points forts et les points faibles des joueurs observés pour proposer une tactique adaptée.</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Observe et compte les points sur tactique annoncée, les zones de marques ..., recueil fiable.</li> <li>➤ Repère les points forts et les points faibles des joueurs observés pour proposer une solution adaptée susceptible de faire basculer le rapport de force.</li> </ul>		
<b>Points</b>	<b>0</b>	<b>0,25</b>	<b>0,5</b>	<b>0,75</b>	<b>1</b>	<b>1,25</b>	<b>1,5</b>	<b>1,75</b>	<b>2</b>			

Les AFL2 et AFL3 sont notées sur 8 points, la répartition est au choix des élèves.

3 choix sont possibles :

- **CHOIX 1** : AFL2 coef 2 + AFL3 coef 2 = 8 points (4+4).
- **CHOIX 2** : AFL2 coef 3 + AFL3 coef 1 = 8 points (6+2).
- **CHOIX 3** : AFL2 coef 1 + AFL3 coef 3 = 8 points (2+6).