

Type d'établissement	LYCEE PROFESSIONNEL	Nom de l'établissement	LOUIS BLERIOD	N° RNE	0130033R
----------------------	------------------------	------------------------	---------------	--------	----------

N° Département	13	Ville	MARIGNANE	Réseau	LA NERTHE
----------------	----	-------	-----------	--------	-----------

Ces éléments d'identité vous seront demandés lors du dépôt de la fiche certificative d'activité

Champ d'apprentissage N°4 : « Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner »

Dans ce champ d'apprentissage, l'élève s'engage avec lucidité dans une opposition, seul ou en équipe, pour faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de l'équipe.

APSA support : **BADMINTON**

Principe d'élaboration de l'épreuve

(description la plus explicite possible pour une compréhension optimale par tout lecteur).

Situation d'évaluation de fin de séquence :

Forme de pratique jouer contre :

Les candidats seront regroupés en poules de niveau homogène de 3 à 4 joueurs.

Chaque rencontre se joue en deux sets gagnants de 11 points avec 2 points d'écart.

Entre 2 sets le joueur a un repos de 2 minutes pour faire une analyse avec un coach (camarade)

Évaluation au fil de la séquence :

Deux formes de pratique : jouer avec (entraînement, répétition, routines, avec coaching) et jouer contre (matches)

AFLP 3 : Entraînement, Choix des exercices, Coaching

AFLP 4 : Connaissance du règlement, Jouer avec et contre, Rôles sociaux (arbitre, coach)

Situation d'évaluation de fin de séquence : 12 points

NOM :

AFLP 1	« Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point. »	AFLP 1 décliné dans l'APSA	Compétence attendue dans l'activité : Faire des choix tactiques pour gagner le point	
Eléments évalués	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Note sur 7 points : Degrés 1 à 4 sur 4 points	Commence à éloigner son adversaire du centre du terrain	En situation favorable, joue loin de l'adversaire, le fait reculer ou joue sur son revers	Construit l'échange et produit sa rupture par une accélération du volant	Modifie ses choix tactiques en attaque et en défense si ceux-ci s'avèrent inefficaces
Gain des matches sur 3 points	0 point ----- 1 point	1 point ----- 2 points	2 points ----- 3 points	3 points ----- 4 points
	Moins d'1/3 des matchs gagnés /0.5pt	Au moins 1/3 des matchs gagnés /1pt	Au moins la moitié des matchs gagnés /2pts	Tous les matchs sont gagnés /3pts
Après avoir déterminé son degré d'acquisition, la proportion des oppositions gagnées permet de positionner l'élève au sein même du degré d'acquisition choisi				

AFLP 2	« 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 »	AFLP 2 décliné dans l'APSA	Compétence attendue dans l'activité : En attaque : frappes variées en direction, longueur et hauteur (dégagé, drive, smash, amorti) Receveur : se replacer au centre, être équilibré	
Eléments évalués	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
5 points	(AT) : - trajectoire en cloche dans un espace central. - Il s'agit de renvoyer une fois de plus au-dessus du filet. (R) : placement au centre du terrain.	(AT) : - distingue le coup droit du revers - trajectoire en cloche CD (dégagé) - trajectoire faisant avancer le receveur (amorti) (R) : - début de remplacement au centre	(AT) : - Trajectoire en cloche faisant reculer ou avancer - début de trajectoire rectiligne (drive ou smash) - Trajectoire en cloche déplaçant latéralement (R). - coup-droit est un coup d'attaque / le revers un coup neutre - frappe équilibrée (en absence de dette temporelle) (R) déplacement / remplacement dans une zone centrale.	Même en situation défavorable (AT) -Trajectoire rectiligne (drive ou smash) -es volants sont pris plus tôt (R) : -Déplacements spécifiques acquis (pas chassés) -équilibre

Évaluation au fil de la séquence : 8 points

NOM :

Seuls deux AFLP seront retenus par l'équipe pédagogique pour constituer cette partie de la note sur 8 points. Les points de chaque AFLP seront répartis sur les 4 degrés de positionnement. L'enseignant de la classe 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. Avant l'évaluation de fin de séquence, le candidat choisit la répartition des points qu'il souhaite attribuer pour chacun de ces 2 AFLP : 4/4, 2/6 ou 6/2. Le passage du degré 2 au degré 3 permet l'attribution de la moitié des points dévolus à l'AFLP. (Conseil : Pour une notation sur 2 points appliquer un coefficient de 0,5, pour une note sur 6 points appliquer un coefficient de 1,5. Coefficient au choix de l'élève).

AFLP n° 3	« Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice. »	AFLP décliné dans l'APSA	Compétence attendue dans l'activité : -S'entraîner avec un camarade et répéter des exercices choisis pour progresser. -Coacher un joueur		
Eléments évalués	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	
Entraînement Choix des exercices Coaching	Alterne la forme jouée et les exercices	Accepte les exercices de répétitions et d'entraînement avec un camarade	S'inscrit dans une forme d'entraînement avec un camarade (routines) et début de coaching	S'entraîne avec un camarade en choisissant les exercices liés à leur niveau et coach un joueur pour le faire progresser	
Notation : entourez le coeff : 0.5 ou 1 ou 1.5	1	2	3	4	

AFLP n°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 »	AFLP décliné dans l'APSA	Compétence attendue dans l'activité : -Respecter les règles et les faire appliquer en tant qu'arbitre -Remplir le rôle de coach -Organiser un tournoi (début)		
Eléments évalués	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	
Connaissance du règlement Jouer avec et contre Rôles sociaux	-Connait et applique les règles principales. -Remplit les rôles de chronométrateur et « marqueur » (tenue de feuille de match)	-Accepte de jouer avec tous les élèves et intègre les erreurs d'arbitrage. -Remplit un rôle de chronométrateur ou « marqueur » et co-arbitre avec l'enseignant	-Être capable d'accepter les règles (décision de l'arbitre) sans contester. -Accepter de jouer ensemble avec n'importe quel joueur -Respecter l'intégrité physique et morale. -Tenir une feuille de match (marqueur), chronométrateur, arbitrer, début de coaching	-Se faire respecter en tant qu'arbitre -Coacher un joueur -Organiser un tournoi (début)	
Notation : entourez le coeff : 1.5 ou 1 ou 0.5	1	2	3	4	

Joindre si possible les outils de recueils de données.