



Référentiel baccalauréat général et technologique – Session 2023*

Établissement : F Mitterrand

Commune : Moissac

RNE : 8200016X

Vécu antérieur	2 ^{nde}	1 ^{ère}
Dans le CA 4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Dans la même APSA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Champ d'apprentissage n°4 APSA : Badminton

Nationale Académique Établissement

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 : Les matchs se jouent en deux sets de 11 pts. Les règles essentielles sont celles du badminton. Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes en fin de séquence. Les poules et le degré sont établis suite à la montante-descendante mise en place durant la première partie de la séquence. L'enseignant, après avoir positionné l'élève dans un degré, définit le nombre de points en fonction de son efficacité appréciée comme suit : <ul style="list-style-type: none"> • Efficacité max (haut de la fourchette de note) : l'élève remporte tous les matchs de sa poule. • Efficacité min (bas de la fourchette de note) : l'élève perd tous les matchs de sa poule. Les filles et garçons peuvent être évalués au sein d'une même poule. Il faut cependant veiller à ce que le niveau des candidates filles soit apprécié et évalué en fonction de celui des autres filles (idem pour les candidats garçons). Durant la séquence devra consigner dans son carnet d'entraînement les points forts et les points faibles de son jeu (tant techniques que tactiques), les travailler et noter leur évolution tout au long de la séquence. D'autre part, il sera évalué sur un des deux rôles, de son choix.			
AFL décliné dans l'APSA choisie : S'engager pour gagner la rencontre en utilisant au mieux ses ressources techniques et mettant en valeur des efforts d'analyse stratégique révélatrice d'une utilisation de ses ressources personnelles, afin de faire basculer le rapport de force permettant le gain des rencontres dans le cadre de matches de simple.	Évaluation AFL 2	au fil de la séquence <input checked="" type="checkbox"/>	en fin de séquence <input type="checkbox"/>	les 2 <input type="checkbox"/>
	Évaluation AFL 3	au fil de la séquence <input checked="" type="checkbox"/>	en fin de séquence <input type="checkbox"/>	les 2 <input type="checkbox"/>

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.	De nombreuses fautes, frappes sans caractère agressif ou défensif, pas de coup préférentiel efficace Le service est une simple mise en jeu, parfois même une « passe » à son adversaire Peu voire pas de déplacements, d'ajustements.	Utilisation efficace d'un coup préférentiel d'attaque ou de défense. Le service neutralise l'attaque adverse Déplacements réactifs et en retard	Organisation des coups techniques dans un système de jeu préférentiel d'attaque (smashes, amortis, mise sous pression de l'adversaire, utilisation des espaces latéraux ou profonds) ou de défense (dégagements, faire déplacer son adversaire, amortis défensifs). Variété des services utilisés. Déplacements adaptés à la trajectoire du volant reçu, remplacement parfois tardif	Efficacité technique en attaque et en défense grâce à la maîtrise d'un large panel de coups et une utilisation optimale de l'espace de jeu. Le service par sa variété et sa précision met en difficulté ou déplacement son adversaire Déplacements et replacements adaptés et précis
<i>Répartition équilibrée des points entre les degrés / 8 pts</i>	De 0,5. à 2 pts	De 2,5 à 4 pts	De 4,5 à 6 pts	De 6,5 à 8 pts
<i>Efficacité en jeu modulant la note du degré de l'AFL1</i>	Gain des rencontres	Gain des rencontres	Gain des rencontres	Gain des rencontres
ADAPTER SON ENGAGEMENT EN FONCTION DE L'ANALYSE DU RAPPORT DE FORCE ET DE SES RESENTIS. (VOIR FICHE D'ANALYSE EN ANNEXE)	Le projet de jeu de l'élève est pauvre. Peu d'intention de rupture et de prise en compte du jeu adverse. Une implication physique et/ou mentale mal gérée	L'élève adopte un projet de jeu permettant d'exploiter prioritairement un coup fort sans exploiter les faiblesses adverses. Se laisse, dépasser parfois, par ses émotions, se déconcentre.	L'élève adopte un projet de jeu combinant ses propres coups forts et l'exploitation partielle exploiter des faiblesses de l'adverses. Contrôle de ses ressentis, d'une manière générale. Est conscient de l'enjeu.	L'élève adopte et adapte son projet de jeu grâce à une prise d'information pertinente sur les forces et faiblesses adverses, une connaissance de ses atouts et une prise en compte de ses ressentis physiques. Il demeure concentré sur chaque point joué contrôlant ses émotions.
<i>Répartition équilibrée des points entre les degrés / 4 pts</i>	De 0,5 à 1 pts	De 1 à 2 pts	De 2 à 3 pts	De 3 à 4 pts
<i>Efficacité en jeu modulant la note du degré de l'AFL1</i>	Gain des rencontres	Gain des rencontres	Gain des rencontres	Gain des rencontres

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
Éléments à évaluer : Ce positionnement est effectué sur la base des observations réalisées lors de la séquence et d'un carnet d'entraînement rempli régulièrement par l'élève, dans lequel il indique ses points forts et ses points faibles, ce qu'il a travaillé dans la séance, ses progrès.	S'engage peu dans les séances Carnet d'entraînement tenu de manière irrégulière, très imprécise.	S'engage dans les exercices selon ses appétences Carnet d'entraînement tenu régulièrement, approximations dans l'évaluation de son jeu	S'engage avec régularité et précision dans les différents exercices Carnet d'entraînement tenu régulièrement dans lequel l'élève identifie de manière pertinente ses points forts et faibles	S'engage de manière soutenue lors de la totalité des séances, aide ses camarades à la bonne exécution des situations d'apprentissage. Carnet d'entraînement tenu régulièrement dans lequel l'élève identifie plusieurs axes de progrès, et des exercices pertinents pour les travailler
Cas n°1 6 points <input type="checkbox"/>	1,5 points	3 points	4,5 points	6 points
Cas n°2 4 points <input type="checkbox"/>	1 point	2 points	3 points	4 points
Cas n°3 2 points <input type="checkbox"/>	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
Éléments à évaluer : 2 rôles sont proposés à l'élève : 1. Arbitre avec feuille de match 2. Coach durant la seconde partie de la séquence L'élève en choisit 1 des à l'issue de la 3ème séance.	1. Ne connaît pas les règles de base et n'intervient pas clairement. Peu concentré. Ne sait pas renseigner la feuille de score 2. Ne donne que très peu de conseils. Plus spectateur que coach.	1. Pas toujours très sûr dans ses prises de décisions. La maîtrise imparfaite de la feuille de score ralentit le déroulement du jeu 2. Ne donne que des conseils vagues, convenus qui aident peu son binôme et dans un seul registre (technique ou tactique). Se positionne plus en supporter qu'en coach.	1. Arbitre de manière suivie et rigoureuse. S'exprime clairement et précisément. Remplit la feuille de score aisément. 2. S'investit activement. Donne des conseils positifs dans un ou deux registres (technique-tactique-mental-physique) pour réorienter le jeu de son partenaire.	1. Convaincant dans sa maîtrise des règles du jeu, dans ses annonces, dans ses gestes. Exploite parfaitement la feuille de match. 2. S'engage pleinement dans son rôle. Est clair et pertinent dans ses conseils en proposant des modifications du jeu de son binôme en relation avec le rapport de force.
Cas n°1 2 points <input type="checkbox"/>	0,5 point	1 point	1,5 points	2 points
Cas n°2 4 points <input type="checkbox"/>	1 point	2 points	3 points	4 points
Cas n°3 6 points <input type="checkbox"/>	1,5 points	3 points	4,5 points	6 points

Fiche d'analyse de match à renseigner par le joueur à la fin du 1^{er} set

Nom : Prénom : Adversaire : Vainqueur 1^{er} set :

Caractériser les manières de jouer

	Points Forts	Points Faibles
Mon jeu		
Le jeu de		
Ce que je vais mettre en place pour : <ul style="list-style-type: none">• Modifier le rapport de force, si je suis dominé• Le renforcer, si je domine		