

Champ d'Apprentissage 4: Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner

APSA : BADMINTON

CA4: Evaluation de l'AFL1/12 Pts: (dimension motrice). l'AFL1 sera évalué le jour du CCF

S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents, au regard de l'analyse du rapport de force.

Compétences à atteindre en fin de cycle pour répondre à l'AFL1			Noms des Candidats					
<p>Créer et exploiter un espace libre pour rompre l'échange. S'engager dans une stratégie de rupture dès la mise en jeu.</p> <p>Défendre en cherchant à neutraliser le rapport de force défavorable, pour reprendre l'ascendant.</p> <p>Elargir son répertoire technique (amorti - smash - contre amorti - drive...) au service d'1 projet et de choix tactiques.</p> <p>Adapter son engagement physique en fonction du score et de ses ressentis.</p>								
Eléments à évaluer	<i>S'engager et réaliser des actions techniques d' ATT et de DEF, en relation avec son projet de jeu.</i>	Points						
		Filles	Garçons					
DEGRE 1	<p>Peu de techniques maîtrisées.</p> <p>Faible efficacité des techniques d'attaques.</p> <p>Passivité face à l'attaque adverse.</p>	1 - 2pts	0 - 1pt					
DEGRE 2	<p>Utilisation efficace d'1 ou 2 techniques préférentielles</p> <p>Exploitation de quelques occasions de marque</p> <p>Défense dont l'efficacité est limitée.</p>	2 - 3pts	1 - 2pts					
DEGRE 3	<p>Utilisation efficace de plusieurs techniques d'ATT ou de DEF</p> <p>Création et exploitation d'occasions de marque</p> <p>Efficacité défensive avec quelques renversements de jeu.</p>	4 - 5pts	3 - 4pts					
DEGRE 4	<p>Utilisation d'une variété de techniques d'ATT et de DEF (dés le service)</p> <p>Création et exploitation d'occasions de marque nombreuses et variées</p> <p>Neutralisation de l'ATT adverse, renversements réguliers pour marquer.</p>	5 - 6 pts						

Eléments à évaluer	<i>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</i>	Points						
		Filles	Garçons					
DEGRE 1 "Dominé"	<p>Adaptations aléatoires au cours du jeu.</p> <p>L'évolution du score n'a pas d'influence sur le jeu.</p> <p>Cherche à renvoyer.</p>	1 - 2pts	0 - 1pt					
DEGRE 2 "Equilibré"	<p>Quelques adaptations en cours de jeu.</p> <p>Projet sommaire. Centré sur la trajectoire du volant: se donne du temps ou cherche à déplacer son adversaire</p>	2 - 3pts	1 - 2pts					
DEGRE 3 "Equilibré"	<p>Adaptations régulières en cours de jeu.</p> <p>Projet pertinent. Prend en compte les principales forces et faiblesses de son adv pour le déséquilibrer en accélérant le jeu ou en le privant de temps.</p>	4 - 5pts	3 - 4pts					
DEGRE 4 "Dominant"	<p>Adaptations permanentes en cours de jeu.</p> <p>S'adapte au jeu adverse, se met régulièrement en situation favorable pour exploiter ses coups forts. Prend l'initiative dès le service pour conclure rapidement</p>	5 - 6 pts						

<i>Matches: polule de 6 joueurs de niv homogène → 2 match/joueur niv +proche 2 Sets de 11Points -2 Services alternés/j</i>										EXEMPLE							
Equipes	VICTOIRES				EGALITES				DEFAITES				Pour 1 joueur qui a disputé 2 matchs de poule				
ABC DEF 2 matchs/j	En ayant marqué au moins 10 fois avant la 5ème- 7ème frappe		En ayant marqué de 0 à 9 fois avant la 5ème- 7ème frappe		En ayant marqué au moins 7 fois avant la 5ème- 7ème frappe		En ayant marqué de 0 à 7 fois avant la 5ème- 7ème frappe		En ayant marqué au moins 4 fois avant la 5ème- 7ème frappe		En ayant marqué de 0 à 4 fois avant la 5ème- 7ème frappe		RENCONTRES				
MATCHS	①		②		①		②		①		②		①	②	V	E	D
A X D	A	①									D	②	A	①	②		
B X F			B	②					F	①			B	②	①		
C X E					C-E	①							C	①	①		
A X F			A	②					F	①			D				② ②
C X D	C	①									D	②	E		① ②		
B X E					B	①	E	②					F				① ①

Repères d'évaluation de l'AFL2 S'entraîner, individuellement et collectivement, pour réaliser une performance. Répéter ou perséverer dans des situations de routines techniques ou de matchs à thèmes pour améliorer son efficacité technico-tactique.

NOTE /8 Pts

→ au choix du candidat "4/4" - "6/2" - "2/6"

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Entraînement inadapté faible engagement dans les phases d'apprentissage Elève passif n'est pas dans une démarche de progression.	Entraînement partiellement adapté Engagement régulier dans les phases d'apprentissage Elève suiveur a besoin d'être guidé	Entraînement adapté Engagement régulier dans les phases d'apprentissage Elève acteur Elève quasi autonome	Entraînement optimisé Engagement régulier et soutenu dans les phases d'apprentissage Elève moteur/leader. L'élève est autonome et est ressource

Si N/2	0 - 0,5	0,75 - 1	1,25 - 1,5	1,75 - 2
Si N/4	0 - 1	1,25 - 2	2,25 - 3	3,25 - 4
Si N/6	0 - 1,25	1,5 - 2,5	2,75 - 4,5	4,75 - 6

Repères d'évaluation de l'AFL3 « Choisir et assumer deux rôles parmi: coach, arbitre, observateur, organisateur.

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
1 RÔLE /2 Ne contribue pas au fonctionnement collectif	1 RÔLE /2 Contribue au fonctionnement collectif	2 RÔLES /2 Favorise le fonctionnement collectif	2 RÔLES /2 Acteur essentiel du fonctionnement collectif

Champ d'Apprentissage 4: Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner

APSA : BADMINTON ADAPTE

→ Elèves ayant une déficience physique au niveau des membres inférieurs (syndrome rotulien traumatisme lourd, fauteuil...)

L'AFL1 est évalué le jour du CCF

→ Ce projet doit être sécurisant dans un contexte d'équité avec ses camarades.

En phase de match, l'élève fait partie d'une équipe de 4 joueurs de niveau proche, et joue ses rencontres pour gagner. **Sa zone de jeu à défendre peut-être réduite en longueur et-ou largeur, et les zones de service peuvent être aussi modifiées.** Les matchs se jouent en 2 sets de 11 points.

Un temps de récupération supplémentaire peut être accordé selon l'exigence ou la fatigue de l'élève.

CA4: Evaluation de l' AFL1/12 Pts: (dimension motrice) S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents, au regard de l'analyse du rapport de force.

AFL1 Maîtriser ses frappes pour utiliser la totalité du terrain adverse. La fréquence de l'échange doit être soutenu

Se déplacer et se replacer sur une zone de jeu à défendre réduite.

Analyse des rencontres et du rapport de force

	Degré 1 1-2pts	Degré 2 2-3pts	Degré 3 3-4pts	Degré 4 5-6pts
S'engager pour gagner une rencontre	joue souvent de face en trajectoire haute, la fréquence de l'échange ne varie pas. Déplacements et déplacements inexistantes ou tardifs.	La surface visée, concerne le jeu axial (central) et les côtés . l'intensité des frappes augmentent mais ne varient pas. Déplacements et déplacements assez lents	La surface visée, concerne le fond et les côtés , l'amorti est rarement utilisé. Une lecture rapide du jeu permet de réagir tôt pour des déplacements et déplacements efficaces	Utilise la totalité du terrain Adv amortis et contre amortis tentés la fréquence de l'échange est rapide mais aussi variée. Déplacements rapides et équilibrés replacement immédiat après frappe

	Degré 1 1-2pts	Degré 2 2-3pts	Degré 3 3-4pts	Degré 4 5-6pts
Analyse des rencontres faire évoluer le rapport de force	Analyse centré sur soi Renvoi sans se soucier du jeu de son adversaire. L'évolution du score n'a pas d'influence .	Analyse superficielle des caractéristiques du jeu adverse Utilisation dès que possible de son coup fort pour prendre l'initiative.	Met en rapport plusieurs caractéristiques du jeu Adv et du sien. La terminologie utilisée est celle de l'activité. Renverse parfois une situation de jeu.	Prend en compte les forces et les faiblesses de son Adv. Son analyse lui permet d'établir une stratégie basée dès le service ou dès le retour de service.

Matches/2pts	1er SET	2ème SET
AXB		
CXD		
AXC		
BXD		
AXD		
BXC		

Joueurs	Victoires	Egalités	Défaites
A			
B			
C			
D			

CLASSEMENT	
1er	
2ème	
3ème	
4ème	

Les matchs servent à mieux révéler le degré d'acquisition auquel appartient l'élève.

PRATIQUE ADAPTE EN BADMINTON ZOBEL

Repères d'évaluation de l'*AFL2* S'entraîner, individuellement et collectivement, pour réaliser une performance.

Répéter ou persévérer dans des situations de routine. Respecter les consignes dans la prise de risque.

→ au choix du candidat "4/4" - "6/2" - "2/6" ***NOTE /8pts***

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
S'entraîner	Entraînement inadapté	Entraînement partiellement adapté	Entraînement adapté	Entraînement optimisé
Répéter	faible engagement	Engagement régulier	Engagement régulier et soutenu	gestion et régulation permanente
Respecter	non respect des consignes	ritualise son apprentissage	respect rigoureux des consignes.	des efforts. L'élève analyse
	risque de blessures	progresses en cours de cycle	identifie ses capacités	régulièrement ses prestations et ses choix et se fixe des objectifs.

Choix Pts	Si N/2	0.....0,5	0,75.....1	1,25.....1,5	1,75.....2
	Si N/4	0.....1	1,25.....2	2,25.....3	3,25.....4
	Si N/6	0.....1,25	1,5.....2,5	2,75.....4,5	4,75.....6

Repères d'évaluation de l'*AFL3* « Choisir et assumer deux rôles parmi: coach, arbitre, observateur, organisateur.

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Choisir	1 RÔLE /2	1 RÔLE /2	2 RÔLES /2 (sérieux)	2 RÔLES /2 (excellente)
2 rôles	Ne contribue pas au fonctionnement collectif	Contribue au fonctionnement collectif	Favorise le fonctionnement collectif	Acteur essentiel du fonctionnement collectif