

**AFL1 BAC G-T EPREUVE DE BADMINTON EN SIMPLE**

**EVALUE LE JOUR DU CCF**

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

Par équipe de 2, et contre une équipe de niveau similaire, les élèves effectuent une rencontre en cinq matchs (4 simples - 1 double). Chaque joueur rencontre les 2 autres de l'équipe adverse, plus un double, en 2 sets gagnants de 11pts.

Lors des séquences d'apprentissage, qui servent aussi à révéler le niveau d'acquisition de l'AFL1, l'enseignant et les élèves choisissent un partenaire de niveau similaire.

Lors des rencontres en simple, les élèves sont coachés et arbitrés par leur partenaires respectifs.

Pour les 2 éléments AFLP1 - AFLP2: après avoir positionné l'élève dans un degré, l'enseignant définit le nb de points en fonction de son efficacité appréciée

- Efficacité max (haut de la fourchette de note): l'équipe gagne, l'élève gagne ses 2 simples et le double.
- Efficacité mini ( bas de la fourchette de note): l'équipe perd, l'élève perd ses 2 simples et le double

Éléments à Evaluer AFL1/ 12pts		Repères d'évaluation											
		Degré 1			Degré 2			Degré 3			Degré 4		
Efficacité techn / 8 Pts	Services	En difficulté, réussite irrégulière.			Simple mise en jeu, préférentiellement longue			Services variés (longs-courts) empêchent l'attaque adverse			Services variés et efficaces, dès le service, construction du pt en tenant compte du profil et du placemt ADV		
	Variété et efficacité des coups	Nombreuses fautes pas de coup préférentiel efficace.			Utilisation efficace d'1 coup préférentiel d'attaque ou de défense, en coup droit.			Mobilise plusieurs techniques d'attaque, pour se créer des occasions de marque (accélération, amortis, dégagements) ou de défense (dégagement de coup droit)			Efficacité technique et tactique en attaque et défense grâce à la maîtrise d'un large panel de coups. (smash, revers, amorti, contre amorti)		
	Déplacmts	Peu voir pas de déplacement joueur statique			Déplacements en réaction ou en retard.			Déplacements adaptés à la trajectoire du volant reçu.			Déplacements variés, et replacements.		
POSITIONNEMENT SELON LES MATCHS		-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
POSITIONNEMENT SELON LES MATCHS		0,5	1,3	2	2,5	3,3	4	4,5	5,3	6	6,5	7,3	8
Projet de Jeu / 4 Pts		Repères d'évaluation											
		Degré 1			Degré 2			Degré 3			Degré 4		
Faire des choix tactiques et stratégiques au regard de l'analyse du rapport de force.		Le projet de jeu de l'élève ne permet pas d'exploiter un de ses coups forts ou une faiblesse de son adversaire			L'élève adopte un projet de jeu qui utilise un de ses points forts ou une des faiblesses de son adversaire pour tenter d'équilibrer le rapport de force.			L'élève adopte un projet de jeu, combinant 2 éléments: exploiter ses propres coups forts - exploiter les faiblesses de l'adv, ou contrer les coups forts de l'adv.			L'élève adopte un projet de jeu au cours même du set, il adapte son projet de jeu selon l'évolution du rapport d'opposition.		
POSITIONNEMENT SELON LES MATCHS		-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
POSITIONNEMENT SELON LES MATCHS		0,3	0,6	1	1,3	1,6	2	2,3	2,6	3	3,3	3,6	4

**Repères d'évaluation de l'AFL2** S'entraîner, individuellement et collectivement, pour réaliser une performance. Répéter ou persévérer dans des situations de routines techniques, ou de match à thème 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 <b>Elève passif</b> n'est pas dans une démarche de progression.	Entraînement partiellement adapté Engagement régulier dans les phases d'apprentissage <b>Elève suiveur</b> a besoin d'être guidé	Entraînement adapté Engagement régulier dans les phases d'apprentissage <b>Elève acteur</b> Elève quasi autonome	Entraînement optimisé Engagement régulier et soutenu dans les phases d'apprentissage <b>Élève moteur/leader.</b> 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