

Badminton (CA4) : Bac Pro Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner		Situation de référence : Lors de la séance d'examen, les candidats sont regroupés en poule de (4 joueurs max) niveau homogène en fonction du classement antérieur. Les rencontres se jouent en deux sets gagnants de 11 points avec deux points d'écart (adaptation possible) L'arbitrage sera assuré par des élèves ne disputant pas de match. La mixité est possible à l'intérieur des poules (3 à 4 points d'avance pour les filles). Pour noter l'AFLP1, l'élève est classé dans un degré de maîtrise ( cycles) puis en fonction des matchs gagnés il sera classé au sein du degré.			
		1 <sup>er</sup> degré	2 <sup>ème</sup> degré	3 <sup>ème</sup> degré	4 <sup>ème</sup> degré
Gain de matchs		← Gain des matchs →	← Gain des matchs →	← Gain des matchs →	← Gain des matchs →
AFLP1 : Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point  7 points	Adapter ses attaques en fonction de la situation pour en tirer avantage 4 pts	0 < ≤ 1pt  L'essayeur	1 < ≤ 2pts  Le laborieux	2 < ≤ 3pts  Le dominateur	3 < ≤ 4pts  Le finisseur
	Créer de l'incertitude dans le jeu afin d'en avoir la maîtrise. 3 pts	0 < ≤ 1pt  Trajectoire lente et lisible qui engendre peu de déplacements de l'adversaire	1 < ≤ 2pts  Trajectoires qui varient dans l'espace mais reste encore trop prévisible pour gêner l'adversaire.	1,5 < ≤ 2,5pts  Trajectoire différenciées (vitesse, longueur) qui obligent l'adversaire a des replacements pour maintenir l'échange	2,5 < ≤ 3pts  Trajectoires inattendues et orientées qui déséquilibrent l'adversaire et favorise le gain du point
AFLP2 : 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. 5 points	Appliquer des coups appropriés pour favoriser la marque tout en assurant une posture de riposte avantageuse. 5 pts	0 < ≤ 1,5pt  Coup direct sans gêne pour l'adversaire. Les déplacements et placements ne sont pas appropriés pour résister	1,5 < ≤ 3pts  Coups variés qui ne déstabilisent pas. Le repositionnement est tardif limitant la possibilité de renvois.	3 < ≤ 4pts  Coups différenciés qui gênent l'adversaire et donnent l'occasion de construire le point.	4 < ≤ 5pts  Coups fréquemment décisifs en vitesse et en direction. Anticipation du déplacement pour se trouver sur la trajectoire du volant et renverser favorablement la situation
AFLP3 : Respecte et faire respecter les règles partagées pour que la jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu 2/4/6 points	Arbitre et/ ou Collaborateur	0 à 0,5   0 à 1   0 à 1,5  Il ou elle fait preuve d'indécisions pour encourager et/ou sanctionner	0,6 à 1   1,1 à 2   1,6 à 3  Il, ou elle intervient de manière anecdotique dans le jeu et/ou pour l'équipe	1,1 à 1,5   2,1 à 3   3,1 à 4,5  Il ou elle adopte attitude ferme et logique pour prendre une décision	1,6 à 2   3,1 à 4   4,6 à 6  Il ou elle maîtrise le rôle et rend compte de ses choix pour être constructif.
AFLP4 : Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie. 2/4/6 points	Respecter Les différentes phases de l'unité de formation	0 à 0,5   0 à 1   0 à 1,5  Prend part de façon désintéressée à la séance.	0,6 à 1   1,1 à 2   1,6 à 3  La participation est relative et ne concerne qu'une partie du temps de formation	1,1 à 1,5   2,1 à 3   3,1 à 4,5  L'engagement dans les phases de la séance est régulier et soutenu pour viser l'autonomie.	1,6 à 2   3,1 à 4   4,6 à 6  Les étapes de la séance voire de la séquence sont identifiées et maîtrisées traduisant une réelle appropriation.

<b>Badminton (CA4) : Bac Pro Adapté</b> Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner		<b>Situation de référence</b> : Lors de la séance d'examen, les candidats sont regroupés en poule de (4 joueurs max) niveau homogène en fonction du classement antérieur. Les rencontres se jouent en deux sets gagnants de 11 points avec deux points d'écart. (adaptation possible) L'arbitrage sera assuré par des élèves ne disputant pas de match. La mixité est possible à l'intérieur des poules (3 à 4 points d'avance pour les filles). l'élève est classé dans un degré de maîtrise ( cycles) puis en fonction des matchs gagnés il sera classé au sein du degré. Cohérence du projet au regard des particularités /Différencier le matériel si nécessaire (taille raquette, couleur volant, etc/ <b>Aménagement matériel (hauteur filet, réduction de l'espace...)</b> <b>Associer l'élève en situation de handicap à la répartition des points (AFLP) devient la règle</b>											
		1 <sup>er</sup> degré			2 <sup>ème</sup> degré			3 <sup>ème</sup> degré			4 <sup>ème</sup> degré		
Gain des matchs		Gain des matchs			Gain des matchs			Gain des matchs			Gain des matchs		
<b>AFLP1 :</b> Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point <b>7 points</b>	Adapter ses attaques en fonction de la situation pour en tirer avantage <b>4 pts</b>	0 < ≤ 1pt			1 < ≤ 2pts			2 < ≤ 3 pts			3 < ≤ 4 pts		
	Appariage affinitaire et/ou suggéré (déficient moteur) avec un élève de bon niveau (joueur partenaire) afin de permettre une continuité dans le jeu dans un premier temps												
	Créer de l'incertitude dans le jeu afin d'en avoir la maîtrise. <b>3 pts</b>	0 < ≤ 1pt			1 < ≤ 2pts			1,5 < ≤ 2,5pts			2,5 < ≤ 3pts		
		Obésité : Prendre en compte l'intention de déplacements/ mobilité relative Drépanocyttaire : Temps de jeu limité à des blocs de 3' à 4' et imposer des tps récupération jusqu'au terme du match ...											
<b>AFLP2 :</b> 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. <b>5 points</b>	Appliquer des coups appropriés pour favoriser la marque tout en assurant une posture de riposte avantageuse. <b>5 pts</b>	0 < ≤ 1,5pt			1,5 < ≤ 3pts			3 < ≤ 4pts			4 < ≤ 5pts		
		Déficient visuel : Tenir compte de variation de direction plus que de la précision ou force, vitesse Déficient moteur : apprécier l'évolution du nombre de coups d'attaque entre le début de la séquence et la fin											
<b>AFLP3 :</b> Respecte et faire respecter les règles partagées pour que la jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu <b>2/4/6 points</b>	Arbitre et/ ou Collaborateur	0 à 0,5	0 à 1	0 à 1,5	0,6 à 1	1,1 à 2	1,6 à 3	1,1 à 1,5	2,1 à 3	3,1 à 4,5	1,6 à 2	3,1 à 4	4,6 à 6
		Déficient moteur...Etre engagé dans des rôles observateur, coach, juge Elève dyslexique/ déficient visuel : feuille de match simplifiée, gros caractère, espacement de groupe de mots											
<b>AFLP4 :</b> Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie. <b>2/4/6 points</b>	Respecter Les différentes phases de l'unité de formation	0 à 0,5	0 à 1	0 à 1,5	0,6 à 1	1,1 à 2	1,6 à 3	1,1 à 1,5	2,1 à 3	3,1 à 4,5	1,6 à 2	3,1 à 4	4,6 à 6
		Obésité, asthme... : Grader les efforts pour l'échauffement, mobilisation (passivo active) des chaines moteurs et articulations.											

