

BAC PRO EPREUVE DE BADMINTON EN SIMPLE <i>EVALUE LE JOUR DU CCF</i>															
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.															
<p>Par groupe de 4 joueurs de niveau similaire, les élèves jouent un tournoi en simple contre tous les autres joueurs du groupe (soit 3 rencontres/joueurs). Une rencontre se déroule en 2 sets gagnants de 11 points sans point d'écart (le 1er à 11). Les élèves non joueurs sont à la fois arbitre, coach (de 2 joueurs sur le tournoi), et renseigne la feuille de match. Pour les attendus en fin de lycée (AFLP) à évaluer, l'enseignant positionnera chaque élève dans un Degré, puis lui attribuera un nombre de points en fonction de son efficacité au sein des matchs.</p>															
Eléments à Evaluer	Repères d'évaluation														
	Degré 1			Degré 2			Degré 3			Degré 4					
AFLP1 Projet de Jeu / 7 Points	Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.			Le projet de jeu de l'élève ne permet pas d'exploiter 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, en réalisant régulièrement des choix tactiques et stratégiques efficaces, qui permettent d'équilibrer ou de basculer le rapport de force.			L'élève adopte un projet de jeu technique et stratégique en fonction de l'évolution de l'opposition. . Parvient à faire basculer le cours du match, en produisant des actions décisives.		
POSITIONNEMENT SELON LES MATCHS				-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
				0	0,5	1	1,5	2,3	3	3,5	4,3	5	5,5	6,3	7
AFLP2 Efficacité techn / 5 Pts	Services	En difficulté, réussite irrégulière.			Simple mise en jeu, préférentiellement longue			Services variés (longs-courts) empêchent l'attaque adverse			Services efficaces, se crée des occasions de marque en tenant compte du profil et du placemnt ADV				
Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marque. Résister et neutraliser l'attaque adverse.	Variété et efficacité des coups	Nombreuses fautes pas de coup préférentiel efficace renvoi dans l'axe.			Utilisation d'1 coup préférentiel en phase d'attaque le plus souvent, et en coup droit. L'efficacité défensive est limitée.			Mobilise plusieurs techniques d'attaque, pour se créer des occasions de marque. Résiste à l'attaque adverse.			Efficacité technique et tactique en attaque et défense grâce à la maîtrise d'un large panel de coups. (smash, revers, amorti contre amorti...). S'oppose systématiquement à l'ATT adverse				
POSITIONNEMENT SELON LES MATCHS				-	=	+	-	=	+	-	=	+	-	=	+
				0,5	1	1,4	1,8	2,2	2,6	2,8	3,2	3,6	4	4,6	5

EVALUATION AU FIL DE LA SEQUENCE: 8 points

L'AFLP 4 - 5 sont les deux attendus de fin de lycée retenus par l'équipe pédagogique.

Les points de chaque AFLP seront répartis sur les 4 degrés de positionnement.

Avant l'évaluation, le candidat choisit la répartition des points qu'il souhaite attribuer pour chacun des 2 AFLP.

Repères d'évaluation de l'AFLP4 :

Respecter et faire respecter les règles pour que le jeu puisse se dérouler sereinement.

Assumer plusieurs rôles sociaux.

Repères d'évaluation			
Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
l'élève respecte difficilement les règles. Manque d'attention lors de la tenue des rôles (arbitre, coach, partenaire, tenue de fiche ...)	l'élève respecte les règles sans grande assurance. Il tient avec attention les rôles, mais hésite dans certaines décisions.	L'élève respecte et fait respecter les règles. Assume tous les rôles confiés par l'enseignant.	L'élève respecte et fait respecter les règles, quelque soit le contexte Assume avec efficacité tous les rôles qui lui sont confiés, et propose son aide aux autres élèves.

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

NOTE	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Si N/2	0,5	1	1,5	2
Si N/4	0,5	1,5	2,5	4
Si N/6	0,5	2	4	6

Repères d'évaluation de l'AFLP5 : Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.

Repères d'évaluation			
Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Se prépare de façon inefficace. L'entraînement et la récupération sont limités ou absents. PASSIF	Le candidat se prépare, s'entraîne et récupère de façon incomplète. A besoin régulièrement d'être guidé. SUIVEUR	Le candidat fait preuve d'autonomie dans sa préparation son entraînement et sa récup. ACTEUR	La préparation, l'entraînement la récupération sont efficaces et autonomes. Aide ses camarades. MOTEUR