

Type d'établissement	LYCEE PROFESSIONNEL	Nom de l'établissement	LOUIS BLERIOT	N° RNE	0130033R
----------------------	---------------------	------------------------	---------------	--------	----------

N° Département	13	Ville	MARIGNANE	Réseau	
----------------	----	-------	-----------	--------	--

Ces éléments d'identité vous seront demandés lors du dépôt de la fiche certificative d'activité

Champ d'apprentissage N°4 : « Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner »

Dans ce champ d'apprentissage, 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.

APSA support : **BADMINTON**

Principe d'élaboration de l'épreuve

(description la plus explicite possible pour une compréhension optimale par tout lecteur).

Situation d'évaluation de fin de séquence :

Forme de pratique jouer contre : Les candidats seront regroupés en poules de niveau homogène de 3 à 4 joueurs. Chaque rencontre se joue en deux sets gagnants de 11 points avec 2 points d'écart.

Évaluation au fil de la séquence :

Deux formes de pratique : jouer avec (entraînement, répétition, routines, avec coaching) et jouer contre (matches)

Situation d'évaluation de fin de séquence : 12 points

NOM :

AFLP 1	« Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point. »	AFLP 1 décliné dans l'APSA	Compétence attendue dans l'activité : Construire l'échange et produire sa rupture pour marquer le point.		
Eléments évalués	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	
7 points : Degré de 1 à 4 sur 4 points et gain des matches sur 3 points	Renvoie sur l'adversaire jusqu'à la faute.	Commence à éloigner son adversaire du centre du terrain	En situation favorable, joue loin de l'adversaire, le fait reculer ou joue sur son revers	construit l'échange et produit sa rupture par une accélération du volant.	
	0 point ----- 1 point	1 point ----- 2 points	2 points ----- 3 points	3 points -----4 points	
	Moins d'1/3 des matches gagnés /0.5pt	Au moins 1/3 des matches gagnés /1pt	Au moins la moitié des matches gagnés /2pts	Tous les matches sont gagnés /3pts	

Lors de l'évaluation finale, l'élève est positionné dans un degré d'acquisition et sa note est ajustée en fonction de la proportion des oppositions gagnées

AFLP 2	« Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer. »	AFLP 2 décliné dans l'APSA	Compétence attendue dans l'activité : -Utiliser des trajectoires variées d'attaque -Se déplacer et se replacer au centre		
Eléments évalués	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	
5 points	(Attaquant) : seule la frappe haute et du CD existe. Les volants sont lents. Revers pas installé. (Receveur) : statique. Position d'attente non organisée	(AT) : - trajectoire en cloche dans un espace central. - Il s'agit de renvoyer une fois de plus au-dessus du filet. (R) : placement au centre du terrain.	(AT) : - distingue le coup droit du revers - trajectoire en cloche CD (dégagé) - trajectoire faisant avancer le receveur (amorti) (R) : - début de remplacement au centre	(AT) : - Trajectoire en cloche faisant reculer ou avancer - début de trajectoire rectiligne (drive ou smash) - Trajectoire en cloche déplaçant latéralement (R). - coup-droit est un coup d'attaque / le revers un coup neutre - frappe équilibrée (en absence de dette temporelle) (R) déplacement / remplacement dans une zone centrale.	
	0 ----- 0,5 pt-	1 pt ----- 2 pts	2,5 pts ----- 4 pts	4,5 pts ----- 5 pts	

Évaluation au fil de la séquence : 8 points

NOM :

Seuls deux AFLP seront retenus par l'équipe pédagogique pour constituer cette partie de la note sur 8 points. Les points de chaque AFLP seront répartis sur les 4 degrés de positionnement. L'enseignant de la classe retient le meilleur degré d'acquisition atteint par l'élève au cours de la séquence sur chacun des deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique. Avant l'évaluation de fin de séquence, le candidat choisit la répartition des points qu'il souhaite attribuer pour chacun de ces 2 AFLP : 4/4, 2/6 ou 6/2. Le passage du degré 2 au degré 3 permet l'attribution de la moitié des points dévolus à l'AFLP. (Conseil : Pour une notation sur 2 points appliquer un coefficient de 0,5, pour une note sur 6 points appliquer un coefficient de 1,5. Coefficient au choix de l'élève).

AFLP n° 3	« Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice. »	AFLP décliné dans l'APSA	Compétence attendue dans l'activité : S'entraîner avec un camarade (coach) et répéter des pratiques identiques pour progresser.		
Eléments évalués	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	
Exercices Entraînement Coaching	Refuse les exercices, n'accepte que la forme jouée	Alterne la forme jouée et les exercices	Accepte les exercices de répétitions et d'entraînement avec un camarade	S'inscrit dans une forme d'entraînement avec un camarade (routines) et début de coaching	
Notation : entourez le coeff : 0.5 ou 1 ou 1.5	1	2	3	4	

AFLP n°4	« Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu »	AFLP décliné dans l'APSA	Compétence attendue dans l'activité : -Jouer en acceptant toutes les règles -Remplir le rôle d'arbitre		
Eléments évalués	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	
Connaissance du règlement Arbitrage	Joue sans connaître les règles d'engagement, de comptage de points, de marque.	Connait quelques règles sans être capables de les appliquer	Applique les règles principales avec l'aide d'un arbitre ou de l'autre joueur. -Remplit le rôle d'arbitre	Accepte de jouer avec tous les élèves. Les désaccords d'arbitrage sont discutés et gérés.	
Notation : entourez le coeff : 1.5 ou 1 ou 0.5	1	2	3	4	

Joindre si possible les outils de recueil de données.