

## CHAMP D'APPRENTISSAGE n° 4 : « Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel pour gagner »

### Principe d'élaboration de l'épreuve de badminton

**Description de l'épreuve :** Chaque candidat dispute deux matchs contre des adversaires de niveau proche au sein d'une poule de trois joueurs, homogène. Les matchs se disputent en deux sets de onze points. Ils sont arbitrés par un joueur de la poule. Les candidats disposent d'un temps d'échauffement de quinze minutes au début de l'épreuve et de deux minutes avant le début d'une rencontre. Les candidats sont observés et évalués pendant ces temps d'échauffement.

Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre les sets pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.

Pour l'A.F.L « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force », les évaluateurs positionnent le candidat dans un degré et ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées dans la poule.

L'A.F.L « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force » permet d'évaluer le niveau technique et tactique du candidat lors des matchs.

L' A.F.L 2 permet d'évaluer la capacité du candidat à se préparer à un affrontement par un échauffement adapté. L'A.F.L. 3 permet d'évaluer le candidat dans un rôle qu'il aura choisi parmi deux propositions faites par l'équipe EPS entre les rôles d'arbitre ou de coach. Ces 2 AFL sont évaluées au cours du cycle d'enseignement.

Le candidat doit choisir avant le début de l'épreuve la répartition des 8 points entre l'AFL2 et l'AFL3, et ne pourra plus la modifier.

Trois possibilités : AFL2 : 4 pts / AFL3 : 4 pts ; AFL2 : 6 pts / AFL3 : 2 pts ; AFL2 : 2 pts / AFL3 : 6 pts.

Éléments à évaluer		Repères d'évaluation			
		Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
12 pts	<b>Déclinaison de l'AFL1</b> S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en rapport avec son propre jeu	De nombreuses fautes en coup droit et en revers. Pas de coup préférentiel efficace. Le service est une simple mise en jeu. Peu, voire pas de déplacements.	Utilisation efficace d'un coup préférentiel d'attaque ou de défense, en coup droit ou en revers. Le service neutralise l'attaque adverse. Déplacements réactifs et en retard.	Organisation des coups techniques dans un système de jeu préférentiel d'attaque (smashes, rushes, services rapides) ou de défense (renvois longs et hauts) Variété des services utilisés (longs et courts, voire tendus). Déplacements adaptés au volant reçu.	Efficacité technique et tactique en attaque et en défense grâce à la maîtrise d'un large panel de coups (développements longs, smashes, rushes, amortis, contre-amortis, drives). Le service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir de ce coup). Déplacements variés et déplacements constants.
	<b>0 à 2 points</b>	<b>2,5 à 4 points</b>	<b>4,5 à 6 points</b>	<b>6,5 à 8 points</b>	
	<b>Déclinaison de l'AFL1</b> Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de forces.	Le projet de jeu du candidat ne permet ni d'exploiter un coup fort, ni d'exploiter un point de faiblesse de son adversaire, ni même de contrer un coup fort de l'adversaire.	Le candidat adopte un projet de jeu lui permettant d'exploiter, soit une faiblesse de l'adversaire, soit de contrer un point fort de l'adversaire.	Le candidat adopte un projet de jeu combinant deux éléments parmi : exploiter ses propres coups forts, exploiter les faiblesses de l'adversaire ou encore, contrer les coups forts de son adversaire.	Le candidat adopte un projet de jeu combinant deux éléments. Il adapte son projet au cours même du set en fonction de l'évolution du rapport de forces.
	<b>0 à 1 point</b>	<b>1,5 ou 2 points</b>	<b>2,5 ou 3 points</b>	<b>3,5 ou 4 points</b>	
8 pts	<b>Déclinaison de l'AFL2</b> Se préparer et s'entraîner pour conduire et maîtriser un affrontement.	Le candidat s'échauffe avec peu de sérieux.	Le candidat s'échauffe avec sérieux en réalisant les exercices proposés par son adversaire.	Le candidat s'échauffe avec sérieux en proposant divers exercices à son adversaire.	Le candidat s'échauffe avec sérieux et pertinence (gammes pour l'ensemble des coups techniques maîtrisés).
	<b>0 à 1 point</b>	<b>0 à 1 point</b>	<b>1,5 ou 2 points</b>	<b>2,5 ou 3 points</b>	<b>3,5 ou 4 points</b>
	<b>Déclinaison de l'AFL3</b>  Arbitrage.  <b>Ou</b>  Coaching	Le candidat est peu attentif et fait des erreurs dans le suivi du score.  Le candidat est passif. Peu ou pas d'analyse du rapport de forces, des points forts et faibles de son badiste.	Le candidat arbitre avec sérieux mais a quelques hésitations (changement de service par exemple).  Le candidat indique les points forts et faibles à son athlète, le renseigne sur les qualités de son adversaire.	Le candidat arbitre sans erreur et sans hésitation.  Le candidat analyse les points forts et faibles des deux protagonistes et indique une ou deux solutions à son athlète pour faire basculer le rapport de forces.	Le candidat arbitre sans erreur, fait scrupuleusement appliquer le règlement. Il rappelle les règles si nécessaire.  Le candidat propose une analyse pertinente des forces en présence. Il indique une stratégie en début de rencontre et est capable de la modifier entre les deux sets si besoin.
	<b>0 à 1 point</b>	<b>1,5 ou 2 points</b>	<b>2,5 ou 3 points</b>	<b>3,5 ou 4 points</b>	

## Conditions de la mise en œuvre : répartition des AFL dans un CA 4

**AFL1** : S'engager pour faire basculer le rapport de forces en sa faveur et obtenir le gain des rencontres.  
**AFL2** : S'entraîner, individuellement et collectivement, pour réaliser la meilleure performance possible.  
**AFL3** : Arbitrer ou coacher un camarade

Tous les AFL sont travaillés à chaque séquence. En classe de Seconde et de première, une focale peut être faite sur un ou deux AFL dans le cadre de l'évaluation. En classe de terminale tous les AFL sont évalués.

	AFL Évalués dans le cadre du CC	APSA retenues	AFL Spécifiés (compétences à construire)	Éléments prioritaires retenus
<b>Seconde</b>	<b>AFL1 AFL2 AFL3</b>	<b>Badminton</b>	<p>AFL1: Devenir le plus efficace possible pour obtenir le gain des rencontres.</p> <p>AFL2: Élargir sa palette de coups et son volume de jeu à travers des séquences d'entraînement avec un partenaire. Savoir aussi se mettre au service de l'autre pour le faire progresser.</p> <p>AFL3: Choisir et assumer un rôle parmi les 2 proposés (arbitrer, coacher un camarade)</p>	<p>Acquérir des paramètres caractéristiques d'entraînement : intensité et durée de l'action, variété des coups travaillés, quantité de travail à fournir pour progresser.</p> <p>Identifier et expérimenter différents coups (services longs hauts ou tendus, services courts rasants, dégagements longs, smashes, amortis, contre-amortis, rushes). Conforter ses coups forts et travailler plus encore ses coups faibles.</p> <p>Suivre et noter sur un carnet de suivi ses progrès et prévoir les axes de travail de la prochaine séance.</p> <p>Apprendre à se connaître dans la confrontation (concentration, maîtrise de ses émotions, capacité de se « dépasser »).</p> <p>Participer activement aux tâches collectives en s'impliquant au sein du groupe de travail pour arbitrer une rencontre, coacher en prodiguant de judicieux conseil</p>
<b>Première et Terminale</b>	<b>AFL1 AFL2 AFL3</b>	<b>Badminton</b>	<p>AFL1: Devenir le plus efficace possible pour obtenir le gain des rencontres.</p> <p>AFL2: Élargir sa palette de coups et son volume de jeu à travers des séquences d'entraînement avec un partenaire. Savoir aussi se mettre au service de l'autre pour le faire progresser.</p> <p>AFL3: Choisir et assumer un rôle parmi les 2 proposés (arbitrer, coacher un camarade)</p>	<p>Chercher le juste rendement en vue de l'obtention du gain des rencontres.</p> <p>Apprendre à s'économiser lorsque le gain de la rencontre est acquis, et au contraire repousser ses limites dans la difficulté.</p> <p>Maintenir ses efforts même lorsqu'on pense la rencontre perdue.</p> <p>Travailler en groupe et partager les informations nécessaires à la progression de tous.</p> <p>Organiser sa préparation en anticipant sa séance par l'intermédiaire d'un carnet de suivi.</p> <p>Prendre une part active à la progression des autres élèves du groupe.</p> <p>S'impliquer dans les différents rôles nécessaires au bon déroulement des séances : arbitrage, coaching</p>

**FICHE BADMINTON**

**OUTIL DE SUIVI DES ACQUIS DE L'ÉLÈVE DANS L'ACTIVITÉ**

AFL du champ d'apprentissage (recopier le programme)	Déclinaison de l'AFL dans l'activité	Choix d'Éléments prioritaires déclinés dans l'APSA pour atteindre les AFL (au regard des besoins des élèves/ du temps de pratique disponible)	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p><b>AFL1 :</b></p> <p>S'engager pour faire basculer le rapport de forces en sa faveur et obtenir le gain des rencontres.</p>	<p>S'engager dans une rencontre en cherchant à construire le point dès le service en faisant reculer l'adversaire dans le court pour favoriser des retours et trajectoires de volant favorables.</p>	<p>-Utiliser le service cuillère réglementaire sans s'exposer à un retour gagnant de l'adversaire.</p> <p>-Trouver des solutions pour créer des espaces libres dans le camp adverse (exploiter le revers de fond de court, allonger les trajectoires, varier les coups en longueur et en intensité).</p> <p>-Identifier et exploiter une situation de faiblesse adverse (rapport de force favorable) qui permet d'engranger des points.</p>	<p>-Le service est juste une mise en jeu sans difficulté pour l'adversaire.</p> <p>-Le joueur n'est que dans le renvoi du volant sans intention particulière. Il subit le jeu.</p> <p>-Lorsqu'il a un volant favorable, le joueur ne s'en aperçoit pas et reste dans le simple renvoi.</p>	<p>-Le service est encore trop court même si de façon aléatoire, il commence à gêner l'adversaire.</p> <p>-Le joueur ne parvient à faire reculer l'adversaire que lorsqu'il est au milieu du terrain.</p> <p>-Lorsqu'il a un volant favorable, le joueur s'en aperçoit mais ne parvient pas toujours à l'exploiter.</p>	<p>-Le joueur sert long et haut (couloir du fond).</p> <p>-Le joueur maîtrise des coups tel que le dégagement long, même lorsqu'il est au fond du court (pour ouvrir le terrain adverse).</p> <p>-Lorsqu'il a un volant favorable, le joueur l'identifie le plus souvent et réalise un coup décisif.</p>	<p>-Le joueur sert long et haut, mais aussi long et tendu sur revers, ainsi que court. Il surprend l'adversaire en variant ses services.</p> <p>-Le joueur maîtrise une gamme de coups variés (dégagements, smashes, amortis, ruschs ...). Il accélère ou ralentit le volant en fonction du jeu adverse.</p> <p>-Il réalise une majorité de coups gagnants en créant des situations favorables.</p>
<p><b>AFL2 :</b></p> <p>S'entraîner individuellement et collectivement pour réaliser la meilleure performance possible.</p>	<p>S'échauffer avec un partenaire pour travailler les coups techniques du badminton (service, dégagement, amortis, ruschs...) qui permettront de progresser et mettre en difficulté l'adversaire.</p>	<p>-Accepter des phases de jeu en coopération ou en opposition conciliante pour progresser.</p> <p>-Accepter le rôle de partenaire pour s'échauffer.</p> <p>-Accepter la répétition pour progresser.</p>	<p>-Le joueur s'échauffe de façon générale sommaire. Il ne tient pas dans la durée. Il a du mal à répéter et jouer la continuité.</p> <p>-Le joueur a du mal à se mettre au service de son partenaire d'échauffement.</p>	<p>-Le joueur arrive à maintenir des routines spécifiques, mais seulement sur une courte durée ou en renvoyant le volant dans des zones approximatives.</p> <p>-Le joueur a du mal à maintenir des répétitions longues.</p>	<p>-Le joueur maintient des routines longues avec une bonne intensité physique. Il combine plusieurs coups nécessitant de viser des zones précises.</p> <p>-Le joueur accepte volontiers la répétition.</p>	<p>-Le joueur maintient des routines longues alliant plusieurs coups nécessitant de viser des zones précises avec une très grande intensité physique.</p> <p>Il est aussi capable de donner des conseils utiles à son partenaire pendant cette période d'échauffement.</p>
<p><b>AFL3 :</b></p> <p>Choisir et assumer un des 2 rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire</p>	<p>-Arbitrer</p> <p>-Observer et assurer le rôle de coach pour communiquer des conseils judicieux qui permettront de faire basculer le rapport de forces en faveur du camarade conseillé.</p>	<p>-Assurer différents rôles (arbitrage, coaching) qui permettent le bon déroulement des séances.</p>	<p>-L'arbitre n'est pas concentré, ne suit pas ou commet des erreurs.</p> <p>-L'élève a du mal à relever des indices exploitables pour aider son camarade. Il n'assume pas vraiment le rôle confié.</p>	<p>-Arbitrage sérieux mais a quelques hésitations et commet quelques erreurs.</p> <p>-L'élève est capable de faire une analyse de jeu simple. Il identifie des indices mais n'arrive pas à donner des conseils simples à son camarade.</p>	<p>-L'élève est concentré. Son arbitrage est juste.</p> <p>-L'élève relève des indices qui aident son camarade à la pause. Il lui donne des conseils judicieux pour la suite du match en identifiant les points faibles adverses.</p>	<p>-Il excelle dans l'arbitrage. Pas d'erreur et explication des décisions prises, gestes et vocabulaire du badminton.</p> <p>-L'élève relève des indices de jeu qui aident son camarade. Il lui fournit des conseils constructifs, judicieux qui permettent un renversement de situation.</p>