

**Tableau déclinant les AFL dans l'activité :
BADMINTON**

PROGRAMME DE L'ENSEIGNEMENT COMMUN EPS VOIE GENERALE ET TECHNOLOGIQUE : RESSOURCE

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4

APSA : Badminton

AFL (programme)	Éléments prioritaires pour atteindre les AFL (programme)	Déclinaison dans l'APSA pour une 1ère séquence d'enseignement/1er cycle (équipe EPS)	Déclinaison dans l'APSA pour une 2ème séquence d'enseignement/2ème cycle (équipe EPS)
AFL 1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier l'évolution des caractéristiques du rapport de force pour adapter ses actions. • Réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet et ses choix tactiques. • Adapter son engagement en fonction du rapport de force. 	<ul style="list-style-type: none"> • S'engager dans la continuité de l'échange et exploiter une situation de jeu favorable par l'exploitation d'un espace libre (avant/arrière) ou d'une situation favorable pour rompre l'échange (volant haut zone avant, adversaire décentré). • Produire des trajectoires de volant tendues et ou descendantes pour accélérer le jeu (smash). • Acquérir un registre de techniques d'attaque et de défense (amorti, dégagement, smash) au service d'un projet tactique simple. 	<ul style="list-style-type: none"> • Créer et exploiter un espace libre pour rompre l'échange. • S'engager dans une stratégie de rupture dès la mise en jeu. • Défendre en cherchant à neutraliser le rapport de force défavorable pour reprendre l'ascendant (rattraper retard pris dans l'échange). • Elargir son répertoire technique en attaque et en défense (amorti de fond court, contre amorti, rush, smash...) au service d'un projet et de choix tactiques plus élaborés. • Adapter son engagement en fonction de l'adversaire, de l'évolution du score et de ses sensations.
AFL 2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les forces et faiblesses de son adversaire pour définir, mettre en œuvre et réguler un projet tactique. • Utiliser différents supports d'observation et d'analyse pour apprécier des prestations et l'état du rapport de force entre deux équipes ou deux adversaires. • Répéter et persévérer pour améliorer l'efficacité de ses actions. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se mettre en condition pour s'engager dans un affrontement. • Identifier ses forces et ses faiblesses pour mettre en œuvre un projet tactique. • Analyser le résultat d'un match à l'aide d'indicateurs simples (points avec la manière/points marqués) pour identifier ses acquis et ses difficultés et s'engager dans une démarche de progression. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les forces et faiblesses de son adversaire pour définir, mettre en œuvre et réguler un projet tactique. • Réguler ou confirmer son projet tactique à partir de l'analyse de son match (double score), des conseils prodigués par un partenaire et de ses ressentis. • Répéter et persévérer dans des situations de routines techniques ou de matchs à thèmes pour améliorer son efficacité technico-tactique.
AFL 3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.	<ul style="list-style-type: none"> • Être solidaire de ses partenaires et assurer différents rôles (partenaire, adversaire, arbitre, coach, observateur) et connaître, respecter et faire respecter les règles 	<ul style="list-style-type: none"> • Alternier les rôles de partenaire et d'adversaire en fonction de la situation d'entraînement. • Assumer le rôle d'arbitre pour assurer le bon déroulement d'un match et prendre les bonnes décisions sur les points litigieux. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coacher un partenaire pour l'aider à mettre en œuvre et réguler ses choix tactiques en fonction du rapport de force. • Participer à l'organisation et la mise en œuvre d'un tournoi ou de matchs de poules.

CHAMP D'APPRENTISSAGE
N°4

APSA :Badminton

Principe d'élaboration de l'épreuve : 1^{er} cycle d'enseignement

Les élèves s'opposent dans des **matches de 11 points** (pour une poule de 4 joueurs) au sein de **poules de niveaux homogènes, ils sont classés préalablement en 5 niveaux de jeu**. Il est possible également d'évaluer la performance à travers le classement des joueurs dans une même poule. L'ensemble des joueurs de la poule se rencontre (**3 matchs par joueur**). Des « **points gagnants** » permettent d'évaluer la **compétence à gagner ou perdre avec la manière** (efficacité dans la rupture de l'échange, la faute est provoquée). Le **BONUS** est fixé à **4 points gagnants pour les élèves de niveau 3 à 5** traduisant la compétence de l'élève à jouer « placé » ou « accéléré » pour faire basculer le rapport de force en sa faveur (**gain d'efficacité technico tactique impliquant des choix pertinents et de l'entraînement**). **La barre du BONUS est adaptée pour les élèves de niveau 1&2.**

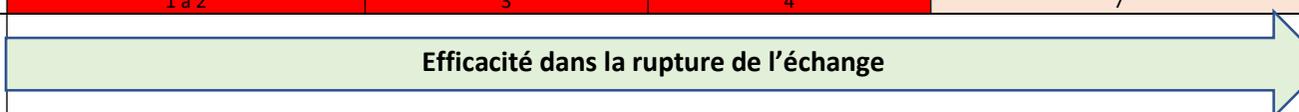
En cas de déséquilibre dans un groupe, le professeur se réserve le droit d'opposer des élèves de poules différentes pour ajuster l'évaluation.

Le point gagnant est défini par un volant directement au sol ou un volant accéléré (smash) non renvoyé par l'adversaire.

VICTOIRE	Avec BONUS	4 volants
	Sans BONUS	3 volants
DÉFAITE	Avec BONUS	3 volants
	Sans BONUS mais en ayant marqué 2 ou 3 points gagnants	2 volants
	Sans BONUS	1 volant

14 points évaluent l'efficacité dans la **gestion du rapport de force** corrélé au **gain des matchs (AFL 1 et 2)**.

6 points évaluent l'efficacité de l'élève dans le **rôle d'arbitre (AFL 3)**.

AFL	Note	Niveaux de Poules	Moyenne des volants par match			
			Insuffisant 1 volants	Fragile Entre 1,1 et 2 volants	Satisfaisant Entre 2,1 et 3 volants	Très bon niveau + de 3 volants
AFL 1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force. AFL 2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.		Niveau 5	6 à 7	9	12	14
		Niveau 4	5 à 6	8	10	12
		Niveau 3+	4.5 à 5	7	8	10
		Niveau 3	4 à 4.5	6	7	9
		Niveau 2+	3 à 4	5	6	8
		Niveau 2	2 à 3	4	5	7.5
		Niveau 1	1 à 2	3	4	7
		Ou classement dans sa poule Badiste				
AFL 3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.	6	Arbitre/secrétaire	Arbitre peu concentré et en difficulté. Beaucoup d'erreurs dans la fiche score ou fiche remplie volontairement de façon erronée. 0-1 point	Arbitre concentré de manière intermittente mais assure le comptage des points. La fiche score est remplie mais la distinction pt bonus et ordinaire pas assez claire. 1.5-3 points	Arbitre concentré pendant toute la partie mais manque d'autorité sur pts litigieux. Annonce timide des points mais pas les bonus. La fiche score est renseignée sans erreur. 3.5-4 points	Arbitre concentré pendant toute la partie. Annonce point ordinaire ou point manière à chaque point marqué. Annonce le score du serveur en premier pour signaler la reprise du jeu. La fiche de score est remplie correctement et sans aucune erreur. 4.5-6 points