

REFERENTIEL D'EVALUATION D'ETABLISSEMENT

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4

BACCALAUREAT PROFESSIONNEL – BREVET DES METIERS D'ART

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

SESSION 2022

Etablissement	Lycée Langevin
Ville	La Seyne sur mer

Champ d'Apprentissage n°4	Activité Physique Sportive Artistique
Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner	BADMINTON

SITUATION D'EVALUATION DE FIN DE SÉQUENCE

Les élèves sont placés par groupes de niveau de 4 à 6 joueurs. Matches en deux sets de 11 points. Les groupes peuvent être mixtes mais la notation est différenciée sur l'AFLP1 entre filles et garçons

-choix du barème par l'élève (6/2, 4/4, 2/6) sur les 2 AFLP choisis par l'équipe parmi les AFLP 3 à 6

AFLP 1 et 2 notés sur 12 points

Positionnement précis dans le degré	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP1 : [...] Utiliser des techniques d'attaque variées (déplacer, accélérer, surprendre) pour chercher la rupture. Redresser et résister à des situations défavorables Note sur 7 points	-Adversaire peu déplacé -L'adversaire contourne son point fatal -Points sur fautes adverses très majoritaires Proposition Mimi <u>Manière de faire le point :</u> essentiellement sur les fautes adverses <u>Cible :</u> centre du terrain	-Adversaire déplacé dans la profondeur -Volonté d'utiliser la maladresse adversaire sans l'avoir provoquée -Points intentionnels mais sans puissance Proposition Mimi <u>Manière de faire le point :</u> 1 seule (fort ou petit chang ^t de direction) sur les fautes adverses (services, sortie...) <u>Cible :</u> fond, g/d	-Adversaire déplacé latéralement -Déséquilibre provoqué mais de manière souvent identique -Points intentionnels plus marqués Proposition Mimi <u>Manière de faire le point :</u> plusieurs (loin, g/d, fort) Angles de chang ^t de direction plus grand. Tirer où l'adversaire n'est pas, <u>Cible :</u> idem plus près des lignes	-Adversaire déplacé sur tout le terrain -Point construit en variant le jeu -Points gagnés dans les coins Proposition Mimi <u>Manière de faire le point :</u> plusieurs (loin, vite, g/d, smashes, amorties) Construire le point sur plusieurs coups. Elaboration de stratégies, <u>Cible :</u> tout le terrain + le joueur

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

Gain des matches

0 ↔ 1

Gain des matches

1,5 ↔ 3

Gain des matches

3,5 ↔ 5

Gain des matches

5,5 ↔ 7

AFLP 3,4,5,6 notés sur 8 points

AFLP2 : Utiliser des techniques d'attaque variées (déplacer, accélérer, surprendre) pour chercher la rupture. Redresser et résister à des situations défavorables Note sur 5 points	Joueur de face, raquette verticale - Trajectoires au centre, vitesse identique - Subit et réagit tardivement aux frappes adverses Proposition Mimi <u>Prise de raquette</u> : unique, index sur le manche <u>Volume de manipulation</u> : main haute, qqs mains basses (fautes) qqs difficultés sur les revers <u>Déplacements</u> : tardifs, courus ou sautés, déséquilibrés, déplac ^t vers l'arrière difficiles	Frappe avec préparation arrière - Trajectoires avec une modalité de variation (force ou direction) - Déplacements toujours mais tardifs Proposition Mimi <u>Prise de raquette</u> : variée, prise polyvalente, de profil, poignet souple <u>Volume de manipulation</u> : cd, revers, main haute, main basse, volants accélérés <u>Déplacements</u> : équilibrés, retards dans les déplacements sous pression	Joueur tonique, raquette haute - Deux modalités de variation de trajectoires - Se replacer vers le centre du terrain dégagé, amortir et smasher <u>Prise de raquette</u> : variée, prise polyvalente, de profil, poignet souple Proposition Mimi <u>Volume de manipulation</u> : cd, revers, main haute, main basse, qqs smashes (fautes) <u>Déplacements</u> : équilibrés, remplacement au centre systématiques	-Joueur tonique fléchi et concentré - Trajectoires multiples (force, direction, longueur, hauteur) - Remplacements au centre du jeu - Défense suffisante pour rééquilibrer le rapport Proposition Mimi <u>Prise de raquette</u> : idem + feintes, coups de poignet, amplitude <u>Volume de manipulation</u> : idem + smashes et amorties <u>Déplacements</u> : et remplacements rapides, anticipés (sur l'avant pied)
L'équipe EPS détermine les 2 AFLP évaluées parmi les 3 ci-dessous. En fin de formation, le candidat choisit de répartir les 8 points comme il le souhaite entre les 2 AFLP. Selon 3 répartitions possibles : 2pts/6pts, 4pts/4pts, 6pts/2pts				
AFLP 3 Connaître les caractéristiques de son propre jeu et analyser les forces et faiblesses adverses pour mettre en œuvre une stratégie	- Le joueur ne connaît que ses faiblesses - Ne se préoccupe pas des caractéristiques de l'adversaire - Frappes isolées sans intention projetée, pas de stratégie	- Identifie ses caractéristiques sur les remarques du professeur - Tente de mettre en difficulté l'adversaire en préservant les mêmes points faibles - Stratégies peu variées (Gauche/Droite ou devant/derrière)	- Se connaît sur les critères de déplacements, de frappes et de coups préférentiels - Adversaire analysé sur le type de déplacements et de frappes - Stratégies basées sur des zones à atteindre	- Connaît son jeu ainsi que sa propre psychologie dans l'affrontement - Adversaire analysé selon sa stratégie et son rythme - Stratégies basées sur le rythme du jeu à imprimer
AFLP 4 Respecter et faire respecter les règles Assurer différents rôles (joueurs, partenaires, coach, arbitre)	- Règlement vaguement connu (score, limites) - Consignes entendues mais pas mises en œuvre - Ne s'implique pas ou peu en dehors des matchs	- Règlement connu (placement) - Consignes comprises mais s'évaporent après quelques répétitions - S'implique sur certains rôles de son choix	- Règlement connu et appliqué - Consignes prises en compte du début à la fin de la tâche - Applique les différents rôles sociaux	- Règlement respecté et intégré - Retransmet les données et consignes aux membres du groupe - Efficace dans les différents rôles moteurs
AFLP 6 Accepter les formes de pratique scolaire Relativiser victoires et défaites	- Situations d'apprentissage vécues sans motivation - Réaction d'humeur ou désintérêt total	- Concentration limitée dans le temps hors des matchs - Réaction de frustrations, recherche des causes externes aux défaites	- Compréhension des situations - Engagement - Manifeste ses humeurs pour se motiver	- Accepte la contrainte comme moyen de progresser - Relativise le résultat

