

### Référentiel national *rappel Circulaire du 29-12-2020, BOEN n°4 du 28 janvier 2021 et annexe1 (CCF)*

#### 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.

#### Principes d'évaluation

Deux moments d'évaluation sont prévus : l'un à l'occasion d'une situation en fin de séquence et l'autre au fil de la séquence.

**Situation de fin de séquence** : notée sur **12 points**, elle porte sur l'évaluation des attendus suivants :

- Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.
- Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.

L'équipe pédagogique spécifie l'épreuve d'évaluation du CCF et les repères nationaux dans l'APSA support de l'évaluation.

**Évaluation au fil de la séquence** : notée sur **8 points**, elle porte sur l'évaluation de 2 AFLP retenus par l'enseignant parmi les 4 suivants :

- Analyser les forces et les faiblesses en présence par l'exploitation de données objectives pour faire des choix tactiques et stratégiques adaptés à une prochaine confrontation.
- Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.
- Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.
- Porter un regard critique sur les pratiques sportives pour comprendre le sens des pratiques scolaires.

#### Modalités

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. Il doit répartir ces 8 points avec un minimum de 2 points pour un AFLP.

Le passage du degré 2 au degré 3 permet l'attribution de la moitié des points dévolus à l'AFLP.

Trois choix sont possibles :

	choix 1	choix 2	choix 3
AFLP X	4	6	2
AFLP Y	4	2	6

<b>Établissement</b>	UAI :	Nom :	Commune :
<b>Contexte de l'établissement et choix réalisés par l'équipe pédagogique :</b>	Dans le cadre du projet EPS en lien avec le projet d'établissement, nous mettons l'accent sur l'objectif suivant : Permettre à tous les élèves de réussir leur scolarité à hauteur de leurs moyens en insistant sur une éducation à l'autonomie. Les démarches pédagogiques et les procédures d'intervention envisagées avec nos élèves permettront de les responsabiliser à travers la tenue de rôles sociaux. Le but est de les rendre autonome et leur permettre de travailler efficacement en groupe. Nous souhaitons favoriser le travail collaboratif, l'entraide et le coaching. La pratique de l'activité badminton dans le champ d'apprentissage 4 permettra aux élèves d'atteindre ces objectifs		



## CA4 - Évaluation en fin de séquence sur 12 points

### Principe d'élaboration de l'épreuve du contrôle en cours de formation (CCF)

Ci-après, l'équipe pédagogique décrit l'épreuve en tenant compte des annotations en bas de page et décline les AFLP1 et 2 dans chacun des 4 degrés.

Les textes en caractères grisés seront supprimés, ils sont des aides ou des rappels du référentiel national,

#### CA4 – APSA : **BADMINTON**

Les élèves sont répartis par équipes de 2. Tous les matchs se joueront en simple.

Les duos ainsi formés doivent être hétérogènes en leur sein de façon à identifier un joueur numéro 1 et un joueur numéro 2 moins bien « classé ».

Chaque binôme doit jouer au minimum 3 matches contre des binômes de niveau identique ou proche.

Les matches se déroulent en 24 points joués : 12 pour les joueurs 1 et 12 pour les joueurs 2.

Les joueurs 1 s'affrontent en réalisant 2 services chacun à tour de rôle puis ils passent le relais et leurs scores aux joueurs 2 qui alterneront également tous les 2 services.

Lors du changement de joueur, un temps de concertation de 2 minutes est mis en place pour que les duos échangent sur la fiche de score où figure notamment « les bingos ».

Le bingo prend une valeur différente selon les modalités suivantes : A) faire tomber le volant sur le terrain adverse sans qu'il soit touché (ou touchable) par l'adversaire. B) faire tomber le volant dans la zone centrale du terrain adverse avec une trajectoire descendante ET accélérée (type smash). C) faire tomber le volant dans la zone avant ou arrière du terrain adverse. D) faire tomber le volant adverse dans les zones avant gauche, avant droite, arrière gauche ou arrière droite du terrain adverse.

Barème : Bingo en A : 1pt, B ou C : 2 pts, D 4 pts

Les élèves assument les rôles d'observateur et d'arbitre et de coachs

#### Repères d'évaluation - Le candidat est positionné dans le degré correspondant à ses acquisitions puis la note est ajustée en fonction des oppositions gagnées

#### CA4 - AFLP1 ( 7 points)

a) Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves renvoient dans le terrain sans prendre en compte le placement de l'adversaire et ne recherchent que très peu à obtenir un point par « bingo »</li> <li>- L'adversaire se déplace peu et n'est que rarement déséquilibré</li> <li>- La marque est faite sur une faute adverse le plus souvent</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves commencent à jouer sur l'espace libre sur quelques coups de suite en position favorable (volant haut et dans la première moitié du terrain).</li> <li>- Tentative de recherche de bingo « stéréotypée » et peu dangereuse au regard de l'adversaire</li> <li>- Le joueur est opportuniste le plus souvent et saisit la maladresse de l'adversaire pour rompre.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Choix de l'utilisation du bingo cohérente avec les acquisitions du joueur.</li> <li>- L'adversaire se déplace sur une grande partie de terrain</li> <li>- Le joueur utilise le déséquilibre qu'il a cherché à créer pour tenter de rompre, il reste encore souvent précipité.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Choix de l'utilisation du bingo cohérente avec les acquisitions du joueur et la prise en compte des adversaires.</li> <li>- La quasi-totalité du terrain est utilisée.</li> <li>- Le joueur construit son point en alternant les types de frappes et cherche à rompre au bon moment.</li> </ul>

b) Ajustement selon les gains des matchs

L'évaluateur positionne l'élève dans un degré d'acquisition puis ajuste la note au sein même de ce degré d'acquisition selon la proportion des oppositions gagnées.

Moyenne des points marqués sur les 3 meilleurs matches 0 à 5	Moyenne des points marqués sur les 3 meilleurs matches 6 à 11	Moyenne des points marqués sur les 3 meilleurs matches 12 à 16	Moyenne des points marqués sur les 3 meilleurs matches 16 et plus

note sur 7 points

0	1	1,5	3	3,5	5	5,5	7
---	---	-----	---	-----	---	-----	---

#### CA4 - AFLP2 ( 5 points)

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
---------	---------	---------	---------

c) Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force	L'élève utilise des techniques pour renvoyer le volant dans le terrain adverse pour s'assurer de la continuité du jeu. (Joueur le plus souvent de face, raquette au-dessus de lui ou jeu main basse. Trajectoires centrées et de même force)	L'élève utilise des techniques qui créent des occasions de marquer en position dominante. (Joueur tonique, la raquette passe derrière l'axe vertical pour le dégagé - Trajectoires variées le plus souvent selon une modalité (force ou direction) - Dégagés, amortis et smashes sont peu précis mais existent)	L'élève crée régulièrement le déséquilibre et utilise une technique privilégiée pour marquer. (Joueur tonique, concentré, raquette haute le plus souvent. Trajectoires variées selon la combinaison de 2 modalités (longueur – force – direction) Dégagés, amortis, smashes globalement construits. Apparition du rush qui permet d'accélérer le jeu)	L'élève utilise des techniques variées et adaptées à l'adversaire et à son placement pour marquer. (Joueur tonique, concentré, fléchi, raquette haute Trajectoires variées que ce soit dans la force, la direction, la longueur voire la hauteur. Smashes maîtrisés qui se rapprochent des lignes. Dégagés, amortis et rush, kill, lob apparaissent.)				
	Pas de bingos	Tentatives de bingos (de 0 à 2 bingo surtout de valeur A ou 1 bingo de valeur B ou C)	De 2 à 3 bingos de valeur B ou C, 1 à 2 bingo de valeur D	De 4 à 5 bingos de valeur B ou C, 2 bingo de valeur D				
Pas de défense, pour empêcher l'adversaire d'avoir un bingo	Peu de défense pour empêcher l'adversaire d'avoir un bingo sauf proche de la zone centrale	L'élève défend sur tout le terrain pour empêcher le bingo adverse sans pression temporelle	Les techniques de défense permettent de neutraliser l'attaque et de renverser le rapport de force. (Revois orientés et plus précis pour neutraliser ou renverser le rapport de force)					
note sur 5 points	0	0,5	1	2	2,5	4	1,5	5

**Annotations complémentaires renvoyant au référentiel national :**

L'épreuve engage le candidat dans plusieurs oppositions présentant des rapports de force équilibrés. En fonction des contextes et des effectifs, différentes possibilités restent offertes en termes de compositions d'équipe, de poules, de formules de compétition ou de formes de pratiques. Le règlement peut être adapté par au nombre de joueurs, aux modalités de mise en jeu, aux formes de comptage, etc. pour permettre de mieux révéler le degré d'acquisition de l'AFLP .

Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre deux séquences de jeu pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition

## CA4 - Évaluation au fil de la séquence sur 8 points (répartition des points choisie par le candidat avant l'évaluation)

Avant l'évaluation de fin de séquence, le candidat choisit la répartition des points qu'il souhaite attribuer pour chacun de ces 2 AFLP. Il doit répartir ces 8 points avec un minimum de 2 points pour un AFLP selon les 3 choix possibles (4 et 4 pts, 6 et 2 ou 2 et 6 pts).

Les deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique restent en noir. Les autres AFLP seront grisés (fond gris ou caractère en gris) s'ils sont abordés, et seront effacés s'ils ne sont pas abordés.

**CA4 – APSA :** Préciser l'APSA

Deux AFLP évalués (8 pts)		Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Répartition des points selon le choix du candidat entre les 2 AFLP choisis par l'équipe pédagogique	2	0 à 0,25	0,5 à 0,75	1 à 1,5	1,75 à 2
	4	0 à 1	1,25 à 1,75	2 à 3	3,25 à 4
	6	0 à 1,5	1,75 à 2,75	3 à 4,5	4,75 à 6
<b>CA4 - AFLP3</b> Analyser les forces et les faiblesses en présence par l'exploitation de données objectives pour faire des choix tactiques et stratégiques adaptés à une prochaine confrontation	Carte d'identité peu intégrée. Le joueur ne connaît que ses manques. - Le joueur ne se préoccupe pas de l'adversaire - Le joueur frappe instinctivement au coup par coup sans se soucier d'une quelconque stratégie.	- Carte d'identité reconnue avec l'aide du professeur ou d'un camarade. Les notions de déplacements et de zones à atteindre fondent cette carte. - Volonté de mettre l'adversaire dans les mêmes difficultés que soi - Deux stratégies peuvent être mises en place (jeu devant-derrrière, jeu G/D, arrière/smash)	- Carte d'identité connue par rapport aux déplacements, aux frappes produites, aux coups gagnants préférentiels - Adversaire analysé avec les critères de déplacements, frappes et coups gagnants préférentiels. - Les stratégies diffèrent en fonction de l'adversaire mais restent relatives aux zones à atteindre	- Carte d'identité connue avec en plus l'aspect psychologique, la construction du coup gagnant. - Carte d'identité de l'adversaire connue selon ses stratégies, sa rapidité de jeu, sa gestion du score. - Stratégies variées, différenciées par rapport aux adversaires. (Notion de rythme de jeu)	
<b>CA4 - AFLP4</b> Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu	Le règlement simplifié est ignoré. - Le joueur ne se préoccupe pas ou peu des consignes et joue sans connaître les modalités de victoires.  - L'élève est peu concerné par les autres tâches autour du jeu.	Le règlement simplifié est connu mais pas toujours respecté (placement, compte, sorties) - Le joueur comprend les modalités de victoire mais a tendance après plusieurs répétitions à les oublier. - L'élève se déconcentre parfois sur un des rôles donnés et son activité est peu précise	Le règlement est connu et appliqué. - Le joueur intègre les consignes et s'engage pour les prendre en compte dans les exercices. - L'élève s'implique dans l'ensemble des rôles sociaux, il cherche à bien faire mais le dosage des frappes et du rythme en partenariat est régulé par l'enseignant.	Le règlement est connu, respecté, intégré. - Le joueur intègre les données et veille à ce que son groupe les respectent et les comprennent. - L'élève s'implique et cherche à progresser dans l'ensemble des rôles. En partenariat, l'élève s'adapte rapidement à ses camarades.	
<b>CA4 - AFLP6</b> Porter un regard critique sur les pratiques sportives pour comprendre le sens des pratiques scolaires	- L'élève associe les FPS à de « faux » matches.  - Il démontre sa frustration en criant, en s'agaçant, en menaçant de casser du matériel.	L'élève accepte les FPS mais attend impatiemment les matches sans contraintes qui pour lui sont « vrais ».  - L'élève est frustré dans les défaites en matches à thèmes car c'est « à cause » de la contrainte qu'il perd.  - L'élève s'agace en match et se calme quelques temps après	L'élève comprend le sens des situations proposées.  - Il s'engage et cherche à profiter des points bonus pour un jeu plus efficace. - La manière compte autant que la victoire. - L'élève peut s'énerver en match sans manifestation et se calme dès la fin	Il compare ce qui est fait à ce qui se fait en milieu fédéral.  - Il prend les contraintes comme des moyens de progresser.  - Le joueur peut relativiser une victoire ou une défaite par rapport à son niveau.	