

# Référentiel d'évaluation baccalauréat général et technologique

## Champ d'apprentissage 4 : badminton

### PROCOLE ADAPTE - Élève X – HANDICAP MOTEUR CERVICAL (et neuromusculaire)

#### Modifications effectuées par rapport au référentiel du lycée :

Au vu du certificat médical et du PPS de cet élève, il apparaît nécessaire de prendre en compte d'une part sa fatigabilité lors de ses efforts et d'autre part ses difficultés de coordination. Insérer l'élève X dans le classement général de la classe ne serait pas équitable pour lui (ne peut être aussi performant que ses camarades).

En badminton nous avons donc choisi de faire les adaptations suivantes (AFL1) :

1) Lors de l'évaluation de l'AFL1 seules la technique et la tactique seront évaluées. Les résultats du classement ne seront pas pris en compte. (cf. Tableau).

#### Principes d'évaluation

- L'AFL 1 s'évalue le jour du CCF sur l'efficacité technique et tactique, lors de matches par poules.
- L'AFL 2 et l'AFL 3 s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement.
- Pour l'AFL 3, L'élève est évalué sur 2 rôles au choix parmi arbitre, partenaire d'entraînement ou observateur.

#### Barème et notation

- L'AFL 1 est noté sur 12 points : l'élément 1 (efficacité technique) est noté sur 8 et l'élément 2 (stratégie) sur 4.
- Les AFL2 et AFL3 sont notés sur un total de 8 points. La répartition des 8 points est au choix des élèves déterminé par un coefficient multiplicateur sur une base 4:
  - AFL2 = coef. 1 / AFL3 = coef. 1
  - AFL2 = coef. 1,5 / AFL3 = coef. 0,5
  - AFL2 = coef. 0,5 / AFL3 = 1,5

**Repères d'évaluation de l'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 »**

<b>Principe d'élaboration de l'épreuve CCF de BADMINTON PROTOCOLE ADAPTE : Élève X</b>					
Les matchs se jouent en deux sets gagnants de 11 points. Les règles essentielles sont celles du badminton. Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules de niveau homogène.					
Éléments à évaluer		Repères d'évaluation			
		Degré 1 0-2 pts	Degré 2 2,25-4 pts	Degré 3 4,25-6 pts	Degré 4 6,25-8 pts
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu (8 pts)	Trajectoires	Trajectoires hasardeuses ; frappes explosives. L'axe central est privilégié	En position favorable le joueur utilise les côtés. Pas de profondeur	En position favorable le joueur utilise tout le terrain	Efficacité technique et tactique en attaque et en défense grâce à la maîtrise d'un large panel de coups (smash, amorti, dégagement et drive)
	Service	Le service met en danger le serveur	Le service est peu varié	Variété des services utilisés	Le service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service)
	Déplacements Replacements	Peu voire pas de déplacements	Déplacements explosifs et en retard. Quelques replacements	Déplacements et replacements adaptés mais parfois en retard car les appuis sont peu dynamiques	Déplacements variés et replacements, appuis dynamiques, jambes fléchies, reprise d'appuis
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force (4 points)		Degré 1 0-1 pt	Degré 2 1,25-2 pts	Degré 3 2,25-3 pts	Degré 4 3,25-4 pts
		Le projet de jeu de l'élève ne permet ni d'exploiter un coup fort, ni de d'exploiter une faiblesse de son adversaire, ni de contrer un coup fort de l'adversaire	L'élève adopte un projet de jeu permettant soit d'exploiter un coup fort, soit d'exploiter une faiblesse de l'adversaire, soit de contrer un coup fort de l'adversaire	L'élève adopte un projet de jeu combinant deux éléments parmi : exploiter ses propres coups forts, exploiter les faiblesses de l'adversaire, contrer les coups forts de l'adversaire	L'élève adopte un projet de jeu combinant deux éléments Il adapte son projet de jeu au cours même du set en fonction de l'évolution du rapport d'opposition

**Repères d'évaluation de l'AFL 2** « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Ce positionnement est effectué sur la base des observations réalisées lors de la séquence et d'un carnet d'entraînement rempli régulièrement par l'élève et dans lequel il indique ses points forts et ses points faibles, ce qu'il a travaillé dans la séance, ses progrès.

Degré 1    0-1 pt	Degré 2    1,5-2 pts	Degré 3    2,5-3 pts	Degré 4    3,5-4 pts
S'engage peu dans les séances Carnet d'entraînement tenu de manière irrégulière ou pas de carnet	S'engage dans les exercices selon ses appétences  Carnet d'entraînement tenu régulièrement, approximations dans l'évaluation de son jeu	S'engage avec régularité dans les différents exercices  Carnet d'entraînement tenu régulièrement dans lequel l'élève identifie de manière pertinente ses points forts et faibles	S'engage de manière soutenue lors de la totalité des séances  Carnet d'entraînement tenu régulièrement dans lequel l'élève identifie plusieurs axes de progrès, et des exercices pertinents pour progresser

**Repères d'évaluation de l'AFL 3** « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire »

L'élève est évalué sur 2 rôles au choix parmi arbitre, partenaire d'entraînement ou observateur. La note est égale à la moyenne des notes obtenues dans les 2 rôles choisis par l'élève.

**Rôle de partenaire d'entraînement** (évalué au cours de la séquence)

Degré 1 0-1 pt	Degré 2 1,5-2 pts	Degré 3 2,5-3 pts	Degré 4 3,5-4 pts
Joue pour lui sans permettre à son partenaire de réaliser correctement l'exercice	Permet à son partenaire de réaliser l'exercice en respectant les consignes	S'engage dans son rôle de partenaire d'entraînement : renvoie les volants de manière à ce que son partenaire puisse travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice	Quel que soit l'exercice, adapte le renvoi des volants de manière à ce que son partenaire puisse travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice Apporte quelquefois des conseils à son partenaire

**Rôle d'arbitre** (évalué au cours de la séquence)

Degré 1 0-1 pt	Degré 2 1,5-2 pts	Degré 3 2,5-3 pts	Degré 4 3,5-4 pts
Peu concerné par le jeu. Ne compte pas les points et n'annonce pas le score Ne connaît pas le règlement	Concerné par le jeu mais de nombreuses fautes dans le comptage des points et ne donne pas le score du serveur en premier. N'annonce pas les fautes de service	Concerné par le jeu, peu de fautes dans le comptage des points et donne le score du serveur en premier	A chaque point annonce les fautes, le score du serveur en premier, les changements de côté à la fin du set

**Rôle d'observateur** (évalué au cours de la séquence)

Degré 1 0-1 pt	Degré 2 1,5-2 pts	Degré 3 2,5-3 pts	Degré 4 3,5-4 pts
Peu attentif au jeu, les données relevées sont fausses, parcellaires ou inexploitable	Concentré sur sa tâche, les indicateurs simples (quantitatifs) sont relevés de manière fiable	Concentré, recueille des données quantitatives et qualitatives de manière fiable	Comprend et analyse les données recueillies et propose des axes d'adaptation techniques et tactiques simples pertinents