

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

**CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4**

**APSA : Badminton**

**Illustration d'un tableau déclinant les AFL dans l'activité :  
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)
<b>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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier l'évolution des caractéristiques du rapport de force pour adapter ses actions.</li> <li>• Réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet et ses choix tactiques.</li> <li>• Adapter son engagement en fonction du rapport de force et de ses ressentis.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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'un volant favorable pour rompre l'échange (volant devant soi).</li> <li>• Produire des trajectoires de volant tendues et ou descendantes pour accélérer le jeu (smash).</li> <li>• Acquérir un registre de techniques d'attaque et de défense (amorti, dégagement, smash) au service d'un projet tactique simple.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Créer et exploiter un espace libre pour rompre l'échange.</li> <li>• S'engager dans une stratégie de rupture dès la mise en jeu.</li> <li>• Défendre en cherchant à neutraliser le rapport de force défavorable pour reprendre l'ascendant.</li> <li>• 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.</li> <li>• Adapter son engagement physique en fonction de l'évolution du score et de ses ressentis.</li> </ul>
<b>AFL 2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier les forces et faiblesses de son adversaire pour définir, mettre en œuvre et réguler un projet tactique.</li> <li>• 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.</li> <li>• Répéter et persévérer pour améliorer l'efficacité de ses actions</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se mettre en condition pour s'engager dans un affrontement.</li> <li>• Identifier ses forces et ses faiblesses pour mettre en œuvre un projet tactique.</li> <li>• 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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier les forces et faiblesses de son adversaire pour définir, mettre en œuvre et réguler un projet tactique.</li> <li>• 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.</li> <li>• Répéter et persévérer dans des situations de routines techniques ou de matchs à thèmes pour améliorer son efficacité technico-tactique.</li> </ul>
<b>AFL 3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etre solidaire de ses partenaires et assurer différents rôles (partenaire, adversaire, arbitre, coach, observateur) et connaître, respecter et faire respecter les règles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alterner les rôles de partenaire et d'adversaire en fonction de la situation d'entraînement.</li> <li>• Assumer le rôle d'arbitre pour assurer le bon déroulement d'un match et prendre les bonnes décisions sur les points litigieux.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coacher un partenaire pour l'aider à mettre en œuvre et réguler ses choix tactiques en fonction du rapport de force.</li> <li>• Participer à l'organisation et la mise en œuvre d'un tournoi ou de matchs de poules.</li> </ul>

**CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4**  
**APSA : Badminton**

**Principe d'élaboration de l'épreuve : 1<sup>er</sup> cycle d'enseignement**

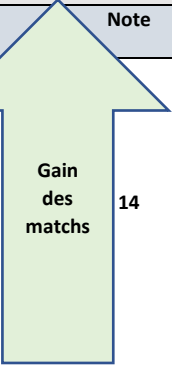
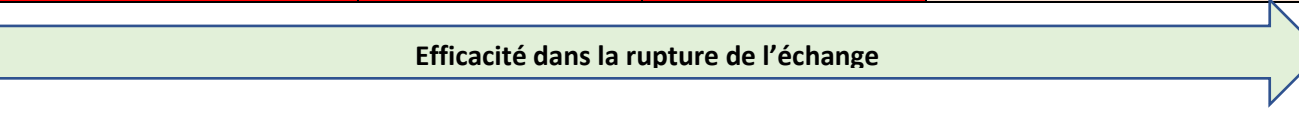
Les élèves s'opposent dans des **matchs de 11 points** au sein de **poules de niveaux homogènes** constituées de 4 joueurs (la **poule 1** est la **plus performante** et la **poule 7** la **moins performante**). Il est possible également d'évaluer la performance à travers le classement des joueurs dans une même poule. L'ensemble des joueurs de la poule se rencontre (**3 matchs par joueur**). Des « **points manière** » permettent d'évaluer la **compétence à gagner ou perdre avec la manière** (efficacité dans la rupture de l'échange). Le **BONUS** est fixé pour toute la classe à **5 points manière (zone verte de la fiche score)** 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 (5 points manière)** peut être adaptée selon le niveau. L'élève peut aussi choisir sa zone cible BONUS sur un des 3 matchs.

Le thème du point manière est variable suivant l'objet d'enseignement poursuivi durant le cycle. Exemple ci-dessous avec le point manière= volant « placé » ou « accéléré ».

<b>VICTOIRE</b>	Avec BONUS	<b>4 volants</b>
	Sans BONUS	<b>3 volants</b>
<b>DÉFAITE</b>	Avec BONUS	<b>2 volants</b>
	Sans BONUS mais en ayant marqué 3 ou 4 points manière	<b>1,5 volants</b>
	Sans BONUS et en ayant marqué 0, 1 ou 2 points manière	<b>1volant</b>

**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	Insuffisant 3 volants	Fragile Entre 4 et 6 volants	Satisfaisant Entre 7 et 9 volants	Très bon niveau Entre 10 et 12 volants
<b>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>  <b>AFL 2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</b>		Poule 1	6 à 7	9	12	14
		Poule 2	5 à 6	8	10	12
		Poule 3	4.5 à 5	7	8	10
		Poule 4	4 à 4.5	6	7	9
		Poule 5	3 à 4	5	6	8
		Poule 6	2 à 3	4	5	7.5
		Poule 7	1 à 2	3	4	7
		<b>Ou classement dans sa poule Badiste</b>				
<b>AFL 3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.</b>	6	<b>Arbitre/secrétaire</b>	Arbitre peu concentré et en difficulté. Beaucoup d'erreurs dans la fiche score. <b>0-1 point</b>	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. <b>1.5-3 points</b>	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. <b>3.5-4 points</b>	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. <b>4.5-6 points</b>