

ANNEXE 1 : FICHE CERTIFICATIVE d'APSA (FCA) – CA4

BACCALAURÉAT GÉNÉRAL ET TECHNOLOGIQUE

Éducation Physique & Sportive - Enseignement Commun.

Soumise à
validation le
jj/mm/aa

Établissement	UAI : 9741046U	Nom : LYCEE BELLEPIERRE	Commune : ST DENIS	/							
Contexte de l'établissement et choix réalisés par l'équipe pédagogique :	<u>- Contexte culturel</u> * Approfondir et perfectionner la séquence Badminton de seconde et première * S'inscrire dans la continuité des séquences programmées dans les collèges de secteur + Collège La Montagne * Activité appréciée des élèves <u>- Contexte matériel :</u> * Exploiter le gymnase au maximum , 7 terrains , mise en place et rangement rapides * Possibilité d'avoir un nombre d'élèves > 30 <u>- Contexte scolaire :</u> * Activité choisie et proposée au sein de menus de 3 APS (seule activité de raquettes proposée) * Travailler les prises de décisions , les choix stratégiques en fonction d'un projet de jeu choisi et argumenté * Activité proposée en UNSS										
	Champ d'Apprentissage (CA)										
	Attendu de Fin de Lycée (AFL)										
	CA4	AFL1	AFL2	AFL3							
Conduire et maîtriser un affrontement individuel &/ ou collectif pour gagner Pour gagner le match , mettre en œuvre une organisation offensive et défensive pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force	Se préparer individuellement et collectivement pour conduire et maîtriser un affrontement collectif	Choisir et assumer des rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire								
Compétence de fin de séquence caractérisant les Attendus de Fin de Lycée (AFL) dans l'APSA											
Nationale : ☒ BADMINTON Établissement : ☐	<i>AFL1 S'engager dans des matchs de poules en simple afin de les gagner et gérer ainsi des oppositions en s'adaptant à travers des choix tactiques et des mises en œuvre techniques. Les poules sont construites le jour de l'épreuve sur la base des résultats enregistrés tout au long de la séquence d'enseignement et hiérarchisées par « niveau de jeu » (cf Intention).</i> <i>AFL2 Renseigner un cahier d'entraînement afin de réguler le travail accompli permettant la préparation d'une séance de travail adaptée et cohérente au regard d'un projet personnalisé.</i> <i>AFL3 Choisir et assumer des rôles dès le début de la séquence d'enseignement (coach, arbitre, partenaire d'entraînement, observateur, gestionnaire)</i>										
Principes d'évaluation											
L'équipe pédagogique spécifie l'épreuve d'évaluation du CCF et les repères nationaux dans l'APSA support.											
	AFL1	AFL2		AFL3							
Temporalité	Évalué le jour de l'épreuve	Évalués au fil de la séquence et éventuellement le jour de l'épreuve									
Points	12 points selon barème défini par l'équipe	8 points selon la répartition choisie par l'élève parmi 3 choix possibles									
Précisions	6 points Projet de jeu 2 points Gain des rencontres 4 points Tactique (Analyse du rapport de force)	Choix	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	Choix	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
		a) 2 pts	0 à 0,5	0,75 à 1	1,25 à 1,5	1,75 à 2	a) 6 pts	0 à 1,25	1,5 à 2,75	3 à 4,5	4,75 à 6
		b) 4 pts	0 à 0,75	1 à 1,75	2 à 3	3,25 à 4	b) 4 pts	0 à 0,75	1 à 1,75	2 à 3	3,25 à 4
		c) 6 pts	0 à 1,25	1,5 à 2,75	3 à 4,5	4,75 à 6	c) 2 pts	0 à 0,5	0,75 à 1	1,25 à 1,5	1,75 à 2

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

- **Epreuve – Poule (Match en simple)/** Les élèves sont regroupés **par poule de 3, 4 à 5 joueurs**, de niveau **homogène**, dans la mesure du possible. Ces poules sont construites le jour de l'épreuve sur la base des résultats enregistrés tout au long de la **séquence d'enseignement** et hiérarchisées par « **niveau de jeu** » (cf *Intention*). Durant cette phase de poule, chaque joueur doit rencontrer l'ensemble des autres joueurs. **Un temps d'échauffement** de quelques minutes précèdera le début des rencontres. A l'issue des matchs de poule, un classement sera établi et déterminera le niveau de performance de chaque joueur.
- **Poule – Rôles/** Les joueurs seront affectés à une poule et devront gérer l'ensemble des rencontres à partir des « feuilles de matchs et de poules » mises à leur disposition. Chacun des élèves devra à tour de rôle assumer les tâches de : « coach, arbitre, joueur »
Un référent de poule sera nommé et devra remettre les résultats à la table de marque, après vérification auprès de l'ensemble des joueurs de la poule.
- **Match – Coaching/ 2 possibilités :**
Si 3 joueurs, Les matchs se font en **2 sets gagnants de 15 points, avec 2 points d'écart**. En cas d'égalité à 14-14, le 1^{er} joueur arrivé à 17 emporte le set.
Si 4 joueurs, Les matchs se font en **2 sets gagnants de 11 points, avec 2 points d'écart**. En cas d'égalité à 11-11, le 1^{er} joueur arrivé à 13 emporte le set.
Si 5 joueurs, Les matchs se font en **2 sets gagnants de 9 points, avec 2 points d'écart**. En cas d'égalité à 9-9, le 1^{er} joueur arrivé à 11 emporte le set.
Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre le joueur et son coach. Le coaching aura lieu entre 2 séquences de jeu (sets) pour permettre aux joueurs d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.
“Taus” - Changement de côté/ Tirage au sort “Taus”, au début du match, réalisé par l'arbitre. Les changements de côté se font à la fin du 1^{er}, 2^{ème} set et à la moitié du dernier set.
- **Efficacité Tactique/** Afin de déterminer l'efficacité tactique des joueurs, les arbitres ainsi que les joueurs concernés devront faire apparaître à l'issue de chaque match le nombre de points liés à l'efficacité tactique. Ce dernier est établi pour tous les sets victorieux, pour chaque joueur à la fin de chaque match. L'ET est défini par la différence favorable de points entre les joueurs sur le set. Ainsi les joueurs cumuleront ces points d'ET et obtiendront en fin d'épreuve **un crédit tactique individualisé (CT)**.
- **Tout abandon injustifié ou manque de fair-play caractérisé pourra être pénalisé de 2 points sur la note finale.**

CA4		AFL1 - Repères d'évaluation			
Intitulé		Pour gagner le match , mettre en œuvre une organisation offensive et défensive pour faire évoluer le rapport de force	Déclinaison dans l'APSA	AFL1 S'engager dans des matchs de poules en simple afin de les gagner et gérer ainsi des oppositions en s'adaptant à travers des choix tactiques et des mises en œuvre techniques. Les poules sont construites le jour de l'épreuve sur la base des résultats enregistrés tout au long de la séquence d'enseignement et hiérarchisées par « niveau de jeu » (cf <i>Intention</i>).	
Option pour l'élève		Etre noté en tant que gardien de but			
Éléments à évaluer		Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
		S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu (6pts)			
Intention		Logique du Renvoi La marque n'est pas envisagée (0-0.5)	Repousser/ Transpercer Projet de marque (0.5-1)	Créer et/ ou exploiter l'EL Rupture Volontaire (1-2)	Déborder/ Surprendre/ Neutraliser l'adversaire pour rompre l'échange 2-3)
		A1 - Maniabilité & Trajectoires			
Trajectoires Paramètres : -Profondeur -Direction -Vitesse -Hauteur -Incertitudes (rythme, feintes)		A1 Trajectoires lentes et à mi-hauteur le plus souvent au centre du terrain Maniabilité Pauvre Frappe de face	Fondé le plus souvent sur la combinaison de 2 paramètres . Trajectoires plus hautes et accélérées : Jeu à plat & axial type drive, voire Smash dans la profondeur. Pas ou peu d'utilisation de l'amorti. Tentative de jeu sur les cotés. Maniabilité fondée sur 1 prise Frappe plutôt de face Rythme de jeu Uniforme	Projet de débordement par la combinaison de 3 paramètres de la trajectoires Fixe et exploite souvent à partir du <u>revers</u> de l'adversaire) Techniques variées, volume de jeu conséquent : dégagements, amortis, rush, smash, lift Maniabilité CD/ R au filet Frappes de profil et de face Rythme de jeu Uniforme	Projet tactique par la combinaison de 4 paramètres de la trajectoires Techniques variées et précises , volume de jeu complet en Attaque/ défense: lob/ dégagement , amorties , contre-amortis , rush , smashes variés. Trajectoires accélérées qui évitent le centre (4 coins) , ligne brisée , contre-pied Le revers reste néanmoins un point vulnérable. Maniabilité CD/R + prise universelle Frappes de profil et de face Changement de rythme marqué (Alternance Puissance/ Touché)
		(0-0.25 pt)	(0.25-0.5)	(0.5-0.75)	(0.75-1pt)

		A2 - « Combativité/ Mental »																																																																																													
	A2	Le Touriste Engagement faible, voire absent	Le Joueur Fragile (instable/ nerveux/ abattu)	Le Compétiteur Engagement sur tous les points Débordement d'énergie Difficulté sur la durée à gérer ses émotions, ce qui occasionne des erreurs techniques simples	Le Pro Calme, Maîtrise de ses émotions Investi sur les points importants																																																																																										
		A3 - Service																																																																																													
	A3	Service techniquement correct <u>qui met le serveur en situation périlleuse !</u>	Engagement qui neutralise l'adversaire 1 fois sur 2	Engagement qui neutralise l'adversaire la plus part du temps	Engagement qui neutralise l'adversaire et qui crée parfois le décalage																																																																																										
		A4- Déplacements																																																																																													
	A4	Actions Sporadique Pas de déplacements / replacements	Juxtaposition d'actions Déplacements assez rapides dans le secteur proche mais lents dans le secteur éloigné et surtout vers l'arrière Les temps d'arrêts répétés donnent lieu à des échanges très courts. <u>Déplacement-Arrêt-Frappe-Arrêt-Replacement</u>	Coordination d'actions Déplacements et Frappes enchainés le plus souvent (au filet et au fond du court) Pas chassés utilisés L'équilibre du joueur reste problématique lors de la frappe. Le replacement est penalize. La reprise d'appui, quand elle est presente n'est pas toujours coordonnée au jeu. Le joueur accumule ainsi rapidement du retard dans ses déplacements ou replacements. <u>Déplacement-frappe-Arrêt-Replacement</u>	Synchronisation d'actions Enchaînements possibles par une disponibilité des appuis et une technique adaptée (Allègement- reprise d'appuis, pas chassés)																																																																																										
Gain des rencontres 2pts	A5	Pas de victoire 0.5 point	1 victoires 1 point	2 victoires 1.5pts	3 victoires 2pts																																																																																										
		B1 Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force (4pts)																																																																																													
	B1	Efficacité Tactique «Crédit Tactique définit comme l'ET sur l'épreuve » / 4points Cette dernière est évalué par le biais du Cumul des écarts de points (CEP) favorables pour les sets victorieux.																																																																																													
		Sets de 15 pts Poule de 3 2 matchs 2 sets gagnants Total 4 sets Victorieux	Sets de 11 pts Poule de 4 3 matchs 2 sets gagnants Total 6 sets victorieux	Sets de 9pts Poule de 5 4 matchs 2 sets gagnants Total 8 sets victorieux																																																																																											
		<table><tr><th>EP</th><th>Cumul EP</th><th>Pts</th></tr><tr><td>5</td><td>20 ou plus</td><td>4</td></tr><tr><td></td><td>18</td><td>3.5</td></tr><tr><td>4</td><td>16</td><td>3</td></tr><tr><td></td><td>14</td><td>2.5</td></tr><tr><td>3</td><td>12</td><td>2</td></tr><tr><td></td><td>10</td><td>1.5</td></tr><tr><td>2</td><td>8</td><td>1</td></tr><tr><td></td><td>6</td><td>0.5</td></tr><tr><td>1</td><td>4</td><td>0</td></tr></table>	EP	Cumul EP	Pts	5	20 ou plus	4		18	3.5	4	16	3		14	2.5	3	12	2		10	1.5	2	8	1		6	0.5	1	4	0	<table><tr><th>EP</th><th>Cumul EP</th><th>Pts</th></tr><tr><td>4</td><td>24 ou plus</td><td>4</td></tr><tr><td></td><td>21</td><td>3.5</td></tr><tr><td>3</td><td>18</td><td>3</td></tr><tr><td></td><td>15</td><td>2.5</td></tr><tr><td>2</td><td>12</td><td>2</td></tr><tr><td></td><td>9</td><td>1.5</td></tr><tr><td>1</td><td>6</td><td>1</td></tr><tr><td></td><td>CEp>0</td><td>0.5</td></tr><tr><td></td><td>CEp<0</td><td>0</td></tr></table>	EP	Cumul EP	Pts	4	24 ou plus	4		21	3.5	3	18	3		15	2.5	2	12	2		9	1.5	1	6	1		CEp>0	0.5		CEp<0	0	<table><tr><th>EP</th><th>Cumul EP</th><th>Pts</th></tr><tr><td>4</td><td>32 ou plus</td><td>4</td></tr><tr><td></td><td>28</td><td>3.5</td></tr><tr><td>3</td><td>24</td><td>3</td></tr><tr><td></td><td>20</td><td>2.5</td></tr><tr><td>2</td><td>16</td><td>2</td></tr><tr><td></td><td>12</td><td>1.5</td></tr><tr><td>1</td><td>8</td><td>1</td></tr><tr><td></td><td>CEp>0</td><td>0.5</td></tr><tr><td></td><td>CEp<0</td><td>0</td></tr></table>	EP	Cumul EP	Pts	4	32 ou plus	4		28	3.5	3	24	3		20	2.5	2	16	2		12	1.5	1	8	1		CEp>0	0.5		CEp<0	0	
EP	Cumul EP	Pts																																																																																													
5	20 ou plus	4																																																																																													
	18	3.5																																																																																													
4	16	3																																																																																													
	14	2.5																																																																																													
3	12	2																																																																																													
	10	1.5																																																																																													
2	8	1																																																																																													
	6	0.5																																																																																													
1	4	0																																																																																													
EP	Cumul EP	Pts																																																																																													
4	24 ou plus	4																																																																																													
	21	3.5																																																																																													
3	18	3																																																																																													
	15	2.5																																																																																													
2	12	2																																																																																													
	9	1.5																																																																																													
1	6	1																																																																																													
	CEp>0	0.5																																																																																													
	CEp<0	0																																																																																													
EP	Cumul EP	Pts																																																																																													
4	32 ou plus	4																																																																																													
	28	3.5																																																																																													
3	24	3																																																																																													
	20	2.5																																																																																													
2	16	2																																																																																													
	12	1.5																																																																																													
1	8	1																																																																																													
	CEp>0	0.5																																																																																													
	CEp<0	0																																																																																													
		*EP (Ecart de points)																																																																																													

CA4 AFL2 - Repères d'évaluation

Intitulé	Se préparer individuellement et collectivement pour conduire et maîtriser un affrontement collectif		Déclinaison dans l'APSA	AFL2 Renseigner un cahier d'entraînement afin de réguler le travail accompli permettant la préparation d'une séance de travail adaptée et cohérente au regard d'un projet personnalisé. Le carnet d'entraînement comprend : les thèmes abordés, les sensations, les points d'amélioration, les points forts, , les perspectives)	
Option pour l'élève	Répartition du nombre de points entre AFL2 et AFL3. Choix des paramètres d'entraînement.				
Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	
Indicateurs	...Entraînement inadapté	... Entraînement partiellement adapté	...Entraînement adapté	...Entraînement optimisé	
	• S'engage peu dans les séances. • Carnet d'entraînement tenu de manière irrégulière.	• S'engage dans les exercices selon ses aptitudes. • 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 les travailler.	
Note sur 2, 4 ou 6	cf annexes				

CA4 AFL3 - Repères d'évaluation

Intitulé	Choisir et assumer des rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire		Déclinaison dans l'APSA	AFL3 Choisir et assumer des rôles dès le début de la séquence d'enseignement (arbitre, coach, partenaire d'entraînement, observateur, gestionnaire) cf annexes pour les autres rôles	
Option pour l'élève	Répartition du nombre de points entre AFL2 et AFL3. Choix des modalités d'aide de son ou ses partenaires.				
Éléments à évaluer	Degré 1		Degré 2	Degré 3	Degré 4
Indicateurs	Arbitre Désintéressé Déconcentré Méconnaissance des règles		Arbitre à l'attention sporadique Connaissance partielle des règles	Arbitre présent, il conduit le match Maîtrise : -le comptage des points -les limites du terrain -le placement des joueurs	Arbitre précis et concerné Maîtrise du vocabulaire Annonces intelligible/ pertinentes et audibles Maîtrise les règles du service
Note sur 6, 4 ou 2	cf annexes pour la distribution des points				

Validation (réservé aux IA-IPR)	Motivation et/ou commentaire :
☐ Validée ☐ Non validée le : jj/mm/aaaa par : nom IA-IPR	...

POINTS CHOISIS AFL 2 ou AFL 3	DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
2 pts	0,5	1	1,5	2
4 pts	1	2	3	4
6 pts	1,5	2,5	4,5	6

Compléments...

Rôle de coach

Évalué au cours de la séquence et de l'évaluation finale

DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
Peu attentif au match de son partenaire.	Attentif au match de son partenaire, l'encourage et apporte des conseils simples et stéréotypés lors des périodes de coaching.	Attentif au match de son partenaire, l'encourage et apporte des conseils pertinents lors des périodes de coaching.	Attentif au match de son partenaire, l'encourage et apporte des conseils pertinents lors des périodes de coaching. Exploite avec pertinence les temps morts.

Rôle de partenaire d'entraînement

Évalué au cours de la séquence

DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
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 balles 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 balles de manière à ce que son partenaire puisse travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice. Apporte quelquefois des conseils à son partenaire.

Rôle de gestionnaire

Évalué au cours de la séquence

DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
Peu concerné, gestion inefficace des matchs (d'une poule ou d'un tournoi). Feuille de score peu fiable.	Appliqué mais brouillon dans la gestion des matchs (d'une poule ou d'un tournoi). Remplit correctement une feuille de score.	Investi, organise les matchs d'une poule, gère le classement.	Investi, organise les matchs d'un tournoi en gérant les temps de repos et les tables, gère le classement.

Rôle d'observateur

Évalué au cours de la séquence

DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
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, recueil 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.