Académie de Bordeaux Liberté • Égalité • Fraternité RÉPUBLIQUE FRANÇAISE	**Référentiel certificatif enseignement commun EPS**	**CA4 Badminton**

Lycée Polyvalent Vaclav Havel Bègles

Eléments de contexte et choix réalisés par l'équipe pédagogique :

Les élèves sont par équipes de 2.
Ils effectuent une rencontre contre une autre équipe de niveau le plus homogène que le groupe permet.
La rencontre se déroule en cinq matchs de deux sets gagnants de 11 points sans prolongations :
4 simples (chaque joueur rencontre les deux autres joueurs de l'équipe adverse) et un double.
Lors des simples, les élèves sont coachés par leur partenaire (temps de conseils entre deux sets, et possibilité d'un temps mort par set).
Les élèves ont choisi leur partenaire d'équipe lors de la séquence d'enseignement (au minimum trois leçons avant la séance d'évaluation terminale). Ce choix est libre mais guidé par le professeur Obligation de choisir un partenaire de son niveau similaire (Classement et découpage du groupe en niveaux similaires par le professeur).
Pour les deux éléments évalués, le professeur, après avoir positionné l'élève dans un des 4 niveaux de jeu, définit le nombre de points en fonction de son efficacité appréciée comme suit :

- efficacité maximale (haut de la fourchette de note) : l'équipe gagne, l'élève remporte ses deux simples et le double ;
- efficacité minimale (bas de la fourchette de note) : l'équipe perd, l'élève perd ses deux simples et le double.

CA4 : Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner	**AFL1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.**	**AFL2 : Se préparer et s'entrainer, individuellement ou collectivement, pour conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel.**	**AFL3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.**

Choix possibles pour les élèves et évaluation des trois Attendus de Fin de Lycée (AFL)

- AFL 1 : Sur 12 points choix de son partenaire d'équipe.
- AFL 2 et AFL 3 : Sur 8 points ; Trois choix

CHOIX	AFL 2	AFL 3
1	6	2
2	4	4
3	2	6

- AFL 3 : choix du deuxième rôle évalué.

Repères d'évaluation de l'AFL 1 :

ÉLÉMENTS À ÉVALUER	NIVEAUX DE JEU			
	1	2	3	4
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu.	Engagement donné	Un service neutralisant	Deux services différents ne donnant pas de volants favorables	Plusieurs services efficaces
	Trajectoires ascendantes centrées	Trajectoires variées en hauteur dans l'axe central	Trajectoires Déplaçant l'adversaire sur tout le terrain	Trajectoires mettant l'adversaire en crise de temps et/ou d'espace
	Déplacements lents, tardifs	Ne couvre que partiellement son terrain	Couvre tout son terrain dans un jeu lent	Couvre tout son terrain dans un jeu rythmé
	Frappe haute en piston Raquette sans vitesse	Accélération de raquette peu de contrôle	Dégagé médian (5 zones) Amorti fond de court Smash efficace	Dégagé long (6 zones) Amorti rasant Drive Revers court
SUR 8 POINTS	0 à 2	2.5 à 4	4.5 à 6	6.5 à 8
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force. Le projet de jeu de l'élève :	Ne permet ni d'exploiter un coup fort, ni d'exploiter une faiblesse de son adversaire, ni de contrer un coup fort de l'adversaire.	Permet soit d'exploiter un coup fort, soit d'exploiter une faiblesse de l'adversaire, soit de contrer un coup fort de l'adversaire.	Combine deux aspects : exploiter ses propres coups forts ; exploiter les faiblesses de l'adversaire ; contrer les coups forts de l'adversaire	S'adapte au 2ième set.
SUR 4 POINTS	0 à 1	1.5 à 2	2 à 3	3.25 4

Repères d'évaluation de l'AFL 2 :

« Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement interindividuel. »

Ce positionnement est effectué sur la base des observations réalisées lors de la séquence d'évaluation 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 et toutes données sur le badminton permettant de mieux progresser.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
S'engage peu dans les séances. *Carnet d'entraînement* tenu de manière irrégulière	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 les travailler.

Repères d'évaluation de l'AFL 3 :

« Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »

L'élève est évalué dans le rôle de coach et un autre rôle au choix parmi observateur ou arbitre.

- Rôle de coach : Évalué au cours de la séquence et de l'évaluation finale

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 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.	L'encourage et apporte des conseils pertinents lors des périodes de coaching. Au regard des capacités de son partenaire.	L'encourage et apporte des conseils pertinents lors des périodes de coaching. Selon les capacités de son partenaire et de l'adversaire.

- Rôle d'observateur : Évalué au cours de la séquence

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Peu attentif au jeu, les données relevées sont fausses, parcellaires ou inexploitables.	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.

- Rôle d'arbitre : Evalué au cours de la séquence

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Feuille de score peu fiable.	Remplit correctement une feuille de score.	Et arbitre correctement un simple	Et arbitre correctement un double