

Etablissement : Lycée Victor Louis

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

Lycée polyvalent urbain. Filières Vente, Commerce, Gestion Administration et Animation Enfance et Personnes Agées.

Élèves en difficultés scolaires concernant les enseignements généraux. Du coup, ils ne sont pas motivés par les rôles sociaux. Par contre, grande hétérogénéité concernant l'investissement moteur. Il nous semble que c'est ce point qui est à privilégier. A plus long terme, il nous semble également intéressant d'appuyer sur l'autonomie et la connaissance de soi. En effet, c'est avec ces compétences que l'on peut espérer que leur pratique physique ne s'arrêtera pas à l'issue de leur scolarité.

**CA4 : Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner**

**AFP1 et 2 :**

- Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur.
- Mobiliser les techniques variées et efficaces pour construire la victoire.

**AFLP3 :**

- Analyser les forces et les faiblesses de ses adversaires et faire des choix tactiques et stratégiques pour gagner la rencontre.

**AFLP5 :**

- Savoir se préparer, en autonomie et de manière lucide, à affronter ses adversaires en tournoi, en répondant aux exigences techniques et tactiques attendues.

**APSA retenue : badminton**

Temps d'apprentissage : 10 séances de 2h

**Compétence de fin de séquence caractérisant les 4 AFLP retenus dans l'APS**

Analyser le jeu de son(ses) adversaire(s) pour utiliser ses points forts et exploiter les points faibles de(s) l'adversaire(s)  
Utiliser les techniques (service, Vjeu, trajectoires, rythme...) pour gagner son match.

Organiser la meilleure paire possible / paire adverse (Choix de l'ordre des joueurs)

Faire des choix de jeu (analyse perso et coaching)

S'échauffer sur des routines de jeu permettant de revoir tous les attendus

**Situation d'évaluation de fin de séquence : 12 points**

**Badminton à deux**

Rencontre de deux équipes de deux joueurs(es) : Deux simples et un double en score acquis (15,30,45). Les binômes sont établis dans un même niveau de jeu. Possibilités d'un trio sur la même formule (chaque joueur doit faire au moins un match).

Coaching possible tous les 5 points de son équipe (interdit en jeu). Feuille de rencontre à renseigner avec ordre des matches, scores et choix tactiques

Positionnement précis dans le degré.	Repères d'évaluation															
	Degré 1				Degré 2				Degré 3				Degré 4			
<p><b>AFLP 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur.</li> </ul> <p><b>7 points</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jeu inadapté à l'adversaire</li> <li>Ne cherche pas à marquer le point</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>Début d'adaptation tactique à son adversaires notamment en utilisant ses points forts</li> <li>Des intentions pour aller chercher à mettre l'adversaire en difficulté</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>utilise ses points forts</li> <li>connaît les points faibles de ses adversaires et essaye de les exploiter</li> <li>Cherche la rupture</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>Réussi à prendre l'avantage en utilisant ses points forts et les points faibles de l'adversaire</li> <li>La rupture est construite et efficace</li> </ul>			
	Gain des matches				Gain des matches				Gain des matches				Gain des matches			
	Perds tous ses match	Gagne en double	Gagne en simple	Gagne tous ses matchs	Perds tous ses match	Gagne en double	Gagne en simple	Gagne tous ses matchs	Perds tous ses match	Gagne en double	Gagne en simple	Gagne tous ses matchs	Perds tous ses match	Gagne en double	Gagne en simple	Gagne tous ses matchs
	0	0,25	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7

<p><b>AFLP 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mobiliser les techniques variées et efficaces pour construire la victoire.</li> </ul> <p><b>5 points</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Services</b> : simple remise en jeu</li> <li><b>Dépl/repl</b> : Pas ou peu</li> <li><b>Vol jeu</b> : Partenariat</li> <li><b>Trajectoires</b>: Paraboliques quel que soit le coup</li> <li><b>Rythme</b> : Lent, Mou</li> </ul> <p>0 point ----- 0,5 point</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>service court encore un peu haut</li> <li>Efforts mais problèmes dans les déplacements</li> <li>Bande transversale</li> <li>Début de différenciation long / court / attaque</li> <li>Mou avec quelques accélérations</li> </ul> <p>1 point ----- 2 points</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>service long ou court avec trajectoires adaptées. Difficile à attaquer</li> <li>Ne lâche pas les points mais retards fréquents. Certains déplacements posent problème</li> <li>Combinaison bandes transversale et longitudinale</li> <li>Les trajectoires correspondent régulièrement aux coups</li> <li>Rapide avec quelques variations rarement adaptées à l'adversaire</li> </ul> <p>2,5 points ----- 4 points</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Met l'adversaire en difficulté à chaque service. Marque au service</li> <li>Déplacements équilibrés, rapides voire anticipatifs. Efficaces.</li> <li>Périphérie ou smashes</li> <li>Précises, adaptées et efficaces</li> <li>Varié, efficace, participe à la construction de l'attaque / défense</li> </ul> <p>4,5 points ----- 5 points</p>
--	--	--	--	---

## Évaluation au fil de la séquence : 8 points

Seuls les deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique sont évalués pour constituer cette partie de la note sur 8 points

Les points de chaque AFLP seront répartis sur les 4 degrés de positionnement.

AFLP 3 évalué	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>Organiser la meilleure paire possible / paire adverse (Choix de l'ordre des joueurs)</p> <p>Faire des choix de jeu (analyse perso et coaching)</p> <p>Rmq : évaluation individuelle</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paire choisie aléatoirement sans objectif</li> <li>• Pas ou peu d'analyse perso. Pas de Coaching ou limité à des encouragements.</li> <li>• Aucun choix de jeu lié à l'adversité</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Choix des matches cohérent sans capacité à le justifier</li> <li>• Analyse du jeu avec tentative de stratégie.</li> <li>• Le coaching est fait sans effet notable.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Choix des matches réfléchi et cohérent</li> <li>• Analyse situationnelle et mis en place, au moins intentionnellement, d'options de jeu</li> <li>• coaching pertinent aidant le joueur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le choix de l'ordre des matches est efficient</li> <li>• Adaptation permanente du jeu en fonction de l'adversité</li> <li>• Coaching efficace</li> </ul>

AFLP 5 évalué	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>S'échauffer sur des routines de jeu permettant de revoir tous les attendus</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pas d'échauffement ou inadapté sans aucun objectif.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Échauffement peu réfléchi. Sa fonction est physiologique mais absolument pas technique et tactique.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Échauffement cohérent. Des routines technico-tactiques sont abordées.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Échauffement optimisé. Toutes les fonctionnalités sont exploitées.</li> </ul>

Points choisis pour deux AFLP (parmi les AFLP 3 à 6)	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
/4pts	0.5	1.5	2 à 3.5	4
/2pts	0,25	0.75	1 à 1,75	2
/6pts	0,75	1,75	3 à 5,25	6

Validation (réservée aux IA-IPR)	Motivation et/ou commentaire :
<p data-bbox="107 272 436 316"><input type="checkbox"/> Validée <input type="checkbox"/> Non validée</p> <p data-bbox="107 331 302 368">le : jj/mm/aaaa</p> <p data-bbox="107 384 309 421">par : nom IA-IPR</p>	

