

## Référentiel CAP Badminton – LP Dumas JEAN-JOSEPH

<b>Principe d'élaboration de l'épreuve du champ d'apprentissage 4 : BADMINTON</b>				
Le candidat doit réaliser en duo au moins 2 confrontations contre 2 duos adverses différents de 24 points joués sur un terrain adapté (match en simple). Les duos sont homogènes entre eux mais hétérogènes en leur sein (même si de niveau proche). Les joueurs 1 s'affrontent sur 12 points joués puis passent le relais de leur score aux joueurs 2. *Bingos = points directs marqués sans que l'adversaire ne touche le volant.				
AFLP évalués	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p><b>AFLP1</b> : Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point</p> <p style="color: blue;">Identifier le retard adverse et jouer dans l'espace libre</p>	<p>Bingos* : 0 à 1</p> <p>0 – 1 pt</p>	<p>Bingos* : 2 - 3</p> <p>2 - 3 pts</p>	<p>Bingos* : 4 – 5</p> <p>4 – 5 pts</p>	<p>Bingos* : 6 et +</p> <p>6 – 7 pts</p>
Gain des matchs	Défaites uniquement	Nbre défaites > Nbre victoire	Nbre de défaite < ou = Nbre de victoire	Victoire uniquement
<p><b>AFLP2</b> : utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer</p> <p style="color: blue;">Construire des trajectoires variées pour déplacer l'adversaire</p>	<p>Joue dans l'axe en renvoi passif principalement avec un seul type de coup</p> <p>1 point</p>	<p>Joue dans l'axe mais varie les frappes (dégagement, coup droit, revers,...)</p> <p>2 – 3 points</p>	<p>Trajectoires variées sur 2 paramètres uniquement (hauteur, longueur, direction, vitesse)</p> <p>4 points</p>	<p>Trajectoires variées sur 3 ou 4 paramètres (hauteur, longueur, direction, vitesse)</p> <p>5 points</p>
<p><b>AFLP 3</b> : Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice</p> <p style="color: blue;">S'entraîner à 2 en intégrant les repères pour réussir et en répétant les coups choisis en rapport à des besoins personnels identifiés (rôle de partenaire d'entraînement)</p>	<p>Travaille uniquement si l'enseignant est à côté et le sollicite</p>	<p>Mise en action lente. Doit être guidé pour travailler</p>	<p>Travaille régulièrement mais doit parfois être recadré sur les critères d'exécution</p>	<p>Est capable de se mettre en action tout seul. A compris l'intérêt de la répétition et du respect des critères pour progresser</p>
	Peu ou pas de retour d'informations	Renseigne sur le résultat	Conseils sans rapport avec les critères de réalisation demandés	Conseils pertinents au regard des critères de réalisation demandés

<b>AFLP 4 :</b> Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu <b>Etre fairplay et assumer les rôles d'arbitre, coach, observateur,...</b>	<b>Obs :</b> Est inattentif au jeu / pas de relevé	Peu attentif au jeu / relevés faux	Attentif au jeu / relevés justes mais incomplet	Attentif au jeu / relevés justes, précis et complets
	<b>Arbitre :</b> Peu concerné par le jeu, connaissance des règles approximative	Annonce le score de façon claire. Connais les règles	Annonce le score du serveur en 1 <sup>er</sup> , annonce les volants out et les fautes au service	Dirige le match, gestuelle adaptée
	<b>Coach :</b> pas d'échange avec son partenaire	Echanges rares et superficiels	Encouragements, investissements positifs	Echanges pertinents + encouragements
<b>AFLP 5 :</b> Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation <b>Connaitre et réaliser une routine d'échauffement</b>	L'échauffement est passif et très irrégulier	L'élève s'échauffe en suivant les consignes de l'enseignant ou d'un camarade	L'élève est autonome dans son échauffement et s'appuie essentiellement sur des routines proposées par l'enseignant	L'élève est autonome dans son échauffement et est capable d'adapter les exercices à sa pratique et sa forme du jour
<b>AFLP 6 :</b> Connaitre les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires <b>Connaitre le vocabulaire spécifique de l'activité</b>	Ne connaît pas les termes spécifiques de l'activité : Raquette, volant, frappe, dégagement, amorti, .....	L'élève connaît partiellement les termes de l'activité	L'élève est capable de parler de sa pratique en utilisant les notions et termes essentiels à sa pratique ( technique, tactique, placement, frappe, .....	L'élève s'exprime avec aisance sur sa pratique et est capable de se comparer à une pratique sportive (format des matchs, compétition,.....)

### Répartition des points par degré pour les AFLP 3-4-5-6

Nbre de points choisi par l'élève pour l'AFLP	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<b>/4 PTS</b>	1	2	3	4
<b>/2 PTS</b>	0,5	1	1,5	2
<b>/6 PTS</b>	0 - 1	2 - 3	4	5-6

**Épreuve adaptée :** selon le type de handicap (obésité, asthme, difficulté articulaire, problème de compréhension...), l'élève se verra proposer des repères d'évaluation différents comme la taille du terrain (réduit en défense, déplacement limité,.....), consignes simplifiées (adversaire en opposition raisonnée ou coopérant, score valorisé, ...), temps de récupération plus long, priorité aménagée des AFLP, adaptation du matériel (volant coloré, hauteur du filet augmentée pour ralentir les trajectoires,....)