**LP TRINITE RÉFÉRENTIEL CAP CA4 : Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner APSA : BADMINTON**

|  |  |
| --- | --- |
| AFLP 1 : Identifier le déséquilibre adverse et profiter pour produire rapidement l’action décisive et marquer le point  AFLP 2 : Utiliser techniques et tactiques d’attaque adaptées pour favoriser l’occasion de marquer et mobiliser les moyens de défense pour s’opposer  AFLP 4 : 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  AFLP 5 : Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation. | **Principes d’élaboration de l’épreuve :**  Matchs en 2 sets de 11 points. Les règles essentielles sont celles du badminton.Chaque élève disputent plusieurs matchs dans des poules de niveau homogènes. Les matchs sont arbitrés par un élève de la poule.  Évaluation AFLP 1 et 2 en fin de séquence / 12  Évaluation AFLP 3 et 4 en cours de séquence  / 8 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| AFLP évalués | **Repères d’évaluation** | | | |
| **Degré 1** | **Degré 2** | **Degré 3** | **Degré 4** |
| **AFLP 1 :** Identifier le déséquilibre adverse et profiter pour produire rapidement l’action décisive et marquer le point  ***Répartition équilibrée des 7 points entre les degrés*** | L’élève se focalise uniquement sur le renvoi du volant | L’élève recherche la rupture de l’échange sur les volants favorables | L’élève cherche la mise en difficulté dès le service et cherche à rompre l’échange | L’élève construit la rupture de l’échange sur plusieurs frappes. |
| Gain des matchs  **0 pt---------------------- 1 pt** | Gain des matchs  **1.5 pts-----------------3 pts** | Gain des matchs  **3,5 pts ---------------- 5 pts** | Gain des matchs  **5,5 pts ------------------- 7 pts** |
| **AFLP 2 :** Utiliser techniques et tactiques d’attaque adaptées pour favoriser l’occasion de marquer et mobiliser les moyens de défense pour s’opposer  ***Répartition équilibrée des 5 points entre les degrés*** | - le service est une simple mise en jeu  - le volant est essentiellement joué dans l’axe  - Elève, souvent immobile est dépassé sur les volants excentrés ou accélérés | - le service est assuré  - les trajectoires sont aléatoires  - Beaucoup de fautes directes après un déplacement  - l’élève défend en réagissant tardivement et sans replacement. | - le service est varié.  - Les frappes sont peu précises sur l’ensemble des paramètres:hauteur, longueur, direction, vitesse  - La défense est assurée par une bonne mobilité et un début de replacement | -Déplacement vers le volant et placements sous le volant souvent coordonnés, synchronisés et adaptés.  - L’élève sort du jeu de face  -La défense permet la continuité du jeu |
| **0 pt ------------------- 0,5 pt** | **1pt-------------------- 2 pts** | **2,5 pts ---------------- 4 pts** | **4.5 pts------------------  5 pts** |

Choix de l’équipe pédagogique d’évaluer les AFLP 4 et AFLP 5 ( compte tenue du projet pédagogique EPS).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| AFLP évalués | **Degré 1** | **Degré 2** | **Degré 3** | **Degré 4** |
| **AFLP 4 :** 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 | - Abandonne lorsque le score se creuse en sa défaveur  - A une attitude irrespectueuse face à son adversaire  - Intègre difficilement les règles  - ne s’implique pas dans les rôles sociaux mis en place dans les leçons | - Se décourage lorsque le score se creuse en sa défaveur  - Contrôle mal ses émotions  - Met en oeuvre partiellement les règles retenues  - S’implique de manière inconstante dans les rôles sociaux | - S’engage jusqu’à la fin de la rencontre quelle que soit le score.  - Accepte la victoire ou la défaite . Contrôle ses émotions lors de la rencontre.  - Comprend et fait appliquer les règles principales  - S’implique régulièrement dans les rôles sociaux. | - Fait preuve de sang-froid et de persévérance tout au long de la rencontre  - Gagne avec humilité et perd sans rancune  - Respecte et fait respecter les règles et règlement retenus.  - S’implique toujours dans les rôles sociaux |
| Cas n°1 6 points ☐ | De 0 à 1.5 pts | De 1.5 à 3 pts | De 3 à 4.5 pts | De 4.5 à 6 pts |
| Cas n°2 4 points ☐ | De 0 à 1 pt | De 1 à 2 pts | De 2 à 3 pts | De 3 à 4 pts |
| Cas n°3 2 points ☐ | De 0 à 0.5 pts | De 0.5 à 1 pt | De 1 à 1.5 pts | De 1.5 à 2 pts |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **AFLP 5 :** Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.  Éléments à évaluer de l’AFLP 5:  Reproduire un échauffement complet proposé par l’enseignant ou produire son propre échauffement. |  |  |  |  |
| Echauffement non réalisé ou echauffement non efficace | Echauffement réalisé en partie, de façon succinte et incompète | Echauffement réalisé en respectant les différents critères | Prise en charge de l’échauffement par l’élève. |
| Cas n°1 2 points ☐ | De 0 à 0.5 pts | De 0.5 à 1 pt | De 1 à 1.5 pts | De 1.5 à 2 pts |
| Cas n°2 4 points ☐ | De 0 à 1 pt | De 1 à 2 pts | De 2 à 3 pts | De 3 à 4 pts |
| Cas n°3 6 points ☐ | De 0 à 1.5 pts | De 1.5 à 3 pts | De 3 à 4.5 pts | De 4.5 à 6 pts |