

RÉFÉRENTIELS CAP BADMINTON HANDICAP

Établissement	Lycée Professionnel de Place d'Armes Le Lamentin	CHAMP D'APPRENTISSAGE N°	1	2	3	4	5
APSA	BADMINTON SIMPLE					X	

<p>AFLP 1,2 :</p> <p>1 : Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.</p> <p>2 : 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>Les AFLP1 et 2 sont évaluées le jour du CCF</p> <hr/> <p>3 : Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice.</p> <p>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.</p> <p>5 : se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.</p> <p>6 : Connaître les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires.</p> <p>Seules les AFLP 3, 4, 5, 6 sont retenues par l'enseignant pour sa classe et seront évaluées sur les deux dernières séances avant le CCF. Ce choix d'AFLP sera adapté à l'élève en cas de handicap.</p> <p>L'élève aura le choix de la répartition des points pour les AFLP retenues pour la classe: 4/4, 6/2, 2/6.</p>	<p><u>Élève sourd ou malentendant</u></p> <p><u>Principes d'élaboration de l'épreuve :</u></p> <p>Montée /descente filles garçons mélangés afin de constituer des poules de niveau homogène. Les matchs se jouent en 2 sets gagnants de 11 points Poules de 4 : 2 joueurs, 2 arbitres Classement filles et garçons séparé</p> <p><u>Consigne pour toute communication :</u></p> <p>Pour l'élève en situation de handicap : pas d'activité tant qu'il n'a pas compris la consigne, le score, la parole de l'autre...</p> <p>Pour les autres élèves : communiquer en articulant distinctement et toujours de face et de manière bien visible pour l'élève en situation de handicap. S'assurer qu'il a compris le message.</p>
---	---

Éléments à évaluer	Repères d'évaluation			
AFLP 1 :	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point	Logique de renvoi pour se débarrasser du volant	Il identifie quelques situations favorables et les exploite parfois.	Il identifie rapidement les situations favorables Et les exploite souvent	Il identifie immédiatement les situations favorables Et les exploite systématiquement
7 points	Gain des matchs 0G... ..1G.....2G.....3G De 0 -----> 1 pt	Gain des matchs 0G... ..1G.....2G.....3G De 1,5 -----> 3 pts	Gain des matchs 0G... ..1G.....2G.....3G De 3,5-----> 5pts	Gain des matchs 0G... ..1G.....2G.....3G De 5,5 -----> 7pts

AFLP 2 :	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer.	Peu actif techniquement et tactiquement en attaque Spectateur de l'attaque adverse	Jeu stéréotypé, occasions de marque aléatoires En retard en défense	Crée un déséquilibre pour marquer sur son coup fort Utilise son positionnement et CD /R pour défendre	Diversifie ses attaques en fonction de l'intention tactique. Il varie ses renvois pour gêner l'attaque.
5 points	De 0 à 0,5pt	De 1 à 2 pts	De 2,5 à 4 pts	De 4 à 5 pts

AFLP3 :	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice.	Evite	accepte	persévère	surmonte
Cas n°1 2 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 0,5 pts	De 0,75 à 1 pts	De 1,25 à 1,5 pts	De 1,75 à 2 pts
Cas n°2 4 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 1 pt	De 1,5 à 2 pts	De 2,5 à 3 pts	De 3,5 à 4 pts
Cas n°3 6 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 1,5 pts	De 2 à 2,5pts	De 3 à 4 pts	De 4,5 à 6 pts

AFLP 4 :	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 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.	Abandon Pas fair play Méconnaissance des règles Ne s'implique pas dans les rôles sociaux	Peut se décourager Contrôle émotionnel partiel Connaissance partielle des règles Partiellement impliqué dans les rôles sociaux	Engagement satisfaisant Accepte le score Comprend et fait appliquer les règles principales Régulièrement impliqué dans les rôles sociaux	Lucide en toute circonstance Loyal Excellentes connaissances et application du règlement Investi dans tous les rôles sociaux
Cas n°1 2 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 0,5 pts	De 0,75 à 1 pts	De 1,25 à 1,5 pts	De 1,75 à 2 pts
Cas n°2 4 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 1 pt	De 1,5 à 2 pts	De 2,5 à 3 pts	De 3,5 à 4 pts
Cas n°3 6 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 1,5 pts	De 2 à 2,5pts	De 3 à 4 pts	De 4,5 à 6 pts

AFLP 5 :	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique	Engagement modéré Élève passif	Engagement correct Besoin de guidage	Engagement satisfaisant Besoin de guidage moyen par l'enseignant	Engagement autonome
Cas n°1 2 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 0,5 pts	De 0,75 à 1 pts	De 1,25 à 1,5 pts	De 1,75 à 2 pts
Cas n°2 4 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 1 pt	De 1,5 à 2 pts	De 2,5 à 3 pts	De 3,5 à 4 pts
Cas n°3 6 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 1,5 pts	De 2 à 2,5pts	De 3 à 4 pts	De 4,5 à 6 pts

AFLP 6 :	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Connaître les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires	Pas de connaissance culturelle de l'activité Terminologie pauvre	Quelques éléments de culture Prémises d'utilisation de la terminologie dans sa pratique	Bonne connaissance culturelle Utilisation à bon escient de la terminologie	Connaissance culturelle et terminologique élargie
Cas n°1 2 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 0,5 pts	De 0,75 à 1 pts	De 1,25 à 1,5 pts	De 1,75 à 2 pts
Cas n°2 4 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 1 pt	De 1,5 à 2 pts	De 2,5 à 3 pts	De 3,5 à 4 pts
Cas n°3 6 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 1,5 pts	De 2 à 2,5pts	De 3 à 4 pts	De 4,5 à 6 pts