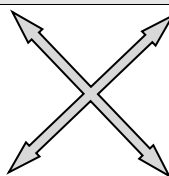
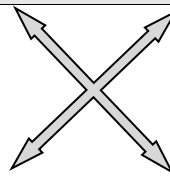


Lycée Professionnel	Champ d'apprentissage	4				Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner
Activité	Badminton					
Finalité	L'EPS vise à former, par la pratique physique, sportive, artistique, un citoyen épanoui, cultivé, capable de faire des choix éclairés et responsable pour s'engager de façon régulière, autonome et pérenne dans un mode de vie actif et solidaire.					
Objectifs	Développer sa motricité	S'organiser pour apprendre et savoir s'entraîner	Exercer sa responsabilité dans un engagement personnel et solidaire	Construire durablement sa santé	Accéder au patrimoine culturel	
Attendus de Fin de Lycée Professionnel	1	2	3	4	5	6
	Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.	Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.	Analyser les forces et les faiblesses en présence par l'exploitation de données objectives pour faire des choix tactiques et stratégiques adaptés à une prochaine confrontation.	Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.	Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.	Porter un regard critique sur les pratiques sportives pour comprendre le sens des pratiques scolaires.
Déclinaison des AFLP dans l'APSA	Déplacer l'adversaire et exploiter les volants favorables	Construire des trajectoires variées		Assumer les rôles d'arbitre et de coach	S'entraîner à 2 pour agir efficacement en situation de match (rôle de partenaire d'entraînement)	
Compétence à construire	À deux, investir les rôles de joueur, partenaire d'entraînement et coach pour gagner les matchs en déplaçant l'adversaire et en exploitant les volants favorables. Arbitrer efficacement.					
Forme de pratique retenue porteuse des contenus d'enseignement prioritaires	Match en duo de 24 points joués. Terrain réglementaire. 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 et leur score aux joueurs 2. Bingos = points directs marqués à la périphérie de la zone centrale (carré d'une taille de 4 raquettes de côté) ou smash annoncé.					

<p>Eléments prioritaires pour atteindre les AFLP</p>	<p>(Connaissances ; capacités ; attitudes)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet et ses choix tactiques ; - Servir de façon réglementaire / service long / service court - Maîtriser les alternatives : droite/gauche ; contre-amorti/lob ; amorti/dégagement - Maîtriser le smash <input type="checkbox"/> Identifier les forces et faiblesses de son adversaire pour définir, mettre en œuvre et réguler un projet tactique ; - Ex : mon adversaire renvoie mal sur son revers ; mon adversaire sait smasher et mon service n'est pas assez long donc je dois servir court et rasant. <input type="checkbox"/> Identifier l'évolution des caractéristiques du rapport de force pour adapter ses actions ; - Ex : mon adversaire est en déséquilibre dans la zone arrière donc je joue devant <input type="checkbox"/> Répéter et persévérer pour améliorer l'efficacité de ses actions ; - S'engager dans les situations qui me permettent de répondre à mes besoins prioritaires identifiés. - Etre conscient des différents repères pour réussir et concentré dans leur mise en œuvre. <input type="checkbox"/> Utiliser différents supports d'observation et d'analyse pour apprécier des prestations et l'état du rapport de force entre deux adversaires ; - Utilisation des fiches de score et des fiches impacts. <input type="checkbox"/> Accepter la défaite, gagner avec humilité ; - Serrer la main de ses adversaires et de l'arbitre après chaque match. <input type="checkbox"/> Etre solidaire de ses partenaires ; - Analyser ensemble ses points forts et ses points faibles, ceux de l'adversaire et définir ensemble un projet d'entraînement pour enrichir son projet tactique. <input type="checkbox"/> Assurer différents rôles (partenaire, arbitre, coach, observateur) ; - Assurer le rôle de partenaire d'entraînement (mettre son partenaire dans de bonnes conditions pour progresser (envoyer des volants de qualité), observer et le renseigner sur ses réussites et sur la mise en œuvre des repères pour réussir) - Assurer le rôle de coach (encourager, conseiller/guider, renseigner son partenaire sur les éléments du jeu) <input type="checkbox"/> Connaître, respecter et faire respecter les règles. - Assurer le rôle d'arbitre (connaître et appliquer les règles essentielles du jeu)
<p>Contributions aux parcours éducatifs</p>	<p>Parcours citoyen : S'entraider et coopérer à travers les rôles de partenaire d'entraînement et de coach</p> <p>Parcours éducatif de santé : Se préparer et s'engager lucidement dans l'activité</p> <p>Parcours d'éducation artistique et culturelle : Apprentissage de la culture et du vocabulaire badminton</p> <p>Parcours avenir: X</p>

Attendus de fin de séquence	Indicateurs	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise
1 et 2 Déplacer l'adversaire et exploiter les volants favorables	Nombre de points marqués	0 à 5	6 à 10	11 à 14	15 et +
	Nombre de bingos	0 à 1	2	3	4 à 5
4 Assumer les rôles d'arbitre et de coach	Rôle de coach	Peu attentif au jeu / peu de conseils ou inadaptés	Attentif au jeu / encouragement / conseils génériques	Attentif au jeu / encouragement / conseils adaptés à son partenaire	Attentif au jeu / encouragement / demande des temps morts pertinents / conseils adaptés aux caractéristiques du jeu adverse
	Rôle d'arbitre	Peu concerné par le jeu, connaissance des règles approximative	Annonce le score de façon claire, connaît les règles	Annonce le score du serveur en 1 ^{er} , repère les in et out et les fautes au service	Dirige le match, utilise une gestuelle adaptée
5 S'entraîner à 2 pour agir efficacement en situation de match (rôle de partenaire d'entraînement)	Répéter et persévérer pour améliorer l'efficacité de ses actions	Travaille uniquement si l'enseignant est à côté et le sollicite	Mise en action lente. Doit être guidé pour travailler.	Travaille régulièrement mais doit parfois être recadré sur les critères d'exécution	Est capable de se mettre en action tout seul. A compris l'intérêt de la répétition (et du respect des critères) pour progresser
	Rôle de partenaire d'entraînement	Peu ou pas de retours d'informations	Renseigne sur le résultat	Conseils sans références précises aux critères de réalisation	Conseils pertinents au regard des critères de réalisation