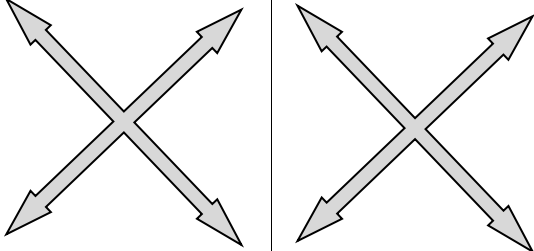


Lycée Professionnel CAP	Champ d'apprentissage	4				Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner
Activité	Badminton					
Finalité	L'EPS vise à former, par la pratique physique, sportive, artistique, un citoyen épanoui, cultivé, capable de faire des choix éclairés et responsable pour 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	
	1	2	3	4	5	6
Attendus de Fin de Lycée Professionnel CAP	Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.	Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer.	Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice.	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.	Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.	Connaître les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires.
	Déclinaison des AFLP dans l'APSA	Identifier le retard adverse et jouer dans l'espace libre	Construire des trajectoires variées pour déplacer l'adversaire	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)	Etre fairplay + Assumer les rôles d'arbitre et d'observateur	
(Compétence à construire)	A deux, investir les rôles de joueur, partenaire d'entraînement et observateur pour gagner les matchs en déplaçant l'adversaire pour exploiter les espaces libres. Arbitrer efficacement et loyalement.					
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).					

**Eléments
prioritaires pour
atteindre les AFLP**

(Connaissances ; capacités ; attitudes)

- 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
- 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
- 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.
- 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.
- Accepter la défaite, gagner avec humilité ;
- Serrer la main de ses adversaires et de l'arbitre après chaque match.
- 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.
- 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)
- Connaître, respecter et faire respecter les règles.
- Assurer le rôle d'arbitre (connaître et appliquer les règles essentielles du jeu)

**Contributions aux
parcours éducatifs**

Parcours citoyen : S'entraider et coopérer à travers les rôles de partenaire d'entraînement et de coach

Parcours éducatif de santé : Se préparer et s'engager lucidement dans l'activité

Parcours d'éducation artistique et culturelle : Apprentissage de la culture et du vocabulaire badminton

Parcours avenir : X

Attendus de fin de séquence	Indicateurs	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise
1 et 2 Identifier le retard adverse et jouer dans l'espace libre Construire des trajectoires variées pour déplacer l'adversaire	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
3 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)	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 retour d'informations	Renseigne sur le résultat	Conseils sans références précises aux critères de réalisation	Conseils pertinents au regard des critères de réalisation
4 Etre fairplay + Assumer les rôles d'arbitre et d'observateur	Rôle d'observateur	Inattentif au jeu / pas de relevés	Peu attentif au jeu / relevés faux	Attentif au jeu / relevés pertinents mais incomplets	Attentif au jeu / relevés pertinents, précis et complets
	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