

CHAMPS D'APPRENTISSAGE 4 : « Conduire un affrontement individuel et collectif pour gagner »	Terminal CAP 	BADMINTON
--	--	------------------

ENJEU DE FORMATION PRIORITAIRE : « **CONFIANCE EN SOI** »

EPREUVE BASKET TERMINALE CAP

Les élèves sont répartis en poules de 3 (A, B , C) de niveau homogène, ou tous se rencontrent sur un premier set de 21 points. Des rencontres « référence » sont établies :

A contre B, B contre C et C contre A au cours desquelles le premier joueur doit extraire des informations concernant la stratégie de jeu à déployer pour gagner le maximum de points contre l'adversaire attiré.

A l'issu de ce premier set, l'objectif est de se positionner sur un coup préférentiel efficace (adversaire en difficulté) pour gagner des points (orientation des choix tactiques des élèves / grille annexe pour faciliter la construction mentale de la stratégie) observable et facilement repérable par un observateur.

L'enjeu est de démontrer sur le second set de sa capacité à effectuer cette stratégie (mise en place du coup technique) qui perturbe l'adversaire (comptabiliser le nombre d'apparition du coup technique choisi).

Afin de valider d'une aptitude à se préparer de façon autonome et efficace, l'élève devra être capable de ritualiser son échauffement (SE PRÉPARER) :

- Échauffement global cardiaque
- Capacité à travailler avec un partenaire par la mise en place d'un jeu progressif (Main haute, court main basse puis rapide et tendu et terminer par des coups d'attaque (type smash)
- Mise en place d'une routine fermée / ouverte fonctionnelle avec son partenaire d'échauffement
- Finaliser son échauffement par de l'adversité

- Les règles essentielles sont celles du badminton (rotation service, limite terrain, ...)

AFLP1 : Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point (Note sur 7 points)

AFLP 1	DEGRÉ DE COMPÉTENCE 1 « joueur peu lucide »			DEGRÉ DE COMPÉTENCE 2 « joueur peu efficace »			DEGRÉ DE COMPÉTENCE 3 « joueur efficace »			DEGRÉ DE COMPÉTENCE 4 « joueur redoutable »		
Capacité à identifier les faiblesses adverses	L'élève est incapable d'identifier un coup lui permettant de déséquilibrer l'adversaire ou bien la stratégie choisie n'est pas efficace pour gagner			L'élève tente de déstabiliser son adversaire en appliquant la stratégie choisie mais reste très sporadique ou peu efficace			L'élève a sélectionné un coup technique efficace pour déstabiliser ou mettre en difficulté son adversaire, le coup apparaît mais il peine à le mettre en place et gagne au prix d'efforts importants			L'élève a sélectionné un coup technique efficace pour déstabiliser ou mettre en difficulté son adversaire, lorsque le coup est réalisé il est gagnant le plus souvent		
Indicateur Visibilité	Aucune apparition ou apparition fortuite du coup technique sélectionné			Apparition du coup technique sélectionné 1 à 3 fois dans le seconde set			Apparition du coup technique sélectionné 3 à 5 fois dans le seconde set			Apparition du coup technique sélectionné plus de 5 fois dans le seconde set		
Indicateur Efficacité	x < à 10%			10 < x < 25%			25 < x < 50%			50% < x		
Points attribués	0,5	1	2	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7

La note d'AFLP1 résulte de la moyenne / 7 points entre la capacité à marquer des points, la poule d'appartenance et le nombre de sets gagnés.

Nombre de sets gagnés	4	3	2	1	0
Points attribués	4	3	2	1	0
Poule d'appartenance	Poule 1 (+ +)	Poule 2 (+)	Poule 3 (+ -)	Poule 4 (-)	Poule 5 (- -)
Points attribués	3	2,5	2	1,5	1

AFLP2 : Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marque et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer (Note/5 points)

AFLP 2	DEGRÉ DE COMPÉTENCE 1 « joueur qui subit »			DEGRÉ DE COMPÉTENCE 2 « joueur peu efficace »			DEGRÉ DE COMPÉTENCE 3 « joueur efficace »			DEGRÉ DE COMPÉTENCE 4 « joueur redoutable »		
Capacité à utiliser un panel technique pour s'adapter au jeu adverse et gagner	L'élève n'est pas capable de mettre en difficulté son adversaire, il est rapidement mis en difficulté, il ne fait que renvoyer dans l'axe			L'élève tente de déstabiliser son adversaire en le faisant déplacer latéralement avec parfois une efficacité très limitée			L'élève commence à faire reculer son adversaire, rompre l'échange par des amortis, la volonté de rupture de l'échange est nettement visible, mais des fautes directes sont souvent constatées			L'élève est capable de conclure l'échange par des coups agressifs (accélérations voire smashes) pour conclure ou déséquilibrer son adversaire		
Visibilité	Jeu dans l'axe, volants hauts mi court			Déplacements droite / gauche mais pas de profondeur			Jeu plus agressif avec profondeur constatée			Apparition smashes		
Points attribués	0	0,5	0,75	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5

AFLP3 : Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice (au fil de l'eau lors des situations de travail ou rencontres)

Niveau 1			Niveau 2			Niveau 3			Niveau 4		
Il évite la répétition, il fait preuve d'une persévérance limitée face à l'effort, durant les rencontres			Il accepte momentanément la répétition mais se décourage rapidement face à la difficulté			Il accepte spontanément la répétition et persévère lorsqu'il perçoit des signes de réussite			Il sait surmonter les moments d'échec, essaie de les comprendre et persévère pour progresser.		
0	à	0,9	1,0	à	1,9	2,0	à	2,9	3,0	à	4,0

AFLP5 : Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation

Niveau 1			Niveau 2			Niveau 3			Niveau 4		
Le protocole d'échauffement ne correspond pas aux attentes, il n'est pas respecté, l'échauffement n'est pas progressif ou cohérent			Le protocole est globalement appliqué et est respecté mais reste désordonné ou superficiellement appliqué et nécessite encore l'intervention ponctuelle du professeur			Les attendus de préparation sont respectés et le travail est réalisé de façon autonome			L'élève applique le protocole attendu par l'enseignant et devient un conseiller pour son partenaire d'échauffement		
0	à	0,9	1,0	à	1,9	2,0	à	2,9	3,0	à	4,0

Sous épreuve : mise en place de façon autonome d'un protocole progressif d'échauffement