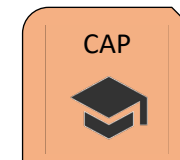



REFERENTIEL D'ÉVALUATION

CERTIFICAT D'APTITUDE PROFESSIONNELLE

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE



Établissement	Lycée LA FAYETTE		
Commune	CHAMPAGNE SUR SEINE		
Champ d'Apprentissage n°4		Activité Physique Sportive Artistique	
Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner		BADMINTON	
Principes d'évaluation	Deux moments d'évaluation sont prévus : une situation en fin de séquence et une autre au fil de la séquence. La situation de fin de séquence est notée sur 12 points : elle porte exclusivement sur les AFLP1 et AFLP2 L'évaluation au fil de la séquence est notée sur 8 points.		
Modalités	AFLP 1 et 2 (12 pts)		AFLP 3, 4, 5 et 6 (8 pts)
	Évalués le jour de l'épreuve (situation de fin de séquence)		Évalués au fil de la séquence
	.L'AFLP1 est noté sur 7 points, l'AFLP2 sur 5 points.		<p>L'évaluation au fil de la séquence porte sur 2 AFLP retenus par l'enseignant parmi les AFLP 3, 4, 5 et 6.</p> <p>Le candidat annonce sa répartition des points sur ces 2 AFLP au cours des premières leçons de la séquence</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cas 1 : 2pts sur le premier AFLP retenu, 6pts sur le second - Cas 2 : 4pts sur le premier AFLP retenu, 4pts sur le second - Cas 3 : 6pts sur le premier AFLP retenu, 2pts sur le second
Choix possibles pour les élèves	Le candidat peut préciser lors de quel match et avec quel partenaire il sera évalué.		Le candidat choisit de répartir les 8 points entre les deux AFLP retenus par l'enseignant pour le CCF (trois choix sont possibles : 4-4 / 6-2 / 2-6)

AFLP 1 et 2 : Situation d'évaluation de fin de séquence (notée sur 12 points)

Principe d'élaboration de l'épreuve

BADMINTON

Groupe classe séparé en 2 clubs de niveau similaire. A priori, 12 élèves classés de 1 à 6 dans chaque club. Les clubs sont réalisés en fonction des classements obtenus en simple l'année précédente (première année de CAP).

Le jour de l'épreuve, les élèves sont évalués pour les AFLP 1 et 2 dans leur meilleure prestation. Affrontements en double en 9 matchs, 3 matchs par élève.

Les clubs s'affrontent 3 fois : une fois avec les rencontres des 2 meilleurs ensemble (1 et 2), puis les 2 suivants (3 et 4) puis les deux restants (5 et 6).

Un 2^{ème} tour se joue avec un mixage obligatoire des paires : 1 et 4, 2 et 5, 3 et 6. Le 3^{ème} tour se joue avec encore d'autres paires : 1 et 6, 2 et 4, 3 et 5.

Chaque match est joué en 2 sets de 15 points. A tout moment, les élèves peuvent demander un temps mort pour échanger entre eux. Pause de 2 minutes entre les sets pour être coaché par un membre du club. 2 matchs en même temps pour que 2 élèves soient coachés. Le service est alterné entre les joueurs. Les joueurs échangent de place lorsqu'ils récupèrent le service.

CF. Annexe pour la répartition des points au sein de chaque degré pour l'AFLP1

Repères d'évaluation

AFLP évalué	AFLP décliné dans l'APSA	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 1 sur 7 points Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point	Identifier la mise en difficulté de l'adversaire pour accélérer le jeu. Abaisser les trajectoires de manière efficace pour conclure.	L'élève prend peu en compte le placement des adversaires et s'installe dans un jeu de renvoi. Il n'est pas capable de prendre en compte les remarques du partenaire ou des coachs.	L'élève voit occasionnellement des moments opportuns pour conclure et cherche à abaisser ses trajectoires sans forcément être efficace. Il repère dans le jeu des moments opportuns grâce à l'aide des coachs ou du partenaire.	L'élève surprend ses adversaires ou voit les désorganisations spatiales. Il en profite pour baisser les trajectoires et conclut rapidement. Il prend en compte les remarques du partenaire et des coachs pour considérer les défauts des adversaires.	L'élève distingue les désorganisations spatiales et/ou temporelles. Il construit la rupture en abaissant les trajectoires et en variant les vitesses de frappes pour pouvoir conclure. Il discute et partage sa vision avec son partenaire ou ses coachs pour être plus efficace
AFLP 2 sur 5 points Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer	Produire des trajectoires variées en direction, hauteur et longueur pour déstabiliser les adversaires. En urgence spatio-temporelle, être capable de relever la trajectoire.	L'élève produit des trajectoires répétitives, orientées au centre du terrain ou face à lui. Il produit au mieux des trajectoires planes. L'échange s'arrête lorsque l'adversaire abaisse ses trajectoires.	L'élève varie ses trajectoires en longueur principalement. Suite à une attaque, le volant est sauvé mais ne provoque pas de déséquilibre. Les joueurs restent dans leur position d'attaque alors que la situation est neutre ou qu'ils doivent défendre.	L'élève varie les trajectoires en direction, longueur et hauteur. Il produit des trajectoires descendantes en attaque et ascendantes en défense ou en crise temporelle. Les partenaires se replient dans leur couloir lorsque l'attaque est aux adversaires.	Les trajectoires sont le plus souvent planes ou descendantes. L'élève en situation de défense peut surprendre les adversaires et reprendre l'avantage : retour long ou en amorti.
		0pt 0,5pt	1pt 2pts	2,5pts 4pts	4,5pts 5pts

AFLP 3, 4, 5 et 6 : Évaluation réalisée au fil de la séquence (notée sur 8 points)

L'enseignant retient le meilleur degré d'acquisition atteint par l'élève au cours de la séquence sur chacun des 4 AFLP. Il choisit les 2 AFLP pour compléter sa note de CCF. Les 2 autres AFLP non retenus pour le CCF alimentent la note de contrôle continu. La répartition des points est choisie par l'élève au cours des premières séances (4-4 / 6-2 / 2-6)

BADMINTON

Situation d'évaluation :

Au fil de la séquence, alternance d'exercices et matchs à thème en simple comme en double pour évaluer les AFLP 3 à 6. Les AFLP 3 et 4 seront notés.

L'enseignant tient un cahier de bord pour la classe et le renseigne à chaque leçon, en concertation avec les élèves en fonction de sa planification. Le meilleur degré atteint dans l'AFLP est retenu pour l'évaluation et/ou la notation.

Utilisation récurrente du score parlant pour mettre en lumière la manière de gagner.

Repères d'évaluation

AFLP évalué	AFLP décliné dans l'APSA	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 3 Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice	Accepter de répéter des frappes ou des intentions pour progresser	L'élève évite les répétitions et détourne fréquemment les tâches.	L'élève accepte ponctuellement les répétitions et se décourage assez rapidement ou finit par contourner les consignes.	L'élève répète les frappes ou intentions avec un engagement moindre qu'en match. Il persévère dans la réussite.	L'élève s'engage tout autant en entraînement qu'en match avec un réel souci de progrès.
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	Assurer les rôles de joueurs, partenaires, arbitres, scripteurs. Relativiser la victoire et la défaite, se centrer aussi sur la manière.	Il ne maîtrise pas le règlement simplifié du badminton en double et en simple Il ne s'engage pas dans les rôles de scripteur. Il abandonne lorsqu'il perd. Il s'agite dans la victoire comme dans la défaite et est peu respectueux. La manière lui importe peu.	Il met en œuvre partiellement les règles retenues. Il s'engage ponctuellement dans d'autres rôles sociaux et est peu rigoureux. Il se décourage quand l'écart se creuse. Il maîtrise mal ses émotions en fin de set ou match. Il reprend le contrôle rapidement.	Il fait appliquer et applique l'ensemble des règles retenues. Il est rigoureux et efficace dans les rôles d'arbitres, observateur ou scripteur. Il s'engage dans la totalité de la rencontre. Il accepte la victoire comme la défaite sans démonstration particulière.	Il applique et explique sans souci l'ensemble des règles. Il s'engage consciencieusement dans tous les rôles sociaux. Il persévère et s'investit à chaque point. Il gagne humblement et perd sans rancune.
AFLP 5 Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation	S'échauffer avant les premières frappes. Entrer progressivement dans l'activité de manière autonome.	Il entre dans l'activité sans préparation, sans se préserver.	Il a besoin des consignes du professeur pour une bonne préparation.	Il s'échauffe et se prépare de manière autonome. Certains points techniques ne sont pas abordés de manière progressive (ex : smash puissant dès le premier smash)	Il se prépare progressivement, activement et efficacement. Il n'hésite pas à répéter quelques gammes techniques (routines abordées).
AFLP 6 Connaître les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires	Accepter les diverses formes de pratiques scolaires. Intégrer un règlement simplifié du jeu.	L'élève ne se soucie pas du milieu culturel. Il subit les pratiques proposées sans en chercher l'origine ou le sens.	L'élève connaît les grandes lignes du milieu culturel mais ne fait pas toujours le lien avec sa propre pratique notamment dans le vocabulaire employé.	L'élève maîtrise les principales règles et notions du badminton. Il comprend quelques liens entre la pratique culturelle et sa pratique.	L'élève témoigne d'une connaissance de l'activité sociale et fait des liens avec sa propre pratique.

Possibilités de répartition des 8 points								
	Degré 1		Degré 2		Degré 3		Degré 4	
AFLP noté sur 2 pts	0pt	0,5pt	0,75pt	1pt	1,25pt	1,5pts	1,75 pt	2 pts
AFLP noté sur 4 pts	0pt	1pt	1,25pts	2pts	2,25pts	3pts	3,25pts	4pts
AFLP noté sur 6 pts	0pt	1,5pts	1,75pts	3 pts	3,5pts	4,5pts	4,75 pts	6pts

Annexes

Organisation des rencontres (et des doublettes) :

- 1 joue avec 2 ; 3 joue avec 4 (5 et 6 coachent respectivement la paire 1+2 et la paire 3+4)
- 5 joue avec 6 ; 1 joue avec 4 (2 et 3 coachent respectivement la paire 5+6 et la paire 1+4)
- 2 joue avec 5 ; 3 joue avec 6 (1 et 4 coachent respectivement la paire 2+5 et la paire 3+6)
- 1 joue avec 6 ; 2 joue avec 4 ; 3 joue avec 5

Barèmes des matchs gagnés :

Chaque degré de l'AFLP1 est découpé en 4 notes : DEGRE 1 : 0 – 0,3 – 0,7 – 1 DEGRE 2 : 1,5 – 2 – 2,5 – 3 DEGRE 3 : 3,5 – 4 – 4,5 – 5 DEGRE 4 : 5,5 – 6 – 6,5 - 7

Bas du degré : 0 ou 1 set gagné.

Milieu bas du degré : 2, 3 et 4 sets gagnés

Milieu haut du degré : 5 et 6 sets gagnés

BONUS : +0,5 pour le club vainqueur

Haut du degré : 5 et 6 sets gagnés ET club vainqueur