

Cycle	3	Champ	4	Classe de 6 ^{ème}	Activités	Jeux collectifs avec ballon	
Attendus de fin de cycle		CA visée		Principes d'élaboration de l'épreuve			
<p>En situation aménagée ou à effectif réduit, s'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.</p> <p>Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.</p> <p>Respecter son/ses partenaire(s), les adversaires et l'arbitre.</p> <p>Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre/marqueur, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.</p> <p>Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.</p>		<p>Dans un jeu à effectif réduit en situation d'opposition aménagée rechercher le gain du match par des choix techniques et tactiques simples.</p> <p>L'exploitation des aménagements réglementaires de la frappe de balle doit permettre d'agir de manière pertinente (choix du renvoi direct ou indirect) et efficace (exploitation de l'espace favorable de marque) pour mettre le (ou les) adversaire(s) en difficulté en jouant dans la profondeur du terrain adverse.</p> <p>Assurer le rôle d'arbitre, le comptage des points et jouer dans le respect des règles définies et des adversaires.</p>		<p>Deux groupes de 3 élèves par terrain. Au sein de chaque groupe, les élèves s'opposent d'abord en 1 contre 1, puis en 2C1 (au total : chaque joueur joue 5 matchs de 11 points) ; le groupe qui ne joue pas observe et arbitre. Les matchs s'effectuent sur un terrain plus long que large (4m x 8m) avec un filet à 2m maximum. Matérialiser l'EFM (zone avant) et une zone dangereuse (zone arrière) pour comptabiliser les points bonus (en 1c1 et 2c1 : tout point marqué de l'EFM ou en zone arrière)</p> <p>Les aménagements possibles concernant les interventions sur la balle :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Les jonglages sont autorisés et illimités (mais possibilité de limiter à 3 jonglages maximum pour les élèves les plus aisés). -Autorisation de bloquer la balle après la 1ère touche, mais obligation de réengager la balle à 2 mains au-dessus de la tête (avec ou sans jonglage) de l'endroit où elle a été bloquée. -Autorisation d'un rebond (et un seul) en accompagnant la balle au sol avant le renvoi haut à 2 mains (type Prim volley). -Mise en jeu aménagée avec zone avant interdite : serveur et réceptionneur se placent derrière une lamelle au sol (1m max du filet). L'engagement s'effectue par un lancer du ballon pour soi + 1 jonglage + 1 envoi à 2 mains au-dessus de la tête (possibilité de simplifier l'engagement pour les élèves en difficulté : jonglage + envoi 2 mains au-dessus de la tête ou envoi 2 mains au-dessus de la tête). 			
Eléments à évaluer				Niveaux de maîtrise			
Par l'EPS	En EPS			Insuffisant	Fragile	Satisfaisant	Très bonne maîtrise
Socle	Compétences travaillées	CA	APSA				
D1/ D2	Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples	Conduire un affrontement	Efficacité individuelle dans la construction du point / 6 points (en 1 c 1)	Pas d'organisation motrice ; jeu en réaction malgré les aménagements techniques trop souvent mal exploités. Renvoi souvent explosif. Renvoi direct systématique sans prise d'information et nombreuses pertes de balles (points donnés)	Intervention sur la balle mieux maîtrisée. Les aménagements permettent assez souvent d'atteindre EFM avec des renvois directs maîtrisés (ne perd plus) mais encore trop de fautes directes lorsque la balle est réceptionnée en zone arrière	Intervention sur la balle avec utilisation du rebond et ou de la balle bloquée pour s'organiser efficacement et construire un renvoi	Progression de la balle vers l'EFM Intervention sur la balle relativement maîtrisée (y compris sans aménagement) Choix pertinents entre renvoi direct ou indirect et gagne avec beaucoup de points bonus
	Coordonner des actions motrices simples Acquérir des techniques spécifiques simples		Efficacité collective dans le gain du match/6points (en 2 c 1)	Aucun point gagnant, les partenaires se gênent dans leur déplacement. Equipe inorganisée qui perd en 2 c 1	Points gagnés par un seul joueur de l'équipe et retard dans le déplacement. Equipe =1+1 qui perd souvent en 2c1	Prend des informations et fait des choix pertinents depuis l'EFM ; met l'adversaire en difficulté	Points gagnés de manière égale par les deux joueurs et déplacement coordonné. Les joueurs se reconnaissent réceptionneur et non réceptionneur. Equipe =2 gagne en 2 c1
D2	Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires Se reconnaître attaquant/défenseur Coopérer pour attaquer et défendre -S'informer pour agir	Et maîtriser un affrontement individuel ou collectif	Gain des matchs /4points	nombre de matchs gagnés par le joueur (matchs en 1C1 + 2C1) : 1 match : 0,5 pt ; 2 matchs :1 pt, 3 matchs :2 pts ; 4 matchs : 3 pts ; 5 matchs : 4pts			
D3	Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur	Dans le respect d'autrui et du règlement	Arbitrage et observation /4 pts	Recueil des données insuffisamment fiables	Recueil des données relativement fiables	Recueil des données globales, justes et fiables.	Recueil des données différenciées exploitables.
				Ne connaît pas les règles ou ne les respecte pas	Connait certains points du règlement	Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide. Connait et respecte les règles	Connait, respecte et fait respecter les règles. Assure son rôle d'arbitre.