

Cycle	3	Champ	4	Classe de 6 <sup>ème</sup>	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"> <li>-Les jonglages sont autorisés et illimités (mais possibilité de limiter à 3 jonglages maximum pour les élèves les plus aisés).</li> <li>-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.</li> <li>-Autorisation d'un rebond (et un seul) en accompagnant la balle au sol avant le renvoi haut à 2 mains (type Prim volley).</li> <li>-Mise en jeu aménagée avec zone avant interdite : serveur et receveur 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).</li> </ul>			
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 Coordonner des actions motrices simples Acquérir des techniques spécifiques simples	Conduire un affrontement	Efficacité individuelle dans la construction du point (en 1 c 1)	Score entre 0 et 4 = Note comprise entre 1,5 et 4,5 sur 14	Score entre 5 et 9 = Note comprise entre 5,5 et 8,5 sur 14	Score entre 10 et 15 = Note comprise entre 9 et 11,5 sur 14	Score entre 16 et 20 = Note comprise entre 12 et 14 sur 14
	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	Efficacité collective dans le gain du match (en 2 c 1)				
D3	Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur	Dans le respect d'autrui et du règlement	Arbitrage et observation  /6 pts	Recueille des données insuffisamment fiables	Recueille des données relativement fiables	Recueille des données globales, justes et fiables.	Recueille 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.

**Equipe de 3 joueurs** (chaque joueur va effectuer 5 matchs : 2 matchs en 1 c 1 et 3 matchs en 2 c1). Chaque élève pourra donc à l'issue de ses 5 matchs avoir marqué **entre 0** (5 défaites sans bonus) **et 20 points** (5 victoires avec bonus)