

Cycle		4		Champ		4		Classe de 3 ^{ème}		APSA		Volley-ball	
Attendus de fin de cycle				CA visée				Principes d'élaboration de l'épreuve					
<p>En situation d'opposition réelle et équilibrée Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe. Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force. Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre. Observer et co arbitrer. Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.</p>				<p>Dans un jeu à effectif réduit (3c3), rechercher le gain d'un match en organisant en situation favorable, la construction d'une attaque du terrain adverse par une balle accélérée ou placée. L'élève fait des choix d'actions pertinents en tant que réceptionneur, non réceptionneur ou passeur et conduit des actions efficaces et décisives pour conserver et préparer l'attaque ou renvoyer pour marquer le point. Respecter le règlement, ses partenaires, les adversaires, les arbitres. Co-arbitrer S'entraider et analyser collectivement l'évolution et le résultat des matchs</p>				<p>Matches à effectif réduit (3 contre 3) avec des équipes de niveaux homogènes entre elles. Trois équipes de trois sur chaque terrain, toutes les équipes se rencontrent dans un match en 11 points (2 séries soit 4 matchs par équipes). Terrain plus long que large (6X12 m). Filet à 2,20 et 2.30 mètres. Rotation réglementaire au service mais 2 services maxi par joueur. Les élèves passent aux différents rôles : joueur/arbitre/observateur/coach. Les règles essentielles du volley-ball sont utilisées avec des aménagements possibles permettant la continuité du jeu (service avancé à 1 ou 2 mains / jonglage ou rebond autorisés pour un seul joueur de l'équipe avant le renvoi dans le camp adverse). Le renvoi avec relais est privilégié. Pénalité si renvoi direct hors EFM et 2 points sur une attaque smashée ou sur une balle non touchée avant le rebond au sol dans le terrain adverse. Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus.</p>					
Eléments à évaluer				Niveaux de maîtrise									
Par l'EPS	En EPS			Insuffisant 10pts DNB	Fragile 25 pts DNB	Satisfaisant 40 pts DNB	Très bonne maîtrise 50 pts DNB						
Socle	Compétences travaillées	CA	APSA										
D1	Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement.	Conduire un affrontement	Efficacité individuelle dans la construction du point / 5 points	Aucune différenciation des rôles. renvoi direct majoritaire avec des frappes explosives. Utilise un aménagement de la règle : jonglage ou rebond Le renvoyeur inefficace	Se reconnaît réceptionneur et non réceptionneur. Renvoi indirect depuis l'espace arrière en utilisant un relais. Utilise les aménagements de la règle : jonglage ou rebond Le renvoyeur indirect	Se reconnaît réceptionneur et non réceptionneur pour Conserver la balle (sans aménagement de la règle) et la faire progresser vers l'avant. En EFM, l'élève vise prioritairement la profondeur du terrain adverse. Certaines balles sont accélérées. Le renvoyeur indirect efficace	Se reconnaît réceptionneur, non réceptionneur et passeur pour construire des attaques placées ou accélérées. Efficacité à renvoyer par une balle accélérée ou placée en situation favorable Le passeur et l'attaquant efficace						
				- Mettre en œuvre un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force. -Anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner les actions.	Et maîtriser un affrontement collectif	Gain des matchs /4points Efficacité collective dans la gestion du rapport de force /5 points	En fonction du nombre de matchs gagnés : 1 match : 1 pt ; 2 matchs : 2 pts ; 3 matchs : 3 pts, 4 matchs : 4 pts						
D2				Aucune organisation collective ou peu identifiable, les joueurs se gênent souvent. Equipe inorganisée, peu d'intention de jeu	Equipe organisée autour du renvoi de la balle dans le camp adverse Prise d'information trop tardive pour faire des choix offensifs	Organisation offensive Equipe organisée autour du renvoi de la balle dans la profondeur du terrain adverse à partir de l'EFM et parfois des attaques placées ou accélérées. (début de prise d'infos)	Le jeu s'organise régulièrement autour d'un relais dans l'EFM Equipe organisée autour de la construction d'une attaque placée ou accélérée. (prise d'info anticipée) Beaucoup de points bonus.						
D3	-Co-arbitrer une séquence de match -se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser	Dans le respect d'autrui et du règlement	Arbitrage coach observateur /6 pts	- Connaît quelques règles, se trompe souvent dans l'arbitrage	- Arbitrage encore hésitant	- Arbitrage : assuré et appliqué	-Arbitre efficace, connaissance et application des règles						
D2				-Ne donne aucun conseil Langage inadapté	- Difficulté à identifier des éléments importants et à formuler des conseils avisés. Conseils anecdotiques.	Conseiller : observateur concentré, relève des données simples mais fiables	Est capable d'apporter des conseils tactiques justes : schéma tactique simple à adopter face à telle équipe						