

PROGRAMME DE L'ENSEIGNEMENT COMMUN EPS VOIE GENERALE ET TECHNOLOGIQUE : RESSOURCE

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4

APSA : Volley-ball

**Illustration d'un tableau déclinant les AFL dans l'activité :
VOLLEY-BALL**

AFL (programme)	Éléments prioritaires pour atteindre les AFL (programme)	Déclinaison dans l'APSA pour une 1ère séquence d'enseignement/1er cycle (équipe EPS)	Déclinaison dans l'APSA pour une 2ème séquence d'enseignement/2ème cycle (équipe EPS)
<p>AFL 1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier l'évolution des caractéristiques du rapport de force pour adapter ses actions. • Réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet et ses choix tactiques. • Adapter son engagement en fonction du rapport de force et de ses ressentis. 	<ul style="list-style-type: none"> • S'engager dans la continuité des actions du match, défendre et attaquer depuis son espace de marque favorable pour viser l'espace arrière ou produire une attaque. • Se placer défensivement pour récupérer la balle (produire des trajectoires de balles hautes vers l'espace avant) et offensivement pour attaquer (espace de marque favorable). • Se placer offensivement pour réaliser un jeu en relais en zone avant en produisant des trajectoires de balle hautes et attaquer le terrain adverse par des trajectoires de balles tendues ou descendantes (smash). • Acquérir en situation aménagée (balle bloquée ou rebond) les gestes techniques (passes mains hautes, mains basses, attaque smashée ou placée, enchaînement déplacement remplacement...) nécessaires au projet tactique. 	<ul style="list-style-type: none"> • S'engager dans la continuité du jeu par des actions de défense pour conserver, faire progresser la balle et préparer des attaques construites pour accélérer la balle et créer de l'incertitude dans la réception de l'équipe adverse. • Réaliser des actions de défense orientées vers le passeur pour construire des attaques placées ou accélérées depuis l'espace de marque favorable. • Maîtriser les interventions techniques sur la balle sans aménagement de la réglementation et au service du projet tactique. • Adapter son engagement en fonction de l'évolution du score
<p>AFL 2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les forces et faiblesses de son adversaire pour définir, mettre en œuvre et réguler un projet tactique. • Utiliser différents supports d'observation et d'analyse pour apprécier des prestations et l'état du rapport de force entre deux équipes ou deux adversaires. • Répéter et persévérer pour améliorer l'efficacité de ses actions 	<ul style="list-style-type: none"> • Se mettre en condition pour s'engager dans le match : échauffement, gammes techniques... • Etablir et faire vivre une hiérarchie dans son équipe pour mettre en œuvre son projet tactique. • Analyser le résultat d'un match à l'aide d'indicateurs simples (points bonus/points marqués) pour identifier ses acquis et ses difficultés et s'engager dans une démarche de progression. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les forces, les faiblesses de son équipe et de l'équipe adverse pour faire basculer le rapport de force. • Réguler ou confirmer les choix tactiques à partir de l'évolution des scores et de la réflexion collaborative à l'intérieur de l'équipe en appui d'indicateurs de scores (points bonus/points marqués). • Répéter et persévérer dans ses situations de matchs à thème et des situations techniques pour améliorer son efficacité technique et tactique dans la gestion du rapport de force.
<p>AFL 3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Etre solidaire de ses partenaires et assurer différents rôles (partenaire, adversaire, arbitre, coach, observateur) et connaître, respecter et faire respecter les règles 	<ul style="list-style-type: none"> • Assumer le rôle d'officiel pour assurer le bon déroulement du match : <ul style="list-style-type: none"> ○ Arbitrer pour permettre une bonne continuité du jeu et le respect du cadre de jeu minimal. ○ Tenir la feuille de match : score, points bonus, classement... ○ Tenir la feuille de tournois. • Être partenaire d'entraînement. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adapter un fonctionnement collaboratif à l'intérieur de son équipe pour décider ensemble l'organisation offensive et défensive. • Assumer le rôle d'officiel pour assurer le bon déroulement du match : <ul style="list-style-type: none"> ○ Arbitrer avec la gestuelle ○ Tenir une feuille de match et de tournoi plus élaborées.

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4

APSA : VOLLEY-BALL

Principe d'élaboration de l'épreuve : 1^{er} cycle d'enseignement

Les élèves sont placés dans des équipes de 3 à 4 joueurs (3 sur un terrain de 7x5m) homogènes entre elles, hétérogènes en leur sein ; ils se classent à l'intérieur de chaque équipe de A à F. A la suite d'un échauffement en autonomie, les équipes s'affrontent dans des poules de 3 avec 2 matchs joués (en 25 point) et 1 match arbitré. Les poules se croisent pour déterminer un classement général : 4 matchs en tout par équipe.

Un point bonus « attaque intentionnelle en zone arrière ou accélérée » depuis l'espace de marque favorable est accordé à l'équipe qui gagne l'échange en atteignant la zone arrière ou en accélérant la balle (balle directement au sol ou faute directe du défenseur). Le BONUS « balle en zone arrière ou accélérée » est fixé à 9 points pour toute la classe, traduisant la compétence de l'équipe à mettre en place un projet tactique de jeu en relais pour attaquer favorablement le terrain adverse depuis l'espace de marque favorable.

VICTOIRE	Avec BONUS « balle en zone arrière ou accélérée »	4 filets
	Sans bonus « « balle en zone arrière ou accélérée »	3 filets
DÉFAITE	Avec BONUS « « balle en zone arrière ou accélérée »	2 filets
	Sans bonus « « balle en zone arrière ou accélérée » mais en ayant marqué 6 à 9 pts bonus.	1 filet
	Sans bonus « « balle en zone arrière ou accélérée » et en ayant marqué 0 à 5 pts bonus	0 filet

14 points évaluent l'efficacité dans la mise en place du projet de jeu corrélé au gain des matchs (AFL 1 et 2)

6 points évaluent l'efficacité de l'élève dans les rôles d'OTM, arbitre, partenaires (AFL 3)

AFL	Niveau	Niveaux du joueur	Insuffisant Entre 0 et 3 filets	Fragile Entre 4 et 7 filets	Satisfaisant Entre 8 et 11 filets	Très bon niveau Entre 13 et 16 filets
<p>AFL 1 : S'engager pour gagner un match en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.</p> <p>AFL 2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</p>	14	A	8	10	12	14
		B	6	8	10	12
		C	5	6	8	10
		D	4,5	5,5	7,5	9
		E	3,5	4,5	6	8
		F	2	3,5	5	7
	↑ volleyeur →	Efficacité du projet de jeu (jeu en relais pour accélérer la balle ou attaquer en zone arrière)				
		F E	D C	B A		
<p>AFL 3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.</p>	6	Arbitre	Arbitre peu concentré et en difficulté pour diriger le match et manipuler la fiche de score.	Arbitre concentré mais parfois en difficulté sur le respect du règlement. L'annonce reste timide mais les erreurs (fiche de score et de tournoi) sont limitées.	Arbitre concentré et concerné. L'annonce est claire et le respect du règlement général est effectif. Les fiches sont parfaitement remplies.	Arbitre concentré, concerné et communiquant : l'annonce du score et des points bonus est claire, le respect du règlement précis même quand il est adapté.
			1 point	2 points	4 points	6 points