Une image contenant texte, Police, blanc, logo

Description générée automatiquement

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **BGT** | | | | **VOLLEY-BALL** | | | | | | **CA4** | | | | |
| Match en 4 contre 4 en 1 set de 25 points avec un temps mort à 13 points. Les équipes sont regroupées en poules de 3 équipes, homogènes entre elles et hétérogènes en leur sein. Si les conditions d’enseignement le permettent, il peut être envisagé de former des équipes homogènes en leur sein notamment pour les meilleurs élèves afin que les situations de jeu reflètent davantage leur niveau. Les équipes seront stabilisées lors de la séquence d’enseignement.  Afin de privilégier le jeu et de s’adapter au ressources des élèves, le service pourra être aménagé depuis une zone avant située à 4m du filet. Changement de serveur au-delà de 3 services consécutifs.  La hauteur du filet se situe entre 2,24m et 2,35m. Terrain de 7m x 7m.  Pour les deux éléments de l’AFL1, l’enseignant, après avoir positionné l’élève dans un degré, définit le nombre de points en fonction des résultats comme suit :   * Efficacité maximale (haut de la fourchette) : l’équipe remporte tous ses matchs. * Efficacité minimale (bas de la fourchette) : l’équipe pers tous ses matchs.   Le second élément de l’AFL1 est évalué comme suit :   * Nombre de points BONUS marqués par l’équipe pendant ses 2 matchs (le nombre de points BONUS est une proposition qui pourra être adapter au niveau de la classe). * Si les conditions d’enseignement ne permettent pas de s’appuyer sur les points BONUS, l’enseignant pourra utiliser les critères définis dans le tableau pour positionner l’élève dans un degré.   Un point BONUS est attribué lorsque l’équipe remporte le point à la suite d’une attaque intentionnelle en zone arrière, en zone libre, ou suite à une attaque accélérée. | | | | | | | | | | | | | | |
| Éléments à évaluer | **Repères d’évaluation** | | | | | | | | | | | | | |
| Degré 1 | | | | Degré 2 | | | Degré 3 | | | | Degré 4 | | |
| Efficacité individuelle :  s’engager et réaliser des actions techniques d’attaque et de défense en relation avec son projet de jeu  **(8 points)** | **JOUEUR PASSIF**  . Frappes explosives.  . Beaucoup de fautes.  . Balles peu précises et difficiles à jouer pour les partenaires.  . Défense passive.  . Service aléatoire ou nécessitant une adaptation. | | | | **JOUEUR IMPLIQUE MAIS EN DIFFICULTE**  . Utilise une ou deux techniques préférentielles : renvoi long ou court.  . Encore beaucoup d’imprécisions.  . Déplacement sur zone réduite et peu de replacement.  . Exploitation de quelques occasions de marque en situation favorable.  . Service peu dangereux nécessitant parfois une adaptation. | | | **JOUEUR ENGAGE**  . Utilisation de plusieurs techniques d’attaque ou de défense : renvoi long ou court, manchette, quelques smashs, début de contre.  . Joueur plus précis capable de monter les balles dans une zone favorable pour ses partenaires.  . Création et exploitation d’occasions de marque.  . Le smash commence à être efficace.  Service maîtrisé et parfois dangereux. | | | | **JOUEUR ORGANISATEUR ET DECISIF**  . Utilisation efficace de plusieurs techniques d’attaques et de défenses : renvoi long ou court, présence systématique du contre, smash bien maîtrisé et décisif, manchette contrôlée.  . Grande mobilité : défense active et efficace, soutien de contre, soutien des partenaires.  . Services variés et dangereux. | | |
| 0.5 | 1 | 2 | | 2,5 | 3 | 3,5 | 4 | 5 | | 6 | 6,5 | 7,25 | 8 |
| Classement | **2D** | **1V** | **2V** | | **2D** | **1V** | **2V** | **2D** | **1V** | | **2V** | **2D** | **1V** | **2V** |
| Efficacité collective : faire des choix au regard de l’analyse du rapport de force **(4 points)** | 0.25 | 0,5 | 1 | | 1,25 | 1.5 | 1,75 | 2 | 2,5 | | 3 | 3,25 | 3.5 | 4 |
| **LOGIQUE DE RENVOI EN REACTION**  **0 à 5 points BONUS**  . Rapport de force subit.  . Pas d’organisation collective visible.  . Points remportés sur fautes adverses.  . Pas ou peu d’adaptation après le temps de concertation. | | | | **LOGIQUE DE RENVOI DIRECT**  **6 à 10 points BONUS**  Fait occasionnellement basculer le rapport de force en sa faveur, principalement en exploitant des situations favorables.  Organisation collective fixe.  Quelques adaptations possibles en cours de jeu. | | | **LOGIQUE DE CONSTRUCTION D’ATTAQUE**  **11 à 15 points BONUS**  . Organisation collective active : placements défensifs et offensifs mobiles.  . Adaptation régulière de l’équipe en cours de jeu qui utilise les points faibles adverses. | | | | **LOGIQUE D’ANTICIPATION ET DE CONSTRUCTION**  **16 points bonus et +**  . Mobilité et déformation du collectif qui s’adapte en permanence aux actions adverses.  . Variété des alternatives d’attaques (smashées, placées, variation des trajectoires).  . Anticipation des actions adverses. | | |

**Repères d’évaluation de l’AFL2** « Se préparer et s’entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
| **Entrainement inadapté**  Faible engagement dans le travail proposé.  Pas d’échauffement.  Peu de collaboration avec les partenaires dans les exercices. | **Entrainement partiellement adapté**  Engagement modéré et parfois irrégulier.  L’investissement de l’élève dans les exercices manque de répétition pour progresser.  Toutes les consignes ne sont pas réinvesties.  Echauffement succinct. | **Entrainement adapté**  Engagement régulier dans les différents exercices.  L’élève coopère et répète les exercices avec un investissement physique et attentionnel important.  L’analyse et le réinvestissement des données (contenus d’enseignements, critères de réalisation…) restent incomplets.  Echauffement structuré. | **Entrainement optimisé**  Engagement régulier et soutenu dans les différents exercices.  L’élève persévère et essaie de comprendre et réinvestir toutes les données (contenus d’enseignement, critères de réalisation…) pour progresser.  Echauffement structuré, complet et réalisé en autonomie. |

**Repères d’évaluation de l’AFL3** « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire »

L’élève est évalué dans un rôle qu’il a choisi (coach, arbitre, observateur)

Rôle de coach

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
| Inutile pour l’équipe ou son partenaire d’entrainement. | Intervient sans intérêt réel pour l’équipe ou son partenaire.  Encourage ses partenaires. | Attentif au match de ses partenaires.  Encourage et apporte des conseils simples mais justes lors des périodes de coaching ou d’entrainement. | Elève capable d’exploiter des données plus précises pour aider ses partenaires.  Elève moteur sur le terrain et dans la prise de décisions.  Exploite avec pertinence les temps morts. |

Rôle d’arbitre

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
| Arbitre peu concentré et en difficulté pour diriger le match.  Méconnaissance des règles. | Arbitre concentré mais en difficulté sur le respect du règlement et la gestion du match.  Les connaissances du règlement ainsi que de la gestuelle sont incomplètes. | Arbitre concentré qui fait respecter les principales règles.  Les annonces sont claires et signalées verbalement principalement.  Quelques annonces gestuelles sont connues. | Arbitre concentré, autoritaire et communicant : capable d’expliquer les situations de jeu aux joueurs et d’intervenir en cas d’erreur (mauvaise rotation, mauvais positionnement…)  Les annonces sont claires et accompagnées de la gestuelle. |

Rôle d’observateur (évalué au cours de la séquence)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
| Peu attentif au jeu, les données relevées (points BONUS) sont fausses ou inexploitables. | Concentré sur sa tâche, les indicateurs simples (quantitatifs) sont relevés.  Elève hésitant sur l’attribution des points BONUS. | Concentré, recueille des données quantitatives et qualitatives de manière fiable.  L’attribution des points BONUS est fiable. | Concentré et communicant avec les joueurs.  Recueille des données quantitatives et qualitatives fiables et les exploite en vue d’une adaptation technique et tactique. |

**Correspondances entre degrés d’acquisitions et points**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Points choisis AFL2 / AFL3 | Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
| /2pts | 0,5 | 1 | 1,5 | 2 |
| /4pts | 1 | 2 | 3 | 4 |
| /6pts | 1,5 | 2,5 | 4,5 | 6 |