|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **VOLLEY BALL** | | | | | | | | | Champs d’apprentissage 4  **Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner** | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Principe d’élaboration de l’épreuve** :  Les élèves sont regroupés par équipes de 4. Elles doivent être homogènes entre elles et hétérogènes en leur sein. Les rencontres se déroulent en 1 manche de 25 points.  Chaque équipe effectue 3 rencontres et doit observer/arbitrer une rencontre au minimum.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | VICTOIRE | Avec les 2 BONUS | 6 filets | | Avec 1 BONUS | 5 filets | | Sans BONUS | 4 filets | | DEFAITE | Avec les 2 BONUS | 3 filets | | Avec 1 BONUS | 2 filets | | Sans BONUS | 1 filet |   Un BONUS « CONSTRUCTION » sera accordé à l’équipe quand au moins 15 points seront marqués suite à une attaque comprenant au moins 2 touches. Ceci traduit la capacité de l’équipe à conserver la balle pour favoriser les occasions de marque.  Un BONUS « ATTAQUE » sera accordé à l’équipe quand au moins 10 points seront marqués suite à une balle placée ou une balle accélérée. Ceci traduit la capacité de l’équipe à identifier la zone libre de marque chez l’adversaire.  Les seuils sont à adapter en fonction du niveau de la classe estimé durant la séquence mais ne devront pas être inférieur à 8. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **AFLP** | **Degré de maitrise** | | **% de victoires** | **Pts** | | **Degré 1** | | | **Degré 2** | | | | | | | **Degré 3** | | | | | | | | **Degré 4** | | |
| **AFLP 1 / 7 pts**  **Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.** | **Degré 4**  **Joueur organisateur** : crée le danger, fait les bons choix, assure systématiquement la continuité, est capable de conclure. | | **100%** | **7** | | 7 | | 7,5 | 8 | | | 8,5 | | 9 | | 9,5 | | 10 | | 10,5 | | 11 | | 11,5 | | 12 |
| **50% et plus** | **6,5** | | 6,5 | | 7 | 7,5 | | | 8 | | 8,5 | | 9 | | 9,5 | | 10 | | 10,5 | | 11 | | 11,5 |
| **- 50%** | **6** | | 6 | | 6,5 | 7 | | | 7,5 | | 8 | | 8,5 | | 9 | | 9,5 | | 10 | | 10,5 | | 11 |
| **0%** | **5,5** | | 5,5 | | 6 | 6,5 | | | 7 | | 7,5 | | 8 | | 8,5 | | 9 | | 9,5 | | 10 | | 10,5 |
| **Degré 3**  **Joueur impliqué et lucide**, qui cherche à construire avec ses partenaires, choix plus adaptés, moins de déchets techniques. | | **100%** | **5** | | 5 | | 5,5 | 6 | | | 6,5 | | 7 | | 7,5 | | 8 | | 8,5 | | 9 | | 9,5 | | 10 |
| **50% et plus** | **4,5** | | 4,5 | | 5 | 5,5 | | | 6 | | 6,5 | | 7 | | 7,5 | | 8 | | 8,5 | | 9 | | 9,5 |
| **- 50%** | **4** | | 4 | | 4,5 | 5 | | | 5,5 | | 6 | | 6,5 | | 7 | | 7,5 | | 8 | | 8,5 | | 9 |
| **0%** | **3,5** | | 3,5 | | 4 | 4,5 | | | 5 | | 5,5 | | 6 | | 6,5 | | 7 | | 7,5 | | 8 | | 8,5 |
| **Degré 2**  **Joueur intermittent**, s’investit maladroitement, explosif et sans contrôle, joue en réaction. Cherche le renvoi direct pour ne pas pénaliser son équipe. | | **100%** | **3** | | 3 | | 3,5 | 4 | | | 4,5 | | 5 | | 5,5 | | 6 | | 6,5 | | 7 | | 7,5 | | 8 |
| **50% et plus** | **2,5** | | 2,5 | | 3 | 3,5 | | | 4 | | 4,5 | | 5 | | 5,5 | | 6 | | 6,5 | | 7 | | 7,5 |
| **- 50%** | **2** | | 2 | | 2,5 | 3 | | | 3,5 | | 4 | | 4,5 | | 5 | | 5,5 | | 6 | | 6,5 | | 7 |
| **0%** | **1,5** | | 1,5 | | 2 | 2,5 | | | 3 | | 3,5 | | 4 | | 4,5 | | 5 | | 5,5 | | 6 | | 6,5 |
| **Degré 1**  **Joueur passif**, quasi inexistant qui provoque souvent la perte de la balle lorsqu’il est sollicité, aucune maîtrise technique | | **100%** | **1** | | 1 | | 1,5 | 2 | | | 2,5 | | 3 | | 3,5 | | 4 | | 4,5 | | 5 | | 5,5 | | 6 |
| **50% et plus** | **0,75** | | 0,75 | | 1,25 | 1,75 | | | 2,25 | | 2,75 | | 3,25 | | 3,75 | | 4,25 | | 4,75 | | 5,25 | | 5,75 |
| **- 50%** | **0,5** | | 0,5 | | 1 | 1,5 | | | 2 | | 2,5 | | 3 | | 3,5 | | 4 | | 4,5 | | 5 | | 5,5 |
| **0%** | **0,25** | | 0,25 | | 0,75 | 1,25 | | | 1,75 | | 2,25 | | 2,75 | | 3,25 | | 3,75 | | 4,25 | | 4,75 | | 5,25 |
|  |  | | | | **Points** | | **0** | **0,5** | | **1** | | | **1,5** | | **2** | | **2,5** | | **3** | | **3,5** | | **4** | **4,5** | | **5** |
| **AFLP 2 / 5pts : Mobiliser des techniques d’attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; résister et neutraliser individuellement ou collectivement l’attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.** | | | | | | **Degré 1**  **3 filets** | | | **Degré 2**  **Entre 4 et 8 filets** | | | | | | | **Degré 3**  **Entre 9 et 14 filets** | | | | | | | | **Degré 4**  **Entre 15 et 18 filets** | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Barème décliné au choix de répartition des points : 2/6 – 4/4 – 6/2 | | | **Degré 1** | | | **Degré 2** | | | **Degré 3** | | | **Degré 4** | | |
| **0,5** | **1** | **1,5** | **1** | **2** | **2,5** | **1,5** | **3** | **4,5** | **2** | **4** | **6** |
| **AFLP 3**  **Analyser les forces et les faiblesses en présence par l’exploitation de données objectives pour faire des choix tactiques et stratégiques adaptés à une prochaine confrontation.** | / 2-4-6 | Décentration du renvoi direct | N’envisage que le renvoi direct comme solution de jeu et n’évolue pas sur ce point. | | | Renvoi direct est majoritairement perçu comme efficace, jeu en relais quand c’est imposé | | | Accepte spontanément d’envisager le jeu en relais pour progresser mais connait encore des difficultés techniques | | | Envisage uniquement le renvoi direct comme solution d’urgence mais non prioritaire, identifie durablement la construction du point comme un levier efficace | | |
| **AFLP 4**  **Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.** | / 2-4-6 | Rôle d’arbitre/secrétaire | Arbitre peu ou pas investi, en difficulté, match auto-arbitré.  Fiche mal remplie, inexploitable, Bonus non identifiés | | | Concentré de manière intermittente, assure le comptage.  Quelques erreurs sur la fiche ou fiche incomplète. | | | Concentré et impliqué, arbitre fiable. Fiche exploitable mais pas complètement renseignée (nécessité de reprendre avec les joueurs). | | | Prend le match en main, prend en charge les litiges de manière impartiale.  Fiche totalement exploitable, bonus clairement identifiés. | | |
| Rôle coach | Pas d’implication, pas d’analyse ni de prise de décision  Ne voit pas l’intérêt du tps mort | | | S’investit par intermittence, prend des informations mais se trompe dans l’analyse et les conseils prodigués  N’utilise pas le temps mort | | | Conseille, agit pour le bien de son équipe mais de manière lacunaire : n’identifie qu’un seul aspect du jeu  Exploite mal le temps mort, mauvais timing | | | Adapte ses conseils aux situations de match, exploite judicieusement le temps mort | | |
| **AFLP 5**  **Savoir se préparer, s’entraîner et récupérer pour faire preuve d’autonomie.** | / 2-4-6 | Préparation à l’effort | Absence de préparation, ne perçoit pas l’intérêt de l’échauffement : veut jouer tout de suite | | | Échauffement partiel et trop généraliste, abandonne très vite sans la présence de l’enseignant | | | Se prépare de manière efficace sans approfondir et plutôt de manière individuelle | | | Échauffement général et spécifique spontané, autonome et adapté. Intègre des routines collectives d’échauffement, est capable de montrer l’exemple | | |
| **AFLP 6**  **Porter un regard critique sur les pratiques sportives pour comprendre le sens des pratiques scolaires.** | / 2-4-6 | Maitrise du vocabulaire | Ne connait pas le vocabulaire spécifique du volley | | | Connait quelques termes mais de manière confuse | | | Connait la plupart des termes employés durant la séquence | | | Sait identifier et utiliser tous les termes suivants : passe main haute, manchette, smash, relais, passeur, rotation | | |