

**ANNEXE N°1 : CADRE ACADÉMIQUE DE CONCEPTION DES RÉFÉRENTIELS BACCALURÉAT GÉNÉRAL ET TECHNOLOGIQUE EPS**

Ville	FONT ROMEU	RNE	0660057D	CHAMP D'APPRENTISSAGE N°	1	2	3	4	5
Établissement	Lycée Pierre de Coubertin							X	
APSA	VOLLEY-BALL			ACTIVITÉ	NATIONALE				ÉTABLISSEMENT
					X				

**AFL1** : « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force. »

**AFL 2** « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. »

**AFL 3** « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »

L'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc.).

AFL déclinés dans l'APSA choisie : VOLLEY-BALL :

**AFL 1** : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par une défense qui assure des montées de balles régulièrement exploitables en zone avant.

**AFL 2** : Optimiser les phases de travail individuel et collectif pour améliorer ses qualités techniques et les mettre au service du collectif

**AFL 3** « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »

L'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc.).

**Principes d'élaboration de l'épreuve :**

Matches à 4 contre 4 sur un terrain de 14m X 7m dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute au moins 2 rencontres et peut bénéficier d'un « temps mort » d'une minute à chaque rencontre.

Les règles essentielles sont celle du volley-ball. La hauteur du filet est adaptée aux caractéristiques des candidats (de 2,00m à 2,30m). Le nombre de services successifs effectués par le même joueur peut être limité, mais définit en début de rencontre par le jury.

Lors des matchs, utilisation de scores parlants : renvoi direct : **1 pt** ; jeu de relais : **5 points** ; construction en 3 touches avec passe : **10 points** et avec 1 appel de balle **100pts, 1000 points** construction d'attaque en 3 touches avec 2 appels de balle

**Conditions d'évaluation : gymnase de type C situé dans l'établissement**

**Précision des choix possibles pour les élèves :**

AFL1 : choix de son équipe (selon le brassage réalisé), choix de son organisation (dans le respect des règles) de son poste spécifique s'il a lieu, temps mort d'ajustement...

AFL2 : au choix parmi ces 3 cas (cas n° 1 / 6 – cas n°2 / 4 – cas n°3 / 2)

AFL3 : au choix parmi ces 3 cas (cas n° 1 / 2 – cas n°2 / 4 – cas n°3 / 6)

Évaluation AFL 2            au fil de la séquence             en fin de séquence             les 2

Évaluation AFL 3            au fil de la séquence             en fin de séquence             les 2

## REPÈRES D'ÉVALUATION – Volley-Ball

AFL1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard du rapport de force. /12		Degré 1		Degré 2		Degré 3		Degré 4	
		Maîtrise Insuffisante		Maîtrise fragile		Maîtrise satisfaisante		Maîtrise très satisfaisante	
		0	1.5	1.5	3	3	4.5	4.5	6
Individuel /6	<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou inter individuel pour gagner.</p> <p>Analyse et remédiation à la mi-temps ou après un temps mort technique</p>	<p><u>Individuellement</u> : /6</p> <p><b>SPECTATEUR</b> Participe peu au jeu et se débarrasse du ballon très rapidement. <b>Au détriment du collectif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• frappe explosive ou aléatoire lors du service ou à la récupération</li> <li>• manchettes utilisées plus souvent que la passe</li> <li>• passe dans l'axe frontal et poussée</li> <li>• difficulté à appréhender et l'espace et les partenaires, avec un objet en mouvement</li> </ul>		<p><u>Individuellement</u> :</p> <p><u>Joueur intermittent</u> Joueur impliqué si le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. <b>Cherche à renvoyer son ballon pour maintenir l'échange</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Joueur impliqué si le ballon arrive à proximité de son espace de jeu.</li> <li>• service assuré mais facile</li> <li>• passe frontale haute et réutilisable pour un partenaire</li> <li>• smash à l'arrêt</li> <li>• perception du jeu quand on est en avant ou en zone arrière</li> </ul>		<p><u>Individuellement</u> :</p> <p><u>Joueur engagé et réactif</u> Joueur capable de répondre à une situation rapidement grâce à une bonne lecture de trajectoire de balle <b>au service du collectif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• service tennis efficace</li> <li>• balle dirigée vers l'avant avec une trajectoire en cloche au centre au moyen de la manchette si service puissant ("jai" apparaît)</li> <li>• passe utilisée pour préparer un smash, pour faire le point, pour défendre sur une balle facile proche de moi</li> <li>• appel de balle et smash en poste 4 ou 2 quand le passeur le sollicite</li> <li>• Capable de jouer en zone avant et en zone arrière de manière efficace</li> </ul>		<p><u>Individuellement</u> :</p> <p><b>Joueur ressource : organisateur et décisif</b> Joueur capable d'enchaîner des actions coordonnées et décisives aussi bien en attaque par ses appels de balle dans différents couloirs, par sa disponibilité et sa lecture du jeu adverse perceptible par son placement sur le terrain <b>au service du collectif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• service tennis ou smashé placé</li> <li>• après réception, balle conservée et dirigée vers passeur dans de bonnes conditions (haute, en cloche et précise)</li> <li>• anticipe et crée de l'incertitude pour l'équipe adverse par la diversité de passes à son actif pour brouiller la lecture de jeu adverse</li> <li>• appel de balle et smash puissant varié (en direction et en puissance) ou feinte en 2,1,4</li> <li>• Capable de jouer à un poste de manière efficace et pertinente</li> </ul>	
		0	1	1	2	2	3	3	4
Collectif /6	<p>La note « collective » pourra être modulée de <math>\pm 1</math> pt selon l'implication individuelle dans le collectif <b>et multipliée au coefficient de gain de match</b></p>	<p><u>Collectivement</u> : /4</p> <p><b>Aucune organisation collective visible</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Renvois directs privilégiés ou jeu de service. Organisation anarchique sur le terrain</li> <li>• Pas de priorité mise en place (jeu individuel)</li> <li>• Lors du temps mort, l'équipe pense prioritairement à récupérer... Pas de recul sur la prestation. Constat fataliste.</li> </ul>		<p><u>Collectivement</u> :</p> <p><b>JEU DE RELAIS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• jeu de relais en 2, 3 touches de balle. L'équipe commence à se répartir des secteurs. La passe haute est privilégiée lors du renvoi dans l'espace adverse</li> <li>• La priorité collective est la défense du terrain. Jeu encore réactif en défense basse et réception de service sur balle facile</li> <li>• Défense du terrain si balle est proche d'un joueur</li> <li>• Lors du temps mort l'analyse du score permet de réajuster partiellement l'individuel afin de contenir l'adversaire et ponctuellement de profiter d'une occasion</li> </ul>		<p><u>Collectivement</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu offensif avec une alternative simple en attaque.</li> <li>• Début d'organisation avec attribution de tâches liées au poste occupé</li> <li>• La priorité est la conservation avec un retour au centre pour une attaque. Soit le poste 2 soit le poste 4 est sollicité par le passeur en poste</li> <li>• début de défense haute</li> <li>• Lors du temps mort technique l'analyse du score permet de réajuster partiellement le collectif afin de contenir l'adversaire et ponctuellement de profiter d'une occasion</li> </ul>		<p><u>Collectivement</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'équipe fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable. La forme de jeu s'adapte en fonction de l'organisation adverse. Début de spécialisation au poste de passeur avec mise en place de permutations et de pénétrations en zone avant</li> <li>• Mise en danger par appels de balle de 2 attaquants en poste 3, 4 et 1 en des temps et espaces différents (avant, arrière). Retour à droite ou retour au centre après une conservation du ballon maîtrisée.</li> <li>• Défense haute (contre et blocks) avec soutien</li> <li>• Lors du temps mort technique l'analyse du score et des points faibles observés permettent de réajuster leur collectif afin de mieux s'adapter au jeu adverse.</li> </ul>	
		Gain des rencontres et score obtenu	Matches perdus et score inférieur à 30		Matches perdus avec peu de points d'écart et score compris entre 30 et 100		Matches nuls et score compris entre 100 et 1000		Matches gagnés et score supérieur à 1000
	Coefficient applicable à la note du collectif	1		1.1		1.3		1.5	

AFL 2 : Volley-ball	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFL 2 : « <b>Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</b> »	<p><b>Echauffement</b> : inexistant ou très court, protocole non respecté</p> <p><b>Entraînement inadapté</b></p> <p>Faible engagement dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages.</p>	<p><b>Echauffement</b> : protocole général repris avec de suite un travail à 2 de passes</p> <p><b>Entraînement partiellement adapté</b></p> <p>Engagement modéré dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages. L'élève a besoin d'être guidé dans ses choix d'exercices.</p>	<p><b>Echauffement</b> : protocole plus spécifique sollicitant la motricité volley avec un travail de gammes techniques tout seul puis avec un partenaire et enfin avec l'équipe au filet</p> <p><b>Entraînement adapté</b></p> <p>Engagement régulier dans les différents exercices. L'élève s'investit pour se perfectionner et connaît ses points faibles et ses points forts. Met en place des exercices de base.</p>	<p><b>Echauffement</b> : protocole adapté à soi et à son poste avec travail de gammes, puis à 2 et enfin avec l'équipe avec mise en place de l'attaque avec opposition</p> <p><b>Entraînement optimisé</b></p> <p>Engagement régulier dans les différents exercices. L'élève est autonome, il est capable de proposer des situations adaptées à son équipe. Propose des situations avec des enchaînements de tâches susceptibles d'apporter un plus à son équipe</p>
Cas n°1 6 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 1,5 pts	De 1,6 à 2.9 pts	De 3 à 4,5 pts	De 4,6 à 6 pts
Cas n°2 4 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 0.9 pts	De 1 à 1.9 pts	De 2 à 2.9 pts	De 3 à 4 pts
Cas n°3 2 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 0,5 pts	De 0,6 à 1 pts	De 1.1 à 1,5 pts	De 1,6 à 2 pts

AFL 3 : Volley-ball	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFL 3 : « <b>Choisir et assumer 2 rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.</b> » arbitre, coach, marqueur de score	<p>Pas volontaire pour arbitrer ou se repose sur le co-arbitre. Spectateur</p> <p><b>Arbitre</b> : connaissance approximative des gestes arbitraux qui ne permet pas de comprendre la raison de l'interruption du jeu. L'utilisation du sifflet est prépondérante ou pas du tout. Influencé par les remarques des joueurs.</p> <p><b>Marqueur de score</b> : ne connaît pas l'attribution des points et ne remplit pas la feuille de match</p> <p><b>Coach</b> : désintéressé du match</p>	<p>L'élève assure correctement au moins un des deux rôles qu'il a choisis, mais avec hésitation et quelques erreurs.</p> <p><b>Arbitre</b> : connaissance du règlement, il connaît les gestes arbitraux mais a du mal encore à coordonner l'utilisation du sifflet et le protocole des gestes</p> <p><b>Marqueur de score</b> : attribution des points imprécise mais qui n'entache pas le résultat du match. Se fait aider</p> <p><b>Coach</b> : supporter, spectateur</p>	<p>L'élève assure les deux rôles choisis avec sérieux et efficacité. Il favorise le fonctionnement collectif dans le respect des règles et de tous les acteurs.</p> <p><b>Arbitre</b> : connaissance du règlement, interventions justes mais difficultés à sanctionner les fautes au filet. Coordination gestuelle se met en place</p> <p><b>Marqueur de score</b> : attribution des points est relativement correcte</p> <p><b>Coach</b> : conseils simples et bienveillants qui permettent de rassurer l'équipe. Pas de nécessité d'utiliser les temps morts à disposition</p>	<p>L'élève assume avec efficacité plus de deux rôles. Il excelle dans les deux rôles qu'il a choisis. Il est un acteur essentiel du fonctionnement collectif.</p> <p><b>Arbitre</b> : connaissance fine du règlement et application qui favorise le bon déroulement du match. Gestuelle explicite. Communique avec le marqueur</p> <p>Maîtrise des incidents</p> <p><b>Marqueur de score</b> : identifie et attribue tous les points marqués par les équipes lors du match</p> <p><b>Coach</b> : donne des conseils, identifie les points faibles de l'autre équipe et propose des solutions tactiques qui font basculer le rapport de force. Peut individualiser son intervention. Utilisation pertinente des temps morts pour réajuster le jeu en fonction de l'adversaire</p>
Cas n°1 6 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 1,5 pts	De 1,6 à 2.9 pts	De 3 à 4,5 pts	De 4,6 à 6 pts
Cas n°2 4 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 0.9 pts	De 1 à 1.9 pts	De 2 à 2.9 pts	De 3 à 4 pts
Cas n°3 2 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 0,5 pts	De 0,6 à 1 pts	De 1.1 à 1,5 pts	De 1,6 à 2 pts