|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CA 4** **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel** | **Volley-ball**  |  |
| **Contribution aux 5 compétences**  | Acquérir des techniques spécifiques dans les différents rôles (service, réception, passe, attaque) pour améliorer son efficience. | Apprendre par l’action, par l'observation, par l’analyse de son activité et de celle des autres.Répéter un geste sportif pour le stabiliser et le rendre plus efficace.Construire et mettre en œuvre des projets d’apprentissage individuels ou collectifs | Connaître et respecter les règles, les intégrer.Accepter la défaite et gagner avec modestie.Prendre et assumer des responsabilités au sein d’un collectif en tant que réceptionneur, passeur et attaquant pour réaliser un projet.Agir avec et pour les autres en prenant en compte les différences. | Adapter l’intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger | - Maîtriser les systèmes de scores, : les exploiter dans un projet de performance collective.- S’approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d’efficacité d’un geste technique. |
| **Caractérisations des attendus de fin de cycle**  | **Fin de cycle 3**Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinent d’actions pour accéder régulièrement à la zone de marque. Dans le cadre d’un projet de jeu simple lié à la progression de la balle. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l’arbitre  | **Fin de cycle 4**Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des réceptions de balles correctes et quand la situation est favorable, en organisant une construction de balle pour mettre en place une attaque smashée. S’inscrire dans le cadre d’un projet de jeu simple lié aux attaques en situation favorable. Observer et co-arbitrer.  |
| **Exemple d’indicateurs de compétences**  | Cycle 3 :Cycle 4 :- Faire la différence entre jeu défensif et jeu offensif.- Mettre en œuvre une construction de balle pour amener une attaque smashée en poste 4 ou en poste 2.- Maîtriser des gestes de base, service, réception, passe- Co arbitrer un match.- Observer et analyser les résultats de l’observation pour faire évoluer le projet collectif  |
| **Exemple de tâche complexe de validation de la compétence : Epreuve**  |  **Cycle 3** : **Cycle 4** : Match en 3 contre 3. Match en montante descendante. Changements toutes les 4 minutes. 1minute entre les rotations pour établir la stratégie de jeu.Les règles essentielles des APSA d’opposition collective sont utilisées avec des aménagements possibles sans dénaturer l’APSA, pour faciliter l’évaluation de la compétence en fonction des caractéristiques des élèves. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur et arbitre.Co arbitrage à 2 ou 3. 1chronométreur qui gère le temps Observateurs avec un scoreur chacun : service, touche de balles, atteinte des zones de marque, score.Binôme observateur /joueur |
| **Exemple de tâche d’apprentissage complexe, typique**  | **Situation complexe «2 touches minimum avant le renvoi».** Contrainte de jeu afin d’obliger une construction de balle.  |
| **Eléments structurants des contenus d’enseignement**  | Les échauffements spécifiques sont l’occasion de renforcer les automatismes techniques fondamentaux (le service, la passe, la réception, le smash) |
| **Volumes horaires de référence**  | Pour permettre à tous les élèves de valider les acquisitions attendues de fin de cycle 3, le volleyball, lorsqu’il est programmé, doit l’être sur au moins 2 années, si possible consécutives, et pour un volume horaire effectif avoisinant les 30 heures (environ 45 h/EDT)  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Champ d’apprentissage N° 4 CYCLE 3 Illustration/déclinaison en Volley-ball** |  |

|  |
| --- |
| **Attendus de fin de cycle 3, en situation d’opposition réelle et équilibrée** |
| **- S’organiser collectivement pour gagner le match en créant des situations favorables de marque :** montée de balle étagée pour atteindre la zone de marque, smasher en situation favorable. **(DOMAINE 1)** **- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu :** s’engager tout le temps de jeu en attaque et en défense dans un jeu à effectif réduit quels que soient ses partenaires et adversaires. Accepter les changements et en profiter pour récupérer et observer le jeu **(DOMAINE 3 et 4).** **- Respecter les partenaires, les adversaires et l’arbitre (DOMAINE 3).** **- Assurer différents rôles sociaux** (joueur, arbitre, observateur) **inhérents à l’activité et à l’organisation de la classe** (arbitrer une règle, observer un critère) **(DOMAINE 3 et 5).** **- Accepter le résultat de la rencontre (DOMAINE 3) et être capable de le commenter (DOMAINE 2) :** savoir qui est le vainqueur, quantifier le score et les écarts de points, quantifier le nombre de touches de balles réussies, le nombre de balles atteignant la zone des 3m et les smashs en situation favorable.  |
| **Compétences visées pendant le cycle 3, en situation où le rapport de force est équilibré, nécessitant une organisation individuelle complexe.****Fin de cycle 3 : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par le renvoi de la balle, seul ou à l’aide d’un partenaire, depuis son espace favorable de marque en exploitant la profondeur du terrain adverse. S’inscrire dans le cadre d’un projet de jeu simple lié au renvoi de la balle. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l’arbitre** |
| **Rechercher le gain du match par des choix tactiques simples et efficaces dans un système de score éventuellement adapté** : - multi scores : point en situation favorable, construction ou renvoi direct... - multi observations (scoreur de tennis de table par exemple) : nombre de touches de balle, nombre de balles renvoyées en zone avant, nombre de balles renvoyées dans l’espace adverse... = DOMAINE 2 et 5**- Coopérer pour attaquer et défendre.** = DOMAINE 1**Comprendre la réversibilité des rôles. Se reconnaître attaquant / défenseur / passeur / réceptionneur…** **et réagir rapidement au changement de statut.** = DOMAINE 5 et 1 **Faire des choix pertinents d’actions pour atteindre la cible, en tant que :** - Réceptionneur – Passeur – « renvoyeur », rester disponible pour réagir vite. = DOMAINE 1**Coordonner des actions motrices simples (DOMAINE 1) :** **Réceptionneur :**  Réceptionner (à deux mains) bras bien tendus en essayant de s’orienter vers le partenaire suivant. Renvoyer en cherchant à faire une passe haute et orientée**Passeur :** se placer rapidement, pieds équilibrés et mains au-dessus de la tête. Renvoyer le ballon en cherchant à faire une passe haute et orientée.**S'informer pour agir** : percevoir les partenaires = DOMAINE 1Prendre en compte les informations données par les observateurs pour s’organiser avec ses partenaires dans un projet collectif simple. = DOMAINE 2 **Accepter de tenir des rôles simples d’arbitre et d’observateur :** **Arbitre (DOMAINE 3):** Connaître le règlement et ses principales adaptations, arbitrer 1règle. **L’observateur (DOMAINE 2 et 3) :** Observer 1 critère (quantitatif et/ou spatial) et se mettre par l’observation au service d’un camarade ou d’une équipe.  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Champ d’apprentissage N°4 CYCLE 4 Illustration/déclinaison en Volley-ball** |  |

|  |
| --- |
| **Attendus de fin de cycle 4, en situation d’opposition réelle et équilibrée** |
| **En situation d’opposition réelle et équilibrée :** **- Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe (DOMAINE 1 et 2).** **- Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force (DOMAINE 4).** **- Être solidaire de ses partenaires et respectueux de ses adversaires et des arbitres (DOMAINE 3).** **- Observer et coarbitrer (DOMAINE 2 et 3)** **- Accepter le résultat de la rencontre et savoir l’analyser avec objectivité (DOMAINE 3 et 2).**  |
| **Compétences visées pendant le cycle 4, en situations où le rapport de force est équilibré, nécessitant une organisation individuelle complexe.** **Fin de cycle 4** : **Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d’un match en organisant en situation favorable l’attaque intentionnelle de la cible adverse par des balles accélérées ou placées face à une défense qui s’organise. S’inscrire dans le cadre d’un projet de jeu simple lié à l’efficacité de l’attaque. Observer et co arbitrer** |
| **- Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d’un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force :** choisir entre un jeu de renvoi direct ou de construction de balle pour arriver à une attaque placée (DOMAINE 2 et 5). **- Occuper collectivement l’espace en défense et en attaque. Faire des choix pertinents d’actions pour atteindre la cible** (DOMAINE 1).Réceptionneur : renvoyer une balle haute et orientée vers le passeur. Passeur : se mettre au service de l’autre pour lui permettre d’attaquer. **- Mettre en œuvre des intentions défensives pour récupérer la balle :** (DOMAINE 1 et 2).S’organiser collectivement en se répartissant les espaces pour défendre efficacement et renvoyer le ballon dans des conditions favorables pour le passeur. **- S’informer avant d’agir sur l’espace de jeu et le niveau d’adversité, mettre ces informations en relation avec ses possibilités techniques et celles de ses partenaires** (DOMAINE 2 et 5). **- Utiliser au mieux ses ressources physiques et motrices pour gagner en efficacité dans une situation d’opposition donnée et répondre aux contraintes de l’affrontement** (DOMAINE 4). **- Maîtriser et coordonner des actions motrices** (DOMAINE 1)**: service, réception, passe, attaque****- Anticiper la prise et le traitement d’information pour enchaîner des actions** (DOMAINE 1 et 2):S’informer avant d’agir sur l’espace de jeu adverse et le placement de ses partenaires. - **Être solidaire de ses partenaires et respectueux de ses adversaires et des arbitres** (DOMAINE 3):Accepter la répartition des rôles dans l’équipe. Prendre ses responsabilités et adapter ses choix en fonction du score. Encourager, proposer des solutions, relativiser les erreurs de chacun et le score. Reconnaître ses fautes. Tenir compte des conseils donnés par ses partenaires en les considérant comme une aide et non comme une critique. **- Co arbitrer une séquence de match** (DOMAINE 3):Etre réactif et se montrer ferme dans sa prise de décision. Rester impartial et neutre par rapport aux remarques des joueurs et spectateurs dans un souci d’équité. Inciter les joueurs à faire preuve de fair-play (appel au calme, se serrer la main en fin de rencontre…). Arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles et en se faisant confiance. Effectuer le geste correspondant à la faute signalée en organisant la réparation :   |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Champ d’apprentissage :****N° 4** | **Activité (APSA) DNB EPS****Volley-ball**  | **ACQUISITIONS ATTENDUES EN FIN DE CYCLE 4 :**Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d’un match en organisant en situation favorable l’attaque intentionnelle de la cible adverse par des balles accélérées ou placées face à une défense qui s’organise. S’inscrire dans le cadre d’un projet de jeu simple lié à l’efficacité de l’attaque. Observer et co arbitrer |
| **EPREUVE :** Match en 3 contre 3. Match en montante descendante. Changements toutes les 4 minutes. 1minute entre les rotations pour établir la stratégie de jeu. Co arbitrage à 2 ou 3. 1chronométreur qui gère le temps  | **Maîtrise insuffisante** | **Maîtrise fragile****Efficacité et efficience dans la mobilisation de ses ressources****Conduite et maîtrise du projet d’épreuve** | **Maîtrise satisfaisante** | **Très bonne maîtrise** |
| ***Langue française à l’oral et à l’écrit ; Langages des arts et du corps*** **Développer sa motricité et apprendre à s’exprimer en utilisant son corps (construire un langage du corps) :**  | **Joueur passif, statique.** Renvoie la balle si elle lui arrive dessus | **Joueur intermittent ou devant bénéficier de règles aménagées**Ne fait pas toujours les bons choix, ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif | **Joueur efficace en situation favorable**Conserve la balle ou offre une solution de passe.Renvois placés ou accélérés, en situation favorable. | **Joueur mobile pour être efficace**Bonifie les balles.Renvois placés ou accélérés |
|  | **40** | **100** | **160** | **200** |
|  ***Méthodes et outils pour apprendre C2*** **S’approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils**  | Méthodes inadaptées, outils mal compris  | Méthodes partiellement adaptées, outils compris Recueille des données insuffisamment fiables. Analyse erronée.  | Méthodes adaptées, outils maîtrisés Recueille des données globales, justes et fiables. Analyse partielle.  | Méthodes efficaces, outils exploités Recueille et analyse des données différenciées exploitables  |
|  ***Formation de la personne et du citoyen C3*** **Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités** Respecter les rôles, la règle, les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.  | Rôles non assurés. Non respect des règles et des autres.  | Rôles insuffisamment assurés. Arbitre hésitant. Respect partiel des règles et des autres.  | Rôles assumés. Assume le rôle d’arbitre avec de l’aide. Respect des règles et des autres.  | Rôles assurés. Assure son rôle d’arbitre. **Joueur fair play.**  |
|  ***Systèmes naturels et systèmes techniques C4*** **Comprendre l'impact des choix individuels et collectifs et du projet de jeu sur son efficacité.**  | Passifs pendant les temps de concertation. **Ne comprend pas l'impact des choix défensifs et offensifs**.  | N’utilise pas les temps de concertation. **Choix collectifs d’attaque et de défense** non adaptés au rapport de force.  | Utilise partiellement les temps de concertation pour faire évoluer les choix défensifs et d’attaques. **Choix collectifs d’attaque et de défense adaptés et peu évolutifs.**  | **Adaptation des choix défensifs pendant le temps de concertation**. Choix collectifs d’attaque et de défense adaptés au rapport de force.  |
|  ***Représentations du monde et activité humaine C5*** **S’approprier une culture physique sportive et artistique**  | **Joueur ignorant.** Ignore les règles, le vocabulaire inhérents à l'activité et les systèmes offensifs et défensifs.  | **Joueur savant partiel** Connait partiellement les règles, le vocabulaire inhérents à l'activité et les systèmes offensifs et défensifs.  | **Joueur savant** Connait partiellement les règles, le vocabulaire inhérents à l'activité et les systèmes offensifs et défensifs.  | **Joueur ingénieux et tacticien** Connait les règles, le vocabulaire et les systèmes offensifs et défensifs qu'il exploite en fonction du rapport de force.  |
|  | **10** | **25** | **40** | **50** |
|  | **80 à 400** |
| **SYNTHESE** | ⇩ 160 (barre de validation) |

*Epreuve du DNB*

|  |  |
| --- | --- |
| Collège P. de CoubertinFONT-ROMEU | VOLLEY-BALL |

**Matchs** : Equipes homogènes de 3 joueurs (possibilité exceptionnelle d’avoir une équipe de 2 joueurs) et hiérarchisées sur le terrain – match sous forme de montante descendante

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Terrain | N° | Equipes (Noms) | Matchs – évolution des terrains | remarques | **Note****/2** |
| **1A** | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **1B** | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **2A** | 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **2B** | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **3A** | 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **3B** | 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **4A** | 7 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **4B** | 8 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **5A** | 9 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **5B** | 10 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **6A** | 11 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **6B** | 12 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Efficacité du collectif dans le gain du match** : N° des équipes « hiérarchisées » dans les cases

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jeu en réaction**Actions souvent individuelles de renvoi chez l’adversaire. | **Construction collective de l’attaque**Progression de la balle vers une zone de renvoi favorable. | **Intention collective de rupture**Attaque intentionnelle de la cible.Des attaques placées ou accélérées sont observées. |
| *0* | *2,5* | *3* | *4,5* | *5* | *6* |
|  |  |  |

*En ce qui concerne l’observation des* ***actions individuelles****, les élèves sont d’abord ordonnés au sein de leur équipe, puis hiérarchisés entre eux et placés dans la grille ci-dessous*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Efficacité individuelle dans l’organisation collective / 8 | **Noms** | **Noms** | Efficacité dans le rôle d’arbitre et d’observateur / 4 |
| **Joueur intermittent ou devant bénéficier de règles aménagées**Ne fait pas toujours les bons choix, ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif. | *De 0 à 3,5* | *De 0 à 1,5* | **Rôles insuffisamment assurés**Recueille des données insuffisamment fiables.En tant qu’arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer. |
| **Joueur efficace en situation favorable**Conserve la balle ou offre une solution de passe.Renvois placés ou accélérés, en situation favorable. | *De 4 à 6* | *De 2 à 3* | **Rôles assumés**Recueille des données globales, justes et fiables.Assume le rôle d’arbitre avec de l’aide. |
| **Joueur mobile pour être efficace**Bonifie les balles.Renvois placés ou accélérés. | *De 6,5 à 8* | *De 3,5 à 4* | **Rôles assurés**Recueille des données différenciées exploitables. Assure son rôle d’arbitre. |

 COLLEGE F.R. – FICHE D'EVALUATION – VOLLEY

**SITUATION DE REFERENCE** :

Cycle 3 : 2c2 avec des équipes homogènes – Cycle 4 : 3c3 avec des équipes homogènes

But: marquer plus de point que l'adversaire

Variables didactiques: - hauteur du filet (2.10m) ; - mini terrain : cycle 3 = 3m x 5m, Cycle 4 = 4,5m x 9m ;  - services (3 maxi d'affilés)

**MODALITES D'EVALUATION :** Performance : 5 pts pour le gain des matchs (montée descente et tournoi) - Niveau de maîtrise: 10 pts pour l'acquisition des compétences – Comportement, arbitrage : 5 pts

* **Evaluation de la performance**

Mise en place de poules de 4 équipes ou classement en montantes descendantes.

|  |
| --- |
| Tournoi en poule de 4 équipes |
| 3 victoires | 2 victoires + 1défaite | 1 victoire + 2 défaites | 3 défaites |
| 3 pts | 2 | 1 | 0.5 |
| Appréciation globale sur les 3 matches ou les différents matches sur 2 pts. |
|               Attaque : vitesse du ballon et des joueurs. |               Défense : Vitesse des joueurs. |
| Classement de la montante descendante selon le nombre d’équipe |
| 1e | 2e | 3e | 4e | 5e | 6e | 7e | 8e | 9e | 10e | 11e | 12e |
| 5 pts | 4.5 | 4 | 3.5 | 3 | 2.5 | 2 | 1.5 | 1 | 1 | 0.5 | 0.5 |
| 1e | 2e | 3e | 4e | 5e | 6e | 7e | 8e |
| 5 pts | 4.5 | 4 | 3 | 2.5 | 2 | 1 | 0.5 |
| 1e | 2e | 3e | 4e | 5e | 6e |
| 5 pts | 4 | 3 | 2 | 1 | 0.5 |

* **Evaluation de la maîtrise**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Réception trajectoire | Réaction explosive en dehors du terrain | 1 |
| Renvois directs | 2 |
| Haute au-dessus de mon terrain | 3 |
| Balle dosée et dirigée vers partenaire | 4 |
| La passe | N’importe où (perte de balle) | 1 |
| Sur mon partenaire | 2 |
| Donne une solution de renvoi d’attaque gagnant  | 3 |
| L’attaque | Renvoi direct en passe | 1 |
| Renvoi en 2 touches | 2 |
| Renvoi en trois touches avec gain du point | 3 |

* **Evaluation des connaissances pratiques, de l'investissement et des progrès : (sur 5 points)**

|  |  |
| --- | --- |
| **0 à 1** | Aucun progrès, perturbateur, peu de connaissances de l'APS |
| **1,5 à 2** | Peu de participation, souvent passif et peu motivé |
| **2,5 à 3** | Participe, aide, travail irrégulier, quelques progrès |
| **3,5 à 4** | Participation active, bonne motivation, des efforts et des progrès. |
| **4,5 à 5** | Des initiatives, bonne connaissance de l'APS, volonté et progrès. Connais et applique les règles |