



## CHAMP D'APPRENTISSAGE n° 4

## APSA = Volley-Ball

LG

### Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner.

#### Principe d'élaboration des épreuves du champ d'apprentissage

Projet éducatif : Citoyen solidaire

#### AFL retenus :

1. S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.
2. Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.
3. Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif et solidaire.

#### L'épreuve :

##### ⇒ Organisation :

Les élèves sont placés dans des clubs de 7 à 8 joueurs. L'enseignant compose les équipes selon un principe d'hétérogénéité élargie en leur sein, tout en veillant à respecter une forme d'homogénéité dans le rapport de force entre les clubs. Les matchs voient s'opposer des équipes de 4 joueurs lors de 4 sets de 6 minutes comportant chacun un temps mort d'une minute. La différence de niveau entre les joueurs ne doit pas les mettre en situation d'insécurité physique ou psychologique, de façon à garantir l'investissement de tous. Les élèves qui ne jouent pas fournissent un arbitre, un "scoreur" et deux observateurs/statisticiens. L'épreuve est une forme de pratique "solidaire". Chaque joueur doit participer à 50% de la rencontre a minima.

##### ⇒ Règlement :

Les élèves s'affrontent sur un terrain de 7x14m avec une hauteur de filet variable selon les hauteurs d'intervention possibles pour les élèves (2m20 - 2m15 - 2m10). Possibilité d'utiliser un règlement adapté (ballon bloqué 1<sup>ère</sup> ou 2<sup>ème</sup> touche). Le nombre de touches de balles est limité à 3 par équipe. En fonction du niveau des élèves, le service cuillère ou tennis peut se faire dans le terrain ou derrière la ligne de fond. Le serveur est considéré comme joueur arrière et ne peut pas attaquer dans les 3m. Le système de rotation des joueurs est conservé. Les remplacements ne sont possibles qu'aux temps morts.

##### ⇒ Forme de pratique scolaire :

Lors de chaque match, un indice de "score collectif" est relevé sur la fiche d'observation utilisée par les élèves observateurs. Il correspond au nombre de points acquis par l'équipe selon la logique d'un "**score dégressif**". Les deux premiers points de chaque joueur sont valorisés (10pts – 5pts), ses autres actions de marque ne rapporteront qu'un point à chaque fois. A l'issue du match, un bonus offensif vient valoriser la pertinence des choix opérés selon l'écart de points obtenus avec l'adversaire.

#### Rappel des modalités de l'évaluation :

##### **Principes d'évaluation :**

- L'AFL 1 s'évalue le jour de l'épreuve en croisant le niveau de performance et l'efficacité technique et tactique, par une épreuve d'évaluation respectant le référentiel national du champ d'apprentissage.
- L'AFL2 et l'AFL3 s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement et éventuellement le jour de l'épreuve, en référence aux repères nationaux. L'évaluation est finalisée le jour de l'épreuve.
- L'évaluation de l'AFL2 et/ou de l'AFL3 peut s'appuyer sur un carnet d'entraînement et/ou un outil de recueil de données.
- Pour l'AFL3, l'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis en début de séquence (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc.).
- L'équipe pédagogique spécifie l'épreuve d'évaluation du CCF et les repères nationaux dans l'APSA support de l'évaluation.

##### **Barème et notation**

- L'AFL 1 est noté sur 12 points (chacun des éléments est noté au moins sur 4 points).
- Les AFL2 et 3 sont notés sur 8 points. La répartition des 8 points est au choix des élèves (avec un minimum de 2 points pour chacun des AFL). Trois choix sont possibles : 4-4 / 6-2 / 2-6. La répartition choisie doit être annoncée par l'élève avant le début de l'épreuve, et ne peut plus être modifiée après le début de l'épreuve.

##### **Choix possibles pour les élèves**

- AFL1 : postes au sein de l'équipe de sports collectifs, style de jeu en raquettes, situation d'évaluation parmi celles proposées.
- AFL2 et AFL3 : le poids relatif dans l'évaluation.
- AFL3 : les rôles évalués.

## 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.

**S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu**

**/6pts**

L'équipe pédagogique peut faire varier le positionnement du nomogramme

SCORE COLLECTIF

Joueur hésitant	Joueur en formation	Joueur sécuritaire	Joueur décisif
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peu mobile</li> <li>- Les techniques de bases ne sont pas maîtrisées, même en situation favorable (contacts explosifs, ballons collés ou frappé avec les paumes).</li> <li>- Action de ruptures inexistantes ou très aléatoires.</li> <li>- Le service franchit rarement le filet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Déplacement tardifs souvent latéraux. Peu d'interventions vers l'avant ou l'arrière.</li> <li>- En situation favorable, les techniques de base permettent d'assurer la continuité du jeu.</li> <li>- Action de renvoi simple mais l'attaque n'est pas encore claire dans l'intention</li> <li>- Le service franchit régulièrement le filet. Les trajectoires de balle sont aléatoires.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Joueur réactif et mobile qui touche beaucoup de ballons en défense (intentions).</li> <li>- En situation favorable, les techniques de base permettent d'assurer la continuité du jeu. En situation défavorable, les techniques de bases permettent de maintenir le ballon en jeu.</li> <li>- En situation favorable, le joueur met en difficulté l'équipe adverse par des balles placées ou accélérées.</li> <li>- Le service franchit régulièrement le filet. Les trajectoires de balle sont maîtrisées.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Joueur dynamique qui nuance ses déplacements</li> <li>- En situation favorable, les techniques de base permettent d'assurer la continuité du jeu. En situation défavorable, les techniques de bases permettent de rééquilibrer le rapport de force.</li> <li>- En situation favorable, le joueur met en difficulté l'équipe adverse par des balles placées ET accélérées.</li> <li>- Le service franchit régulièrement le filet. Les trajectoires de balle sont tendues et agressives.</li> </ul>
Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Efficacité individuelle			
0    0,5    1    1,5    2    2,5    3    3,5    4    4,5    5    5,5    6			
Efficacité collective			
0 à 31 pts	32 à 51 pts		52 à 73 pts
			74 à 120 pts

## 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.

**Faire des choix  
au regard de  
l'analyse du  
rapport de force**

**/6pts**

Nous privilégions  
ici la pertinence  
des choix à leur  
efficacité

Absence de choix	Choix inefficaces	Choix pertinents	Choix efficaces									
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves font des choix d'équipes par affinité, sans se soucier de l'efficacité du collectif. L'évolution du score n'amène pas de changements stratégiques. Pas de prise en compte du score dégressif.</li> <li>- Pas d'organisation visible sur le terrain par rapport aux points forts et faibles des joueurs.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves font des choix stratégiques inefficaces. Les points faibles de l'équipe sont mal identifiés ou les réponses apportées lors des changements sont inopérantes.</li> <li>- L'organisation collective vise à s'appuyer sur les points forts de l'équipe sans prendre en considération les points faibles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves font des choix stratégiques pertinents pour maintenir au maximum le niveau de leur collectif.</li> <li>- L'organisation collective vise à s'appuyer sur les points forts de l'équipe et à limiter l'impact de ses points faibles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves font des choix stratégiques pertinents pour maintenir au maximum le niveau de leur collectif. Tous les joueurs de l'équipe valident leur point bonus.</li> <li>- Les joueurs s'organisent pour optimiser le rendement de l'équipe. Début de spécialisation sur certains postes (passeur / attaquant / libéro).</li> </ul>									
Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4									
Pertinence des choix												
0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6
Efficacité des choix												
Grosse défaite Écart > à -40pts	Petite défaite Écart entre -39pts et -1 pt	Petite victoire Écart entre +1 pts et +39pts	Victoire épique Écart > à +40pts									