

CYCLE 4		OUTIL COMMUN DE SUIVI DES ACQUIS			CLASSE : 3 ^e
CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4		APSA : VOLLEY-BALL			
Modalités d'évaluation		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tournoi de 3 équipes, où les élèves jouent des matchs en 2x2 avec 1 coach (observateur-conseiller), et assurent l'arbitrage et le recueil des résultats. ▪ Matchs en 2 sets de 15 ballons (2 services consécutifs maximum pour un joueur) sur un terrain aménagé (6mx12m, hauteur de filet aménagée, zone avant ou « zone de marque favorable » + zone arrière). ▪ Engagement aménagé en zone arrière et différenciation des actions possibles sur la balle (chasubles de couleurs). ▪ Utilisation d'un « score aménagé » : 3 points (« Super Point ») pour un échange conclu, depuis la zone favorable de marque, grâce à une balle placée ou accélérée (smash) qui tombe directement au sol ou qui est touchée mais n'est pas contrôlée par le défenseur, 1 point pour les autres points marqués. ▪ Mention « Super efficace » attribuée aux joueurs dont l'équipe marque davantage de « Super Points » lors du second set tout en augmentant son ratio « Super Points » / « Points marqués » (%). ▪ Observation-conseil par un recueil et une analyse de données (« Super Points » et « Points classiques » par set) via l'application MultiCompteur. ▪ Recueil du score sur application Scoreur EPS + et des résultats sur la feuille de tournoi par les gestionnaires de tournoi. 			
Suivi des acquis de l'élève dans l'APSA					
Rôles travaillés	Eléments évalués	Maîtrise insuffisante (10 points)	Maîtrise fragile (25 points)	Maîtrise satisfaisante (40 points)	Très bonne maîtrise (50 points)
Le volleyeur	- Pouvoirs moteurs utilisés - Nombre de mentions « Super efficace » et couleur de chasuble	Volleyeur renvoyeur - L'élève renvoie très souvent le ballon de manière directe dans le camp adverse et cherche surtout à m'en débarrasser. - Il n'obtient pas la mention « Super efficace » lors d'un tournoi avec une chasuble rouge .	Volleyeur placeur - L'élève est concerné par l'ensemble des actions de jeu et renvoie le ballon de manière stéréotypée. - Il obtient la mention « Super efficace » lors d'un tournoi avec une chasuble rouge .	Volleyeur efficace - L'élève est efficace dans plusieurs actions de jeu, variant ses attaques (court / long / placé) afin de déstabiliser l'équipe adverse. - Il obtient la mention « Super efficace » lors d'un tournoi avec une chasuble orange .	Volleyeur décisif - L'élève permet à son équipe de marquer beaucoup de points en variant ses attaques tant en vitesse qu'en direction - Il obtient la mention « Super efficace » lors d'un tournoi avec une chasuble verte ou bleue .
L'équipe	- Nombre de « Super points » obtenus - Obtention de la mention « Super Efficace »	Equipe régionale - La somme des « Super Points » cumulés sur les 2 meilleurs matchs est inférieure à 6 (moins de 10%) . - La mention « Super efficace » n'est pas obtenue et aucune évolution positive n'a lieu au cours de la deuxième partie du match.	Equipe nationale - La somme des « Super Points » cumulés sur les 2 meilleurs matchs est comprise entre 6 et 9 (entre 10 et 15%) . - La mention « Super efficace » est presque obtenue grâce à une évolution positive lors de la 2 ^e partie du match (plus de Super Points ou ratio approchant les 20%).	Equipe internationale - La somme des « Super Points » cumulés sur les 2 meilleurs matchs est comprise entre 9 et 12 (entre 15 et 20%) . - La mention « Super efficace » est obtenue régulièrement (1 match sur 2).	Equipe olympique - La somme des « Super Points » cumulés sur les 2 meilleurs matchs est supérieure à 12 (supérieure à 20%) . - La mention « Super efficace » est toujours obtenue.
L'observateur-conseiller	- Fiabilité du recueil et analyse des données - Pertinence des conseils donnés	Spectateur - Il est peu concerné ou peu concentré, et recueille des données incomplètes ou erronées. - Les conseils sont inexistantes ou lapidaires.	Statisticien - Grâce à un recueil sérieux et plutôt fiable des données, il établit un bilan quantitatif du set. - Il s'appuie sur les joueurs de son équipe pour réguler le projet de jeu du 2 ^e set.	Coach - Il recueille les données de manière complète et fiable. - En couplant analyse des données et observation de l'activité des joueurs, il formule un conseil pertinent pour améliorer le projet de jeu.	Coach en chef - Il recueille les données de manière complète et fiable. - En couplant analyse des données et observation de l'activité des joueurs, il formule plusieurs conseils pertinents pour améliorer le projet de jeu.
Le gestionnaire du tournoi	- Gestion des règles, du score et de l'organisation générale du tournoi	Gestionnaire débutant Il arbitre en se faisant assister par les joueurs, les observateurs ou l'enseignant. Sa participation à l'organisation du tournoi est très faible, voire nulle.	Gestionnaire de match Il investit positivement les rôles d'arbitre et d'organisateur. Quelques erreurs ou omissions nécessitent encore une aide extérieure, amenant un ralentissement voire des ruptures dans les temps de jeu.	Gestionnaire de tournoi Grâce à une solide maîtrise des règles et une connaissance précise du recueil des résultats, il assume pleinement les différents rôles auxquels il est assigné (arbitrage des matchs, recueil du score et des résultats).	Manager général En plus d'assumer pleinement les rôles d'arbitre et d'organisateur, il montre une capacité à diriger le déroulement du tournoi, à guider ses camarades et à leur offrir de l'aide.