

CYCLE 3		OUTIL COMMUN DE SUIVI DES ACQUIS			CLASSE : 6 <sup>e</sup>
CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4		APSA : VOLLEY-BALL			
Modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tournoi de 5 ou 6 élèves</b>, où chaque élève joue 4 matchs en 2x2 avec des partenaires différents, et assure l'arbitrage et le recueil des résultats.</li> <li>▪ <b>Matchs en 20 ballons</b> (2 services par équipe en alternance) sur un terrain aménagé (4,5mx12m, hauteur de filet aménagée, zone avant ou « zone de marque favorable » + zone arrière).</li> <li>▪ <b>Engagement aménagé en zone arrière et différenciation des actions possibles sur la balle</b> (chasubles de couleurs).</li> <li>▪ <b>Utilisation d'un « score parlant » : 100 points (« Super Point »)</b> pour un point marqué en zone arrière adverse depuis sa zone favorable de marque favorable (ballon touché mais non contrôlé par le défenseur ou atteignant directement la cible), <b>10 points (« Bon Point »)</b> pour un point marqué en zone arrière adverse depuis sa propre zone arrière (ballon touché mais non contrôlé par le défenseur ou atteignant directement la cible, hors service), <b>1 point</b> pour les autres points marqués.</li> <li>▪ <b>Mention « Super efficace » attribuée</b> aux joueurs dont l'équipe marque au moins 4 « Super points » au cours du match et dont le nombre de ballons non touchés en défense est inférieur à 4.</li> <li>▪ <b>Recueils du score sur application multi-compteurs et des résultats des matchs sur une feuille de tournoi.</b></li> </ul>				
	<b>Suivi des acquis de l'élève dans l'APSA</b>				
Rôles travaillés	Eléments évalués	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise
<b>Le volleyeur</b>	- Pouvoirs moteurs utilisés  - Nombre de mentions « Super efficace » et couleur de chasuble	<b>Volleyeur fébrile</b> - L'élève commet beaucoup de fautes directes et évite souvent le ballon. - Il obtient <b>moins de 2 mentions « Super efficace »</b> lors d'un tournoi avec une <b>chasuble rouge</b> .	<b>Volleyeur renvoyeur</b> - L'élève renvoie très souvent le ballon de manière directe dans le camp adverse et cherche surtout à m'en débarrasser. - Il obtient <b>au moins 2 mentions « Super efficace »</b> lors d'un tournoi avec une <b>chasuble rouge</b> .	<b>Volleyeur placeur</b> - L'élève est concerné par l'ensemble des actions de jeu et renvoie le ballon en cherchant à marquer le point par une trajectoire tendue en fond de terrain. - Il obtient <b>au moins 2 mentions « Super efficace »</b> lors d'un tournoi avec une <b>chasuble orange</b> .	<b>Volleyeur efficace</b> - L'élève permet à son équipe de marquer beaucoup de points en variant ses attaques (ballons tendus et placés). - Il obtient <b>au moins 2 mentions « Super efficace »</b> lors d'un tournoi avec une <b>chasuble verte ou bleue</b> .
<b>L'équipe</b>	- Score total sur le tournoi  - Nombre de points bonus obtenus (« Bons points » et « Super points »)	<b>Equipe départementale</b> Avec ses différents partenaires, il marque : - <u>moins de 500 points sur les 4 matchs.</u> - <u>très peu de points bonus</u> (quelques « Bons Points » seulement).	<b>Equipe régionale</b> Avec ses différents partenaires, il marque : - <u>entre 500 et 1000 points sur les 4 matchs.</u> - <u>essentiellement des « Bons Points »</u> même si quelques « Super Points » commencent à émerger (1 ou 2 par matchs).	<b>Equipe nationale</b> Avec ses différents partenaires, il marque : - <u>entre 1000 et 1500 points sur les 4 matchs.</u> - <u>des « Super Points » de manière régulière</u> (environ 3 ou 4 par match).	<b>Equipe internationale</b> Avec ses différents partenaires, il marque : - <u>plus de 1500 points sur les 4 matchs.</u> - <u>des « Super Points » de manière très régulière</u> (plus 4 par match) et supérieure au nombre de « Bons Points ».
<b>L'arbitre</b>	- Gestion des règles et du score  - Fiabilité du relevé du score parlant avec l'application numérique	<b>Arbitre assisté</b> - Sa connaissance des règles est insuffisante pour guider la rencontre et le relevé du score est erroné. - Il a besoin d'être accompagné fréquemment par les autres élèves et/ou l'enseignant pour utiliser l'application numérique.	<b>Arbitre intermittent</b> - Il commet encore quelques erreurs dans l'application du règlement, ce qui interrompt parfois le déroulement du match. - Ses hésitations dans le recueil du score ralentissent le rythme du match.	<b>Arbitre référent</b> - Il dirige le déroulement de la rencontre grâce à une bonne connaissance des règles et une communication claire lors des actions litigieuses. - Il relève le score de manière fiable.	<b>Arbitre chef d'orchestre</b> - Il dirige pleinement le déroulement de la rencontre grâce à une bonne connaissance des règles et une communication claire et permanente. - Il relève le score de manière fiable et sait paramétrer l'application.
<b>Le partenaire lucide et fair-play</b>	- Relation aux autres  - Commentaire lié au résultat du match	<b>Joueur solo</b> - Il développe des relations rares ou négatives avec ses partenaires. - Le résultat du match l'importe peu, ce qui empêche la réflexion collective autour du projet collectif de jeu.	<b>Copain de jeu</b> - Il s'investit de manière variable en fonction de son partenaire et / ou peut baisser les bras lorsque son équipe est menée au score. - Sa réflexion porte davantage sur le résultat (victoire / match nul / défaite) que sur la manière de l'avoir atteint.	<b>Partenaire de jeu</b> - Il est positif avec l'ensemble de ses partenaires et cherche à gagner en toute circonstance. - Il cherche à comprendre le score et commence à analyser les points bonus marqués pour essayer d'optimiser le projet de jeu de son équipe.	<b>Partenaire capitaine</b> - Quel que soit son partenaire, il entretient des relations positives et essaie de l'aider et de l'encourager. - Il analyse les points bonus marqués pour optimiser le projet de jeu de son équipe.