

CHAMP D'APPRENTISSAGE N° : 4		BAC PROFESSIONNEL – VOLLEY-BALL		OUTIL COMMUN DE SUIVI DES ACQUIS DU LYCEEN		
Forme scolaire et modalités de pratique		<p>- Déroulement du jeu : 3 contre 3 sur un terrain de 7 m x 14 m avec un filet adapté pour que une main du plus petit joueur en sautant franchisse le filet (entre 2 m et 2 m 30). Dans chaque demi-terrain, 2 zones sont définies : zone arrière entre 7 m (fond de terrain) et 3 m et zone avant entre 3 m et le filet.</p> <p>- Engagement : Chaque joueur sert seulement deux fois de suite. Le service se fait en zone arrière obligatoire et est laissé au choix : balle lancée de bas en haut à deux mains type « lancer entraîneur » (sans rotation du ballon) ou balle frappée à la cuillère ou service tennis avec possibilité d'avancer dans le terrain pour servir (si la balle est frappée de bas en haut). Le contre est autorisé sur le service afin de favoriser l'apparition de balles aux trajectoires arrondies.</p> <p>- Touche de balle : Chaque candidat choisit une chasuble de couleur correspondant à son choix de pouvoir d'action sur la balle en 1^{ère} et 2^{ème} touche de balle. Rouge = utilise la passe canadienne en réception/défense et à la passe mais ne peut renvoyer dans le terrain adverse qu'en frappant la balle ; Orange = utilise un dribble en réception/défense et la passe canadienne à la passe ; Verte = n'utilise plus d'aménagement en réception/défense mais continue d'utiliser la passe canadienne en tant que relayeur en zone avant ; Bleue = n'utilise plus aucun aménagement.</p> <p>- Marque : Le système de point est mis en place sous la forme d'un score parlant : un point marqué à partir d'une <u>balle placée ou une balle accélérée tendue smashée touchée par un seul adversaire ou atteignant directement la cible</u> vaut 2 points (« Super Point »), les autres façons de marquer valent 1 point. Le nombre de « Super Points » marqués et encaissés renseigne l'équipe sur la pertinence de ses choix tactiques et stratégiques (AFLP1).</p>				
Situation d'évaluation		<p>- La classe est répartie en 3 groupes constitués chacun de 2 à 3 équipes selon l'effectif. Les équipes sont composées de 3 joueurs issus de chaque groupe respectif sous une forme de « KING » où les partenaires varient d'un match à un autre au sein du même groupe. Le brassage s'effectue sur les 3 matchs effectués au sein du groupe.</p> <p>- Les matchs se jouent en un set de 24 mises en jeu. Pour chaque équipe et pour chaque match, un temps mort (2 min) peut être demandé à n'importe quel moment du match. Lors de ce temps mort (et à la fin des matchs), le candidat a accès au recueil statistique (score parlant) : en concertation avec ses partenaires, il peut ainsi décider de conserver / modifier leur pouvoir d'action sur la balle (cf. aménagement des règles) et se répartir un rôle fixe (réceptionneur / attaquant OU passeur / contreur) pour la suite et fin du match ou pour l'opposition suivante.</p> <p>- Les rôles d'arbitres sont assurés par un ou 2 joueurs de l'équipe en attente selon le niveau de compétence constaté ou de l'engagement des équipes durant le match.</p> <p>- Le rôle de secrétaire-scoreur par le 3^e joueur de cette équipe.</p>				
Suivi des acquis de l'élève dans l'activité						
AFLP du Champ d'Apprentissage	Déclinaison de l'AFLP dans l'activité	Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 1 Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point	Réaliser des choix tactiques et stratégiques collectifs pour attaquer la cible adverse et défendre la sienne afin de faire basculer le rapport de force.	Organisation collective et relations entre les partenaires permettant d'attaquer la cible adverse et de défendre la sienne.	Choix tactiques et stratégiques difficiles du fait de la systématisation des renvois directs. Actions de construction collective en attaque et en défense peu nombreuses et/ou qui se soldent souvent par une faute directe ou un ballon tombé directement au sol. Pour un même candidat : = Somme des « Super Points » CUMULÉS sur les 2 meilleurs matchs inférieure à 4 (8%) = Somme des « Super Points », ENCAISSÉS sur les 2 meilleurs matchs supérieure à 12 (>25%)	Choix tactiques et stratégiques stéréotypés qui induisent peu d'incertitude chez l'adversaire. En situation favorable (relance), tente de faire basculer le rapport de force en construisant collectivement une attaque qui exploite le relais. Trajectoires de balles encore aléatoires pour exploiter avec efficacité des situations favorables de marque et ne pas subir le rapport de force. Pour un même candidat : = Somme des « Super Points » CUMULÉS sur les 2 meilleurs matchs comprise entre 4 et 8 (entre 8 et 16%) = Somme des « Super Points » ENCAISSÉS sur les 2 meilleurs matchs comprise entre 8 à 12 (16 à 25%)	Choix tactiques et stratégiques régulièrement efficaces en exploitant le relais et les différentes possibilités d'attaque. Fait souvent basculer le rapport de force en la faveur de son équipe par une attaque smashée OU placée et en défense, permet d'assurer régulièrement la continuité du jeu. Pour un même candidat : = Somme des « Super Points » CUMULÉS sur les 2 meilleurs matchs comprise entre 8 et 12 (entre 16 et 25%) = Somme des « Super Points » ENCAISSÉS sur les 2 meilleurs matchs comprise entre 4 à 8 (entre 8 et 16%)	Choix tactiques et stratégiques optimisés en exploitant la zone avant par des attaques gagnantes placées et smashées variées qui peuvent également surprendre l'adversaire (première main, attaque au centre). Fait quasi-systématiquement basculer le rapport de force en la faveur de son équipe, même en crise de temps. Pour un même candidat : = Somme des « Super Points » CUMULÉS sur les 2 meilleurs matchs supérieure 12 (> 25%). = Somme des « Super Points » ENCAISSÉS sur les 2 meilleurs matchs inférieure à 4 (8%).

<p>AFLP 2</p> <p>Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force</p>	<p>Mobiliser des techniques de frappes adaptées à ses ressources et au contexte pour construire une situation favorable d'attaque et/ou attaquer la cible adverse ; En défense, assurer la protection de la cible et la conservation du ballon pour tenter de rééquilibrer le rapport de force.</p>	<p>Actions techniques d'attaque et de défense en relation avec le projet de jeu collectif</p> <p><u>Attaque</u> : pouvoirs moteurs utilisés pour passer et attaquer la cible adverse.</p> <p><u>Défense</u> : pouvoirs moteurs utilisés pour assurer la protection de sa cible et assurer la conservation du ballon.</p>	<p>Perturbe régulièrement l'organisation de l'équipe : empêche ses équipes d'obtenir des « Super Points » et est responsable de nombreux « Super Points » encaissés.</p> <p><u>Déf</u> : Explosif, souvent en retard et produit des trajectoires basses et aléatoires dans son terrain.</p> <p><u>Att</u> : Attaque de façon aléatoire par une trajectoire souvent haute sans mise en danger au sein du terrain adverse.</p> <p>Choix de la chasuble « subi » ou « spontané », sans réfléchir à un projet de jeu.</p>	<p>Concerné par l'un des deux pans de l'organisation collective (attaque OU défense) mais actions stéréotypées qui ne permettent pas encore de faire basculer le rapport de force ou de le rééquilibrer.</p> <p><u>Déf</u> : Se détermine réceptionneur rapidement en parlant pour jouer le ballon. Remonte le plus souvent au-dessus de lui même si la manchette demeure souvent explosive.</p> <p><u>Att</u> : Attaque du camp adverse réalisée de manière stéréotypée sans réelle intention de vouloir marquer le point, mais davantage dans l'attente de la faute de l'équipe adverse.</p> <p>Le choix d'une chasuble rouge impose un placement dans ce degré au maximum.</p>	<p>Concerné par l'ensemble de l'organisation collective (attaque ET défense).</p> <p>Capable de faire basculer le rapport de force lors d'une situation favorable et permet à ses équipes de marquer quelques « Super Points » OU commence à limiter le nombre de « Super Points » encaissés.</p> <p><u>Déf</u> : Se détermine rapidement réceptionneur et remonte le ballon haut et en zone avant en direction du passeur.</p> <p><u>Att</u> : En tant que passeur, s'oriente et choisit entre renvoi en situation favorable d'attaque ou conservation du ballon.</p> <p>En attaque, se rend disponible pour la 3e touche de balle et varie ses renvois (court / long / placé) afin de déstabiliser l'équipe adverse. Début des attaques smashées mais pas toujours réalisées à bon escient.</p> <p>Le choix d'une chasuble orange impose un placement dans ce degré au maximum.</p>	<p>Moteur et décisif dans tous les registres du jeu : permet à ses équipes de marquer un nombre important de « Super Points » ET limite de manière significative le nombre de « Super Points » encaissés</p> <p><u>Déf</u> : Est mobile et se déplace sous des ballons de plus en plus éloignés et attaqués avec plus de puissance. Sait orienter sa réception / défense en direction du passeur.</p> <p><u>Att</u> : Réel moteur de la construction de l'attaque mettant ses partenaires dans des situations favorables d'attaque. Peut surprendre les adversaires par un jeu en 1ère main. Attaques smashées régulières et efficaces et en cas de difficulté, intention réelle de marquer le point par une balle placée.</p>
<p>AFLP 3</p> <p>Analyser les forces et les faiblesses en présence par l'exploitation de données objectives pour faire des choix tactiques et stratégiques adaptés à une prochaine confrontation</p>	<p>Exploiter le recueil statistique du match pour décider de conserver / modifier la répartition des rôles au sein de son équipe et son pouvoir d'action sur la balle pendant le temps mort ou à la fin du match.</p>	<p>Gestion du temps mort et de la fin du match par l'analyse du recueil statistique.</p> <p>Pertinence des choix opérés pour faire évoluer positivement le nombre de « Super Points » marqués et encaissés.</p>	<p>Temps mort est oublié empêchant une régulation des choix tactiques et stratégiques.</p> <p>Recueil statistique peu exploité : difficultés pour se projeter et pas de prise de décisions adaptées sur le placement des joueurs ou le changement d'aménagement des règles de touche de balle.</p> <p>= Les matchs joués n'aboutissent que très rarement à une évolution positive du nombre de « Super Points » marqués ou encaissés.</p>	<p>Temps mort pris de manière peu pertinente (trop tôt ou trop tard dans le match).</p> <p>Début d'analyse du recueil statistique avec évocation des régulations (pouvoir d'action sur la balle, répartition des rôles) pour tenter de se projeter dans la prochaine confrontation.</p> <p>= Les matchs joués aboutissent de temps en temps à une évolution positive du nombre de « Super Points » marqués ou encaissés</p>	<p>Temps mort choisi de manière logique (milieu de match ou lorsque le rapport est très défavorable).</p> <p>Analyse du recueil statistique et exploitation régulière pour réorganiser par un nouveau placement des joueurs ou un des choix du pouvoir d'action sur la balle. Changements opérés globalement adaptés.</p> <p>= Les matchs joués aboutissent régulièrement à une évolution positive du nombre de « Super Points » marqués OU encaissés</p>	<p>Temps mort pris de manière opportune et analyse statistique complète pour assurer une pleine exploitation des forces et faiblesses en présence. Analyse qui permet de conforter ou de réguler efficacement l'organisation collective par choix tactiques et stratégiques pertinents et pleinement adaptés.</p> <p>= Les matchs joués aboutissent presque systématiquement à une évolution positive du nombre de « Super Points » marqués ET encaissés.</p>

<p>AFLP 4</p> <p>Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu</p>	<p>Connaitre, respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement. Assumer les rôles d'arbitre et de secrétaire-scoreur pour permettre le bon déroulement du jeu.</p>	<p>Respect du règlement et gestion des émotions en tant que joueur.</p> <p>Investissement et capacités à faire respecter les règles en tant qu'arbitre.</p> <p>Investissement et efficacité du recueil des informations en tant que secrétaire-scoreur.</p>	<p><u>En tant que joueur</u>, lorsque son équipe est en difficulté, maîtrise difficilement ses réactions émotionnelles (contestations, critiques négatives).</p> <p><u>En tant qu'arbitre</u>, reconnaît les fautes principales mais attitude est timorée ou au contraire expansive qui induit une gestion parfois complexe des points litigieux notamment des « Super Points ».</p> <p><u>En tant que secrétaire-scoreur</u>, recueille de manière parcellaire les informations et les données qui sont difficilement exploitables.</p>	<p><u>En tant que joueur</u>, connaît les règles et les respecte malgré quelques contestations ou réactions excessives en cas de désaccord.</p> <p><u>En tant qu'arbitre</u>, reconnaît les fautes et les signale et identifie les « Super Points » en ayant parfois recours à l'avis de ses camarades</p> <p><u>En tant que secrétaire-scoreur</u>, recueille de manière attentive les informations mais a recours à l'arbitre pour identifier les « Super Points ».</p>	<p><u>En tant que joueur</u>, discute les désaccords dans un climat serein, connaît et respecte les règles, ses émotions sont maîtrisées dans le respect des adversaires et des partenaires.</p> <p><u>En tant qu'arbitre</u>, gère le match en autonomie, reconnaît les fautes, les signale et les explique. Identifie de façon autonome les « Super Points ».</p> <p><u>En tant que secrétaire-scoreur</u>, recueille seul et avec efficacité les informations.</p>	<p><u>En tant que joueur</u>, a des désaccords toujours constructifs. Connait et respecte les règles et adopte des comportements d'entraide et de « fairplay » régulièrement.</p> <p><u>En tant qu'arbitre</u>, dynamise le match en toutes circonstances, signale les fautes avec une gestuelle appropriée et les explique. Attitude est adaptée au niveau d'engagement émotionnel des joueurs.</p> <p><u>En tant que secrétaire-scoreur</u>, recueille de manière efficace les informations et assiste l'équipe pour les aider à réaliser une analyse objective du match.</p>
<p>AFLP 5</p> <p>Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.</p>	<p>S'échauffer et récupérer de manière autonome. Répéter et persévérer dans les situations d'apprentissage.</p>	<p>Niveau d'autonomie dans la préparation et la récupération.</p> <p>Engagement et de persévérance dans les situations d'apprentissage.</p>	<p>Echauffement est subi et sans intervention, ne serait pas réalisé dans son intégralité. Ne profite pas des temps de pause pour récupérer et s'hydrater. Dans les situations d'apprentissage, s'engage peu ou se décourage rapidement.</p>	<p>Echauffement général est différencié de la partie spécifique mais l'une ou l'autre des parties reste incomplète et nécessite un guidage réel, tout comme la récupération. Dans les situations d'apprentissage, s'engage selon les consignes données et persévère essentiellement lorsqu'elle est proche de la réussite sur la situation.</p>	<p>Echauffement général et spécifique réalisé en intégralité mais nécessité de rappeler les critères d'exécution pour gagner en efficacité. Utilise la fin de la leçon pour s'hydrater. Accepte la répétition et fait preuve de lucidité sur les résultats de ses actions pour persévérer dans des situations d'apprentissage où les difficultés sont rencontrées.</p>	<p>Echauffement général et spécifique réalisé en autonomie et les exercices proposés sont adaptés au profil du candidat et de son équipe. Utilise les moments de pause (temps mort) pour s'hydrater de manière autonome. Exploite la fin de la leçon pour récupérer (étirements et hydratation) Autonome, met en œuvre les conditions efficaces pour rechercher l'amélioration permanente du « score parlant ».</p>
<p>AFLP 6</p> <p>Porter un regard critique sur les pratiques sportives pour comprendre le sens des pratiques scolaires</p>	<p>Porter un regard critique sur les aménagements et les scores parlants proposés pour comprendre le sens de la forme scolaire de pratique.</p>	<p>Connaissance des éléments et placement clés du jeu en attaque et en défense pour exploiter les aménagements liés à la forme scolaire de pratique (pouvoir d'action et recherche de « Super Points ».)</p>	<p>Reste ancré dans des certitudes qui le poussent à ne pas comprendre le sens de la FSP. Exploite les aménagements de manière hasardeuse et reste indifférent au score parlant.</p>	<p>Rencontre des difficultés pour faire des liens avec la forme scolaire de pratique et porte un regard détaché sur celle-ci. Exploite en partie les aménagements à bon escient pouvoir d'action ou recherche de « Super Points » sans distinction en fonction du rapport de force.</p>	<p>Commence à porter un regard éclairé sur les avantages ou les inconvénients des modalités de pratique adaptés proposés au sein de la forme scolaire de pratique, Exploite les modalités d'aménagement et en cherchant à engranger des « Super Points ».</p>	<p>Porte un regard lucide comprenant l'intérêt des différents aménagements liés à la forme scolaire de pratique. Optimise et joue sur les modalités d'aménagements et la recherche de « Super points » en fonction de ses adversaires.</p>