


Établissement	Lycée André Malraux		
Commune	Montereau-Fault-Yonne		
Champ d'Apprentissage n°4		Activité Physique Sportive Artistique	
Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner		Volleyball	
Principes d'évaluation	Deux moments de l'évaluation sont prévus : <ul style="list-style-type: none"> - Les AFLP 1 et 2 s'évaluent sur une situation de fin de séquence portant. Ils portent sur 12 points. - Les deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique parmi les AFLP 3, 4, 5 et 6, s'évaluent au fil de la séquence et pourront être finalisés le jour de la situation d'évaluation de fin de séquence. Ils portent sur 8 points. 		
Modalités	AFLP 1 et 2 (12 pts)	AFLP 3, 4, 5 et 6 (8 pts)	
	Évalués le jour de l'épreuve (situation de fin de séquence)	Évalués au fil de la séquence et finalisés le jour de la situation d'évaluation de fin de séquence	
	L'AFLP 1 est noté sur 7pts et porte sur la capacité de le candidat à réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point. L'AFLP 2 est noté sur 5pts et permet d'évaluer le candidat sur l'efficacité de ses techniques d'attaques et sur les moyens individuels et collectifs défensifs mis en place pour rééquilibrer le rapport de force.	La notation porte sur 2 AFLP retenus par l'équipe pédagogique parmi les AFLP 3, 4, 5 et 6. Le candidat annonce sa répartition des points sur ces 2 AFLP avant l'évaluation de fin de séquence et l'enseignant retient le meilleur degré d'acquisition atteint par l'élève	
Choix possibles pour les élèves	- Répartition des rôles et postes au sein de l'équipe (notamment passeur / contreur ou attaquant / réceptionneur) - Choix des postes (qui détermine le rôle) et des aménagements de touches sur 1 ^{ère} et/ou 2 ^{ème} touche de balle - Utilisation du temps mort - Stratégie collective relative à l'organisation des joueurs sur le terrain (en attaque et en défense).		
			Choix du candidat sur le poids relatif dans l'évaluation des deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique <ul style="list-style-type: none"> - Cas 1 : 2pts sur le premier AFLP retenu, 6pts sur le second - Cas 2 : 4pts sur le premier AFLP retenu, 4pts sur le second - Cas 3 : 6pts sur le premier AFLP retenu, 2pts sur le second

AFLP 1 et 2 : Situation d'évaluation de fin de séquence (notée sur 12 points)

Principe d'élaboration de l'épreuve

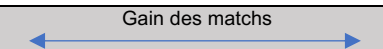
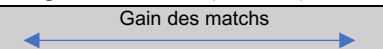
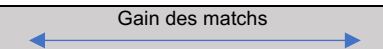
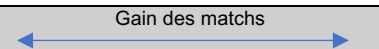
Volleyball

- **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.
- **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.
- **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. Le rôle de **secrétaire-scoreur** par le 3^e joueur de cette équipe.

Aménagement des règles :

- **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.
- **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.
- **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.
- **Marque** : Le système de point est mis en place sous la forme d'un score parlant : un point marqué à partir d'une balle placée ou une balle accélérée tendue smashée touchée par un seul adversaire ou atteignant directement la cible vaut **2 points** (« Super Point »), les autres façons de marquer valent **1 point**. Le nombre de « Super Points » marqués et encaissés renseignant l'équipe sur la pertinence de ses choix tactiques et stratégiques (AFLP1).
- **Le candidat est positionné dans un degré d'acquisition** et sa note est ajustée en fonction de la proportion des oppositions gagnées établies à partir de la somme de ses goal-average.
Efficacité maximale (*haut de la fourchette de note*) : les équipes avec lequel le candidat a joué gagnent avec un goal-average très positif. / Efficacité minimale (*bas de la fourchette de note*) : les équipes avec lesquelles le candidat a joué perdent avec un goal-average très négatif.

Repères d'évaluation

AFLP évalué	AFLP décliné dans l'APSA	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 1 sur 7 points 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.	Le candidat avec ses équipes, en systématisant les renvois directs, réalise difficilement des choix tactiques et stratégiques. Les actions de construction collective en attaque et en défense sont peu nombreuses et/ou 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%)	Le candidat avec ses équipes fait des choix tactiques et stratégiques qui induisent peu d'incertitude chez l'adversaire. En situation favorable (relance), il tente de faire basculer le rapport de force en construisant collectivement une attaque qui exploite le relais. Les trajectoires de balles restent 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%)	Le candidat avec ses équipes réalise des choix tactiques et stratégiques régulièrement efficaces en exploitant le relais et les différentes possibilités d'attaque. Il fait souvent basculer le rapport de force en la faveur de son équipe par une attaque smashée OU placée et en défense, il 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%)	Le candidat avec ses équipes optimise les choix tactiques et stratégiques en exploitant la zone avant par des attaques gagnantes placées et smashées variées qui peuvent également surprendre l'adversaire (première main, attaque au centre). Il fait quasi-systématiquement basculer le rapport de force en la faveur de son équipe, même lorsqu'il est 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%).
		Gain des matchs  0pt ————— 1pt	Gain des matchs  1,5pt ————— 3pts	Gain des matchs  3,5pts ————— 5pts	Gain des matchs  5,5pts ————— 7pts

<p>AFLP 2 sur 5 points</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 ;</p> <p>En défense, assurer la protection de la cible et la conservation du ballon pour tenter de rééquilibrer le rapport de force.</p>	<p>Le candidat perturbe régulièrement l'organisation de l'équipe : il empêche ses équipes d'obtenir des « Super Points » et est responsable de nombreux « Super Points » encaissés.</p> <p><u>Déf</u> : Le candidat est explosif, souvent en retard et produit des trajectoires basses et aléatoires dans son terrain.</p> <p><u>Att</u> : Il attaque de façon aléatoire par une trajectoire souvent haute sans mise en danger au sein du terrain adverse.</p> <p><i>Le choix de la chasuble est « subi » ou « spontané », sans réfléchir à un projet de jeu.</i></p>	<p>Le candidat avec ses équipes est concerné par l'un des deux pans de l'organisation collective (attaque OU défense) mais ses actions stéréotypées ne permettent pas encore de faire basculer le rapport de force ou de le rééquilibrer.</p> <p><u>Déf</u> : Il se détermine réceptionneur rapidement en parlant pour jouer le ballon. Il le remonte le plus souvent au-dessus de lui même si la manchette demeure souvent explosive.</p> <p><u>Att</u> : L'attaque du camp adverse est 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><i>Le candidat ayant choisi une chasuble rouge est forcément dans ce degré au maximum.</i></p>	<p>Le candidat est concerné par l'ensemble de l'organisation collective (attaque ET défense). Il est 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> : Il 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, il s'oriente et choisit entre renvoi lorsqu'il est en situation favorable d'attaque ou conservation du ballon. En attaque, il se rend disponible pour la 3e touche de balle et varie ses renvois (court / long / placé) afin de déstabiliser l'équipe adverse. Des attaques smashées commencent à apparaître mais ne sont pas toujours réalisées à bon escient.</p> <p><i>Le candidat ayant choisi une chasuble orange est forcément dans ce degré au maximum.</i></p>	<p>Le candidat permet à ses équipes de marquer un nombre important de « Super Points » ET limite de manière significative le nombre de « Super Points » encaissés : il est moteur et décisif dans tous les registres du jeu.</p> <p><u>Déf</u> : Il est mobile et se déplace sous des ballons de plus en plus éloignés et attaqués avec plus de puissance. Il sait orienter sa réception / défense en direction du passeur.</p> <p><u>Att</u> : Il est un réel moteur de la construction de l'attaque mettant ses partenaires dans des situations favorables d'attaque. Il peut surprendre les adversaires par un jeu en 1ère main. Les attaques smashées sont régulières et efficaces et en cas de difficulté, l'intention de marquer le point par une balle placée est réelle.</p>		
		Opt	0,5pt	1pt	2pts	2,5pts	4pts

AFLP 3, 4, 5 et 6 : Évaluation réalisée au fil de la séquence (notée sur 8 points)

L'enseignant retient le meilleur degré d'acquisition atteint par l'élève au cours de la séquence sur chacun des deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique. La moyenne se situe au début du degré 3. La répartition des points est choisie par l'élève avant l'évaluation de fin de séquence (4-4 / 6-2 / 2-6).

Volleyball

Situation d'évaluation : Au cours de la séquence l'enseignant identifie le degré d'acquisition atteint par les élèves dans les deux AFLP retenus. Ce choix de l'équipe pédagogique est annoncé lors de la première partie de la séquence et les élèves répartissent alors les 8 points à leur convenance (4-4 / 6-2 / 2-6). Les AFLP sont évalués au travers de :

- l'analyse du recueil statistique de la confrontation réalisée lors du temps mort et / ou en fin de confrontation (nombre de « Super Points » marqués ET encaissés (AFLP3)
- la conduite autonome de l'échauffement, de la récupération et de l'engagement et la persévérance dans les situations d'apprentissage (AFLP5).
- toutes les situations (de travail ou d'opposition) permettant la tenue des rôles de joueur, arbitre, observateur et partenaire (AFLP4 et AFLP6).

Repères d'évaluation

AFLP évalué	AFLP décliné dans l'APSA	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<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 stratégies 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>Le temps mort est oublié empêchant une régulation des choix tactiques et stratégiques. Le recueil statistique est peu exploité et les difficultés pour se projeter ne permettent pas de prendre des 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>Le temps mort n'est pas pris de manière pertinente (trop tôt ou trop tard dans le match). Le recueil statistique commence à être analysé. Des régulations (pouvoir d'action sur la balle, répartition des rôles) sont évoquées 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>Le temps mort est choisi de manière logique (milieu de match ou lorsque le rapport est très défavorable). Le recueil statistique est analysé et exploité régulièrement pour réorganiser par un nouveau placement des joueurs ou un des choix du pouvoir d'action sur la balle. Les changements opérés qui émergent sont globalement adaptés.</p> <p>= Les matchs joués aboutissent régulièrement à une évolution positive du nombre de « Super Points » marqués OU encaissés</p>	<p>Le temps mort est pris de manière opportune et l'analyse statistique assure une pleine exploitation des forces et faiblesses en présence. Elle permet de conforter ou de réguler efficacement l'organisation collective par choix tactiques et stratégiques pertinents et pleinement adaptés (placement des joueurs, choix du pouvoir d'action sur la balle).</p> <p>= Les matchs joués aboutissent presque systématiquement à une évolution positive du nombre de « Super Points » marqués ET encaissés.</p>

<p>AFLP 4 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><u>En tant que joueur</u>, lorsque son équipe est en difficulté, il maîtrise difficilement ses réactions émotionnelles (contestations, critiques négatives). <u>En tant qu'arbitre</u>, il reconnaît les fautes principales mais son attitude est timorée ou au contraire expansive, induisant une gestion parfois complexe des points litigieux notamment des « Super points ». <u>En tant que secrétaire-scoreur</u>, il recueille de manière parcillaire les informations et les données sont difficilement exploitables.</p>	<p><u>En tant que joueur</u>, il connaît les règles et les respecte malgré quelques contestations ou réactions excessives en cas de désaccord. <u>En tant qu'arbitre</u>, il reconnaît les fautes et les signale et identifie les « Super points » en ayant parfois recours à l'avis de ses camarades <u>En tant que secrétaire-scoreur</u>, il 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>, il discute les désaccords dans un climat serein, il connaît et respecte les règles, ses émotions sont maîtrisées dans le respect des adversaires et des partenaires. <u>En tant qu'arbitre</u>, il gère le match en autonomie, reconnaît les fautes, les signale et les explique. Il identifie de façon autonome les « Super points ». <u>En tant que secrétaire-scoreur</u>, il recueille seul et avec efficacité les informations.</p>	<p><u>En tant que joueur</u>, il a des désaccords toujours constructifs. Il connaît et respecte les règles et adopte des comportements d'entraide et de « fairplay » régulièrement. <u>En tant qu'arbitre</u>, il dynamise le match en toutes circonstances, signale les fautes avec une gestuelle appropriée et les explique. Son attitude est adaptée au niveau d'engagement émotionnel des joueurs. <u>En tant que secrétaire-scoreur</u>, il recueille de manière efficace les informations et assiste l'équipe pour les aider à réaliser une analyse objective du match.</p>
<p>AFLP 5 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>L'échauffement est subi et sans intervention, il ne serait pas réalisé dans son intégralité. Le candidat ne profite pas des temps de pause pour récupérer et s'hydrater. Dans les situations d'apprentissage, le candidat s'engage peu ou se décourage rapidement.</p>	<p>L'échauffement 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, le candidat s'engage selon les consignes données et persévère essentiellement lorsqu'elle est proche de la réussite sur la situation.</p>	<p>L'échauffement général et spécifique (attaque en SFM ou défense de sa cible) est réalisé en intégralité mais il est nécessaire de rappeler les critères d'exécution pour qu'il gagne en efficacité. Le candidat utilise la fin de la leçon pour s'hydrater. Le candidat 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>L'échauffement général et spécifique (attaque en SFM ou défense de sa cible) est réalisé en autonomie et les exercices proposés sont adaptés au profil du candidat et de son équipe. Le candidat utilise les moments de pause (temps mort) pour s'hydrater de manière autonome. Il exploite la fin de la leçon pour récupérer (étirements et hydratation) Le candidat est autonome et met en œuvre les conditions efficaces pour rechercher l'amélioration permanente du « score parlant ».</p>
<p>AFLP 6 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>Le candidat reste ancré dans des certitudes qui le poussent à ne pas comprendre le sens de la forme scolaire de pratique. Il exploite les aménagements de manière hasardeuse et reste indifférent au score parlant.</p>	<p>Le candidat rencontre des difficultés pour faire des liens avec la forme scolaire de pratique et porte un regard détaché sur celle-ci. Il exploite en partie les aménagements à bon escient pour l'action ou recherche de « Super points » sans distinction en fonction du rapport de force.</p>	<p>Le candidat 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. Il exploite les modalités d'aménagement et en cherchant à engranger des « Super points ».</p>	<p>Le candidat porte un regard lucide comprenant l'intérêt des différents aménagements liés à la forme scolaire de pratique. Il optimise et joue sur les modalités d'aménagements et la recherche de « Super points » en fonction de ses adversaires.</p>
Possibilités de répartition des 8 points					
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	
AFLP noté sur 2 pts	0,5 pt	1 pt	1,5 pts	2 pts	
AFLP noté sur 4 pts	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	
AFLP noté sur 6 pts	1,5 pts	3 pts	4,5 pts	6 pts	

Annexes

Organisation d'un tournoi « King » : 6 joueurs (3 contre 3)

Equipe 1				Equipe 2			Score						Victoires						Goal-average					
1	2	3	vs	4	5	6	-	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6					
1	4	5	vs	2	3	6	-																	
1	3	6	vs	2	4	5	-																	
							TOTAUX																	

Grille d'auto-évaluation simplifiée proposée aux élèves au format numérique (utilisation possible avec l'application Idocéo) :

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>AFLP 1 (7 points) : Réaliser des choix tactiques et stratégiques collectifs pour attaquer la cible adverse et défendre la sienne afin de faire basculer le rapport de force.</p>	<p>Avec mes équipes, je réalise difficilement des choix tactiques et stratégiques (beaucoup de fautes directes et de ballons tombés au sol) = La somme des « Super Points » CUMULÉS sur mes 2 meilleurs matchs est inférieure à 4 (8%) = La somme des « Super Points » ENCAISSÉS sur mes 2 meilleurs matchs est supérieure à 12 (>25%)</p>	<p>Avec mes équipes, je fais des choix tactiques et stratégiques qui induisent peu d'incertitude chez l'adversaire (actions stéréotypées). = La somme des « Super Points » CUMULÉS sur mes 2 meilleurs matchs est comprise entre 4 et 8 (entre 8 et 16%) = La somme des « Super Points » ENCAISSÉS sur mes 2 meilleurs matchs comprise entre 8 à 12 (16 à 25%)</p>	<p>Avec mes équipes, je réalise des choix tactiques et stratégiques régulièrement efficaces et fais souvent basculer le rapport de force par une attaque smashée OU placée et en défense, je permets d'assurer régulièrement la continuité du jeu. = La somme des « Super Points » CUMULÉS sur mes 2 meilleurs matchs est comprise entre 8 et 12 (entre 16 et 25%) = La somme des « Super Points » ENCAISSÉS sur mes 2 meilleurs matchs est comprise entre 4 à 8 (entre 8 et 16%)</p>	<p>Avec mes équipes, j'optimise les choix tactiques et stratégiques en exploitant la zone avant par des attaques gagnantes placées et smashées variées qui peuvent également surprendre. En défense, je « sauve » des ballons difficiles. = La somme des « Super Points » CUMULÉS sur mes 2 meilleurs matchs supérieure 12 (> 25%). = La somme des « Super Points » ENCAISSÉS sur mes 2 meilleurs matchs est inférieure à 4 (8%).</p>
<p>AFLP 2 (5 points) : 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>Je perturbe régulièrement l'organisation de mes équipes : je les empêche d'obtenir des « Super Points » et suis responsable de nombreux « Super Points » encaissés. <i>Le choix de la chasuble est « subi » ou « spontané », sans réfléchir à un projet de jeu.</i></p>	<p>Avec mes équipes, je suis concerné par l'un des deux pans de l'organisation collective (attaque OU défense) mais mes actions techniques stéréotypées ne permettent pas encore de faire basculer le rapport de force ou de le rééquilibrer. <i>Si j'ai choisi une chasuble rouge, je suis dans ce degré au maximum..</i></p>	<p>Je suis concerné par l'ensemble de l'organisation collective (attaque ET défense). Je suis capable de faire basculer le rapport de force lors d'une situation favorable et permet à mes équipes de marquer quelques « Super Points » OU commence à limiter le nombre de « Super Points » encaissés. <i>Si j'ai choisi une chasuble orange, je suis dans ce degré au maximum.</i></p>	<p>Je permets à mes équipes de marquer un nombre important de « Super Points » ET limite de manière significative le nombre de « Super Points » encaissés : je suis moteur et décisif dans tous les registres du jeu.</p>
<p>AFLP 3 : 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>J'oublie le temps mort. Le recueil statistique est peu exploité et je rencontre des difficultés pour me projeter et prendre des décisions adaptées sur le placement des joueurs ou le changement d'aménagement des règles de touche de balle. = Les matchs joués n'aboutissent que très rarement à une évolution positive du nombre de « Super Points » marqués ou encaissés.</p>	<p>Notre temps mort est pris trop tôt ou trop tard dans le match. Je commence à analyser le recueil et évoque des régulations (pouvoir d'action sur la balle, répartition des rôles) pour la prochaine confrontation. = Les matchs joués aboutissent de temps en temps à une évolution positive du nombre de « Super Points » marqués ou encaissés</p>	<p>Notre temps mort est choisi de manière logique (milieu de match ou lorsque le rapport est très défavorable). Nous analysons le recueil statistique et exploité régulièrement pour réorganiser le placement des joueurs ou les choix du pouvoir d'action sur la balle. Nos choix sont globalement adaptés. = Les matchs joués aboutissent régulièrement à une évolution positive du nombre de « Super Points » marqués OU encaissés</p>	<p>Notre temps mort est pris de manière opportune et l'analyse statistique permet de conforter ou de réguler efficacement l'organisation collective par choix tactiques et stratégiques pertinents et pleinement adaptés (placement des joueurs, choix du pouvoir d'action sur la balle). = Les matchs joués aboutissent presque systématiquement à une évolution positive du nombre de « Super Points » marqués ET encaissés.</p>

<p>AFLP 4 : Connaître, 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><u>En tant que joueur</u>, lorsque mon équipe est en difficulté, je maîtrise difficilement mes réactions émotionnelles.</p> <p><u>En tant qu'arbitre</u>, je reconnais les fautes principales mais mon attitude est timorée ou au contraire expansive, induisant une gestion parfois complexe des points litigieux notamment des « Super Points ».</p> <p><u>En tant que secrétaire-scoreur</u>, je recueille de manière parcellaire les informations et les données sont difficilement exploitables.</p>	<p><u>En tant que joueur</u>, je connais les règles et les respecte malgré quelques contestations ou réactions excessives en cas de désaccord.</p> <p><u>En tant qu'arbitre</u>, je gère le match et reconnais les fautes et les signale et identifie les « Super Points » en ayant parfois recours à l'avis de mes camarades.</p> <p><u>En tant que secrétaire-scoreur</u>, je recueille de manière attentive les informations mais j'ai besoin de l'arbitre pour être sûr de l'identifications des « Super Points ».</p>	<p><u>En tant que joueur</u>, je discute les désaccords dans un climat serein, je connais et respecte les règles et maîtrise mes émotions dans le respect des adversaires et des partenaires.</p> <p><u>En tant qu'arbitre</u>, je gère le match en autonomie, reconnais les fautes, les signale et les explique. J'identifie de façon autonome les « Super Points ».</p> <p><u>En tant que secrétaire-scoreur</u>, je recueille seul et avec efficacité les informations.</p>	<p><u>En tant que joueur</u>, je connais et respecte les règles et adopte des comportements d'entraide et de « fairplay » régulièrement.</p> <p><u>En tant qu'arbitre</u>, je dynamise le match en toutes circonstances, identifie les « Super Points » signale les fautes avec une gestuelle appropriée et les explique.</p> <p><u>En tant que secrétaire-scoreur</u>, je recueille de manière efficace les informations et assiste l'équipe pour les aider à réaliser une analyse objective du match.</p>
<p>AFLP 5 : S'échauffer et récupérer de manière autonome. Répéter et persévérer dans les situations d'apprentissage.</p>	<p>Je subis l'échauffement et sans intervention extérieure, il ne serait pas réalisé dans son intégralité. Je ne profite pas des temps de pause pour récupérer ou m'hydrater. Dans les situations d'apprentissage, je m'engage peu ou me décourage rapidement.</p>	<p>Je m'échauffe de manière général et 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, je m'engage selon les consignes données et persévère essentiellement lorsque je suis proche de réussir.</p>	<p>Je réalise mon échauffement en intégralité mais il est nécessaire de me rappeler les critères d'exécution pour qu'il gagne en efficacité. J'utilise la fin de la leçon pour m'hydrater. J'accepte la répétition et fais preuve de lucidité sur les résultats de mes actions pour persévérer dans des situations d'apprentissage où je rencontre des difficultés.</p>	<p>Je réalise mon échauffement en autonomie et les exercices proposés sont adaptés à mon profil et à celui de mon équipe. J'utilise les moments de pause (temps mort) pour m'hydrater de manière autonome. Il exploite la fin de la leçon pour récupérer (étirements et hydratation). Je suis autonome et mets en œuvre les conditions efficaces pour rechercher l'amélioration permanente du « score parlant ».</p>
<p>AFLP 6 : Porter un regard critique sur aménagements et les scores parlants proposés pour comprendre leur intérêt dans la forme scolaire de pratique.</p>	<p>Je reste ancré dans des certitudes qui me poussent à ne pas comprendre le sens de la forme scolaire de pratique. J'exploite les aménagements de manière hasardeuse et reste indifférent au score parlant.</p>	<p>Je rencontre des difficultés pour faire des liens avec la forme scolaire de pratique et porte un regard détaché sur celle-ci. J'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>Je 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. J'exploite les modalités d'aménagement et en cherchant à engranger des « Super Points ».</p>	<p>Je porte un regard lucide comprenant l'intérêt de la forme scolaire de pratique. J'optimise et joue sur les modalités d'aménagements et la recherche de « Super Points » en fonction de mes adversaires.</p>