

CHAMP D'APPRENTISSAGE N° 4	CAP – VOLLEY-BALL	OUTIL COMMUN DE SUIVI DES ACQUIS DU LYCEEN
-----------------------------------	--------------------------	---

Forme scolaire et modalités de pratique	<p>- Le jeu se déroule en 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>- Chaque joueur sert 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 peut être autorisé sur le service afin de favoriser l'apparition de balles aux trajectoires arrondies.</p> <p>- Selon le niveau de jeu observé, chaque élève a la possibilité de choisir une chasuble de couleur correspondant à son choix de pouvoir d'action sur la balle en 1^{ère} et 2^{ème} touche de balle. <i>Rouge = utilise la passe canadienne sur toutes les frappes ; Orange = utilise la passe canadienne en réception/défense et à la passe mais ne peut renvoyer dans le terrain adverse qu'en frappant la balle ; Verte = utilise la passe canadienne seulement à la passe en tant que relayeur en zone avant mais ne peut réceptionner/défendre et renvoyer dans le terrain adverse que par une frappe réglementaire ; Bleue = n'utilise jamais la passe canadienne.</i></p> <p>- Un score parlant est mis en place : 2 points (« Super Point ») pour un point marqué par une balle placée en zone arrière ou une balle accélérée tendue smashée (touchée par un seul adversaire ou atteignant directement la cible), 1 point pour toutes les autres façons de marquer. Le nombre de « Super Points » marqués renseigne l'équipe sur son efficacité collective.</p>
--	--

Situation d'évaluation	<p>- La classe est répartie en 3 groupes de niveaux de performance / habilité constitués chacun de 2 à 3 équipes selon l'effectif. Les équipes sont constituées de 3 joueurs issus de chaque groupe respectif sous une forme de « KING » où les partenaires varient donc d'un match à un autre au sein du même groupe de performance. Le brassage s'effectue sur les 3 matches 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) est imposé lorsque 12 mises en jeu ont été effectuées. Lors de ce temps mort (et à la fin des matchs), les joueurs ont accès au recueil statistique (score parlant) : ils peuvent ainsi décider de conserver / modifier leur pouvoir d'action sur la balle (cf. forme scolaire et modalités de pratique) et se répartir un rôle fixe (réceptionneur / attaquant OU passeur / contreur) pour la suite et fin du match.</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. 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 Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.	Construire et/ou exploiter collectivement une balle haute en situation favorable de marque (SFM) pour réaliser une attaque de la cible adverse (placée au fond ou smashée)	<p>Organisation collective et relations entre les partenaires permettant d'exploiter une situation favorable de marque (SFM).</p> <p>Capacité de régulation et d'adaptation de l'équipe au regard du score et de son efficacité.</p>	<p>Avec mes équipes, je systématise des renvois directs sans exploiter de situations favorables de marque par des actions individuelles et aléatoires. Les actions de construction collective sont peu nombreuses et/ou se soldent souvent par une faute directe.</p> <p>Le temps mort n'aboutit à aucune décision adaptée sur le placement des joueurs ou le changement d'aménagement des règles de touche de balle.</p>	<p>Avec mes équipes, je tente de conserver le ballon en zone avant mais les trajectoires de balles restent encore trop basses ou aléatoires pour exploiter avec efficacité des situations favorables de marque.</p> <p>Le temps mort est utilisé pour évoquer les régulations mais reste peu efficace au regard des changements opérés (placement ou choix des règles aménagées).</p>	<p>Avec mes équipes, je parviens à construire des attaques en zone avant en exploitant le relais et produire des attaques placées au fond OU smashées.</p> <p>Le temps mort est utilisé pour gérer l'affrontement ou se réorganiser par un nouveau placement des joueurs ou un des choix des règles aménagées de la touche de balle. Les changements opérés s'avèrent plutôt efficaces.</p>	<p>Avec mes équipes, j'exploite la zone avant par des attaques gagnantes placées et/ou smashées.</p> <p>Je suis capable de surprendre l'adversaire par des choix différents (attaque en première main par exemple).</p> <p>Le temps mort est utilisé pour gérer l'affrontement et permet de conforter ou réguler efficacement l'organisation collective par un placement des joueurs et une exploitation des règles liées à la frappe efficace. Les changements opérés s'avèrent optimaux.</p>
AFLP 2 Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer	Exploiter 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>Actions techniques d'attaque et de défense en relation avec le projet de jeu collectif</p> <p><u>Défense</u> : pouvoirs moteurs utilisés pour réceptionner / défendre le ballon.</p> <p><u>Attaque</u> : pouvoirs moteurs utilisés pour construire une situation favorable d'attaque ou attaquer la cible adverse.</p>	<p>Actions peu efficaces et perturbant régulièrement l'organisation de l'équipe.</p> <p><u>Déf</u> : Explosif, souvent en retard et produit des trajectoires basses et aléatoires dans son terrain. J'interviens peu ou me débarrasse du ballon voire l'esquive.</p> <p><u>Att</u> : J'attaque de façon aléatoire par une trajectoire souvent haute sans mise en danger au sein du terrain adverse.</p>	<p>Concerné par les actions de jeu mais les choix demeurent encore peu pertinents.</p> <p><u>Déf</u> : Je me détermine réceptionneur rapidement en parlant pour jouer le ballon. Je remonte le ballon plus souvent au-dessus de lui même si ma manchette demeure souvent explosive.</p> <p><u>Att</u> : J'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>Efficace dans plusieurs registres du jeu et capable de faire basculer le rapport de force lors d'une situation favorable.</p> <p><u>Déf</u> : Je me détermine rapidement réceptionneur et remonte le ballon haut et en zone avant en direction du passeur.</p> <p><u>Att</u> : Je choisis entre renvoi ou conservation du ballon. Je me rends disponible pour la 3^e touche de balle et varie mes attaques afin de déstabiliser l'équipe adverse. Je commence à réaliser des attaques smashées mais pas toujours à bon escient.</p>	<p>Moteur et décisif dans tous les registres du jeu.</p> <p><u>Déf</u> : Je suis mobile pour me déplacer sous des ballons de plus en plus éloignés et forts. Oriente sa réception / défense en direction du passeur.</p> <p><u>Att</u> : Je mets mes partenaires dans des situations favorables d'attaque. Je peux surprendre mes adversaires par un jeu en 1^{ère} main. Mes attaques smashées sont régulières et efficaces et en cas de difficulté, j'ai l'intention de marquer le point par une balle placée.</p>

<p>AFLP 3</p> <p>Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice</p>	<p>Répéter et persévérer pour choisir les stratégies de placement et choix de règle sur les touches de balle pour améliorer le score parlant.</p>	<p>Investissement et persévérance dans les situations de travail et d'opposition</p> <p>Validation des bonus « Super Efficace » au cours des situations.</p>	<p>Mon équipe se décourage rapidement.</p> <p>Lors d'une défaite, la différence des scores lors des matchs d'entraînement est très importante.</p> <p>Lors des matchs d'entraînement, la validation « Super Efficace » n'est jamais obtenue.</p>	<p>Mon équipe s'engage selon les consignes données et persévère essentiellement lorsqu'elle est proche de la réussite sur la situation.</p> <p>Lors d'une défaite, la différence des scores lors des matchs d'entraînement est importante.</p> <p>Lors des matchs d'entraînement, la validation « Super Efficace » est rarement obtenue.</p>	<p>Mon équipe accepte la répétition et fait preuve de lucidité sur les résultats de ses actions pour persévérer dans des situations où les difficultés sont rencontrées.</p> <p>Lors d'une défaite, la différence des scores lors des matchs d'entraînement est modérée.</p> <p>Lors des matchs d'entraînement, la validation « Super Efficace » est régulièrement obtenue.</p>	<p>Mon équipe est autonome, elle met en œuvre les conditions efficaces pour rechercher l'amélioration permanente du « score parlant ».</p> <p>Lors d'une défaite, la différence des scores lors des matchs d'entraînement est faible (différence inférieure 4 pts en moyenne)</p> <p>Lors des matchs d'entraînement, la validation « Super Efficace » est très souvent obtenue.</p>
<p>AFLP 4</p> <p>Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu</p>	<p>En tant que joueur, accepter le résultat de la rencontre dans le respect des acteurs du jeu (arbitre, partenaires, adversaires).</p> <p>En tant qu'arbitre et partenaire, s'impliquer pour assurer le déroulement optimal du jeu et la régulation du projet collectif de jeu.</p>	<p>Respect du règlement et gestion des émotions</p> <p>Connaissance et capacité de l'arbitre à faire appliquer les règles</p> <p>Implication dans le rôle de partenaire.</p>	<p>Lorsque mon équipe est en difficulté, je contribue à sa désorganisation et maîtrise peu ses réactions émotionnelles (contestations, critiques négatives des partenaires / adversaires / arbitres).</p> <p>En tant qu'arbitre, je méconnais les règles, n'identifie pas les super points et signale peu de fautes. La gestion du match est délicate et réalisée par les joueurs eux-mêmes, plus que par l'arbitre.</p> <p>En tant que partenaire, je subis les choix de mon équipe (pouvoir d'action et choix du poste).</p>	<p>Je connais les règles et les respecte malgré quelques contestations ou réactions excessives en cas de désaccord.</p> <p>En tant qu'arbitre, je reconnais les fautes principales mais son attitude est timorée ou au contraire expansive, induisant une gestion parfois complexe des points litigieux notamment des supers points.</p> <p>En tant que partenaire, je m'implique de manière égocentrée, pour déterminer mon pouvoir d'action, occultant les potentialités de mon équipe. Je choisis mon poste par rapport à mes préférences.</p>	<p>Je discute les désaccords dans un climat serein, connais et respecte les règles, maîtrise mes émotions dans le respect des adversaires et des partenaires.</p> <p>En tant qu'arbitre, je reconnais les fautes et les signale et identifie les super points en ayant parfois recouru à l'avis de mes camarades. Je gère le match en toutes circonstances.</p> <p>En tant que partenaire, je suis investi au service de mon équipe pour faire des choix par rapport l'analyse des scores obtenus.</p>	<p>Je peux avoir des désaccords mais ils sont toujours constructifs. Je connais et respecte les règles et adopte des comportements d'entraide et de « fairplay » régulièrement.</p> <p>En tant qu'arbitre, je reconnais les fautes, les signale avec une gestuelle appropriée et les explique. J'identifie de façon autonome les super points. Mon attitude adaptée au niveau d'engagement émotionnel des joueurs (je parviens à les apaiser en cas de contestation, je dynamise le jeu si les joueurs sont peu impliqués).</p> <p>En tant que partenaire, je suis investi avec efficacité au service de mon équipe. J'optimise mes choix et apporte mon aide pour orienter ceux de mes partenaires.</p>
<p>AFLP 5</p> <p>Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.</p>	<p>S'échauffer de manière progressive et adaptée pour se préparer à l'opposition future.</p>	<p>Niveau d'engagement et autonomie dans la préparation de l'opposition future</p>	<p>L'échauffement est subi et sans intervention, il ne serait pas réalisé dans son intégralité.</p> <p>Les besoins de mon équipe ne sont pas identifiés pour travailler sur l'attaque en situation favorable de marque de manière collective.</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.</p> <p>Un exercice spécifique d'attaque en situation favorable de marque pour obtenir des super points est réalisé avec son équipe sans prendre en compte les pouvoirs d'action de chacun.</p>	<p>L'échauffement est réalisé en intégralité mais il est nécessaire de me rappeler les critères d'exécution pour qu'il gagne en efficacité.</p> <p>Un exercice spécifique d'attaque en situation favorable de marque pour obtenir des super points est réalisé avec son équipe en prenant en compte les pouvoirs d'action de chacun.</p>	<p>L'échauffement est réalisé avec en autonomie et les exercices proposés sont adaptés à mon profil et à celle de mon équipe.</p> <p>Des exercices spécifiques d'attaque en situations favorables de marque pour obtenir des super points sont réalisés et régulés avec son équipe.</p>
<p>AFLP 6</p> <p>Connaitre les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires</p>	<p>Connaitre les rôles et différents systèmes de jeu (attaque / défense) et les expliciter en utilisant le vocabulaire propre à la Forme Scolaire de Pratique (FSP).</p>	<p>Connaissance des systèmes de jeu et des positionnements des joueurs (organisation bloc / défense ET réception / attaque)</p> <p>Connaissance, utilisation et maîtrise d'un vocabulaire spécifique à la FSP</p>	<p>Je suis capable de différencier les rôles de chacun des joueurs sur le terrain mais ma connaissance des postes et de l'organisation collective reste superficielle.</p> <p>Je ne mobilise que très rarement le vocabulaire spécifique à la FSP.</p>	<p>Je connais les différents rôles et leur implication sur la construction collective en attaque OU en défense.</p> <p>Je mobilise partiellement le vocabulaire spécifique à la FSP.</p>	<p>Je connais des systèmes de jeu collectifs en attaque et précisément les rôles de chacun pour organiser l'équipe.</p> <p>Je m'appuie souvent sur le vocabulaire spécifique à la FSP en tant que joueur ou arbitre.</p>	<p>Je connais différents systèmes de jeu en attaque comme en défense et sais exploiter leurs avantages et leurs inconvénients au regard des modalités de pratique adaptés proposés.</p> <p>Je m'appuie toujours sur le vocabulaire spécifique à la FSP en tant que joueur ET arbitre.</p>