

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

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	<p>Deux moments de l'évaluation sont prévus :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les AFLP 1 et 2 s'évaluent sur une situation de fin de séquence. Ils portent sur 12 points. - Les deux AFLP retenus par l'enseignant parmi les AFLP 3, 4, 5 et 6, s'évaluent au fil de la 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
	<p>L'AFLP 1 est noté sur 7 points et porte sur la capacité du candidat à identifier le déséquilibre adverse et produire des actions décisives. Le candidat est positionné dans un degré d'acquisition et sa note est ajustée en fonction de la proportion des oppositions gagnées.</p> <p>L'AFLP 2 est noté sur 5 points et permet d'évaluer les techniques et tactiques utilisées en attaque et en défense.</p>		<p>L'évaluation au fil de la séquence porte sur 2 AFLP retenus par l'enseignant parmi les AFLP 3, 4, 5 et 6.</p> <p>Le candidat annonce sa répartition des points sur ces 2 AFLP au cours des premières leçons de la séquence</p> <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
Choix possibles pour les élèves	<ul style="list-style-type: none"> - 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 morts - Stratégie collective relative à l'organisation des joueurs sur le terrain. 		<p>Poids relatif dans l'évaluation des AFLP retenus par l'enseignant (cf. les trois cas mentionnés ci-dessus)</p>

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 de niveaux de performance / habilité** 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 » (cf. annexe). 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.
 - **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), 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.
 - **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 peut être 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 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.
 - **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 en zone arrière** 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 renseigne l'équipe sur son efficacité et sur la pertinence de ses choix qui sera valorisé pour l'AFLP3.
 - **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 (principe du « king »).
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 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)	Le candidat avec ses équipes 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. = <i>Somme des supers points cumulés sur les 2 meilleurs matchs inférieure à 4 (8%) pour un même candidat.</i> 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. = <i>2/3 des matchs joués par le candidat n'aboutissent pas à des supers points marqués en 2^e partie de match.</i>	Le candidat avec ses équipes 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. = <i>Somme des supers points cumulés sur les 2 meilleurs matchs comprise entre 4 et 8 (entre 8 et 16%) pour un même candidat.</i> Le temps mort est utilisé pour évoquer les régulations mais reste peu efficace au regard des changements opérés (placement ou choix des règles aménagées). = <i>1/3 des matchs joués par le candidat n'aboutissent pas à des supers points marqués en 2^e partie de match</i>	Le candidat avec ses équipes parvient à construire des attaques en zone avant en exploitant le relais et produire des attaques placées au fond OU smashées. = <i>Somme des supers points cumulés sur les 2 meilleurs matchs comprise entre 8 et 12 (entre 16 et 25%) pour un même candidat.</i> 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. = <i>1/3 des matchs joués par le candidat aboutissent à des supers points marqués en 2^e partie de match</i>	Le candidat avec ses équipes exploite la zone avant par des attaques gagnantes placées et/ou smashées. L'équipe est capable de surprendre l'adversaire par des choix différents (attaque en première main par exemple). = <i>Somme des supers points cumulés sur les 2 meilleurs matchs supérieure 12 (> 25%) pour un même candidat.</i> 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. = <i>2/3 des matchs joués par le candidat aboutissent à des supers points marqués en 2^e partie de match.</i>
		← Gain des matchs → Opt 1 pt	← Gain des matchs → 1,5pts 3pts	← Gain des matchs → 3,5pts 5pts	← Gain des matchs → 5,5pts 7pts

<p style="text-align: center;">AFLP 2 sur 5 points</p> <p style="text-align: center;">Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer</p>	<p style="text-align: center;">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>	<p>Le candidat est peu efficace et perturbe régulièrement l'organisation de l'équipe. Il intervient peu ou se débarrasse du ballon voire l'esquive.</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 est concerné par les actions de jeu mais ses choix demeurent parfois peu pertinents.</p> <p><u>Déf</u> : Il se détermine récepteur 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 forcé dans ce degré au maximum.</i></p>	<p>Le candidat est efficace dans plusieurs registres du jeu et est capable de faire basculer le rapport de force lors d'une situation favorable.</p> <p><u>Déf</u> : Il se détermine rapidement récepteur 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 forcé dans ce degré au maximum.</i></p>	<p>Le candidat 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>		
		0 pt	0,5 pt	1 pts	2 pts	2,5 pts	4 pts

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 4 AFLP. Il choisit les 2 AFLP pour compléter sa note de CCF. Les 2 autres AFLP non retenus pour le CCF alimentent la note de contrôle continu La répartition des points est choisie par l'élève au cours des premières séances (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'enseignant 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 :

- des **situations de travail / d'apprentissage (AFLP3)** : Le score parlant (« *Super Points* ») se concrétise par la mention « **Super Efficace** » sur les situations de travail / d'apprentissage (nombre du Super Points par situation supérieur à 6) lors des matchs d'entraînement.
- de **l'échauffement (AFLP5)** : sa réalisation est confiée à chaque joueur pour la partie générale et à l'équipe pour la partie spécifique.
- de **toutes les situations (de travail ou d'opposition)** permettant la tenue des rôles de joueur, arbitre et partenaire (**AFLP4 et AFLP6**).

Repères d'évaluation

AFLP évalué	AFLP décliné dans l'APSA	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 3 Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice	Répéter et persévérer pour choisir les stratégies de placement et choix de règle sur les touches de balle pour améliorer le score parlant.	L'équipe se décourage rapidement. Lors d'une défaite, la différence des scores lors des matchs d'entraînement est très importante (plus de 12 pts de différence en moyenne). Lors des matchs d'entraînement, la validation « Super Efficace » (nombre de « Super Points > 6) n'est jamais obtenue.	L'équipe s'engage selon les consignes données et persévère essentiellement lorsqu'elle est proche de la réussite sur la situation. Lors d'une défaite la différence des scores lors des matchs d'entraînement est importante (entre 8 et 12 pts de différence en moyenne) Lors des matchs d'entraînement, la validation « Super Efficace » (nombre de « Super Points > 6) est rarement obtenue.	L'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. Lors d'une défaite, la différence des scores lors des matchs d'entraînement est modérée (entre 4 et 8 pts de différence en moyenne) Lors des matchs d'entraînement, la validation « Super Efficace » (nombre de « Super Points > 6) est régulièrement obtenue.	L'équipe est autonome, elle met en œuvre les conditions efficaces pour rechercher l'amélioration permanente du « score parlant ». Lors d'une défaite, la différence des scores lors des matchs d'entraînement est faible (différence inférieure 4 pts en moyenne) Lors des matchs d'entraînement, la validation « Super Efficace » (nombre de « Super Points > 6) est très souvent obtenue.
AFLP 4 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	En tant que joueur, accepter le résultat de la rencontre dans le respect des acteurs du jeu (arbitre, partenaires, adversaires). En tant qu'arbitre et partenaire, s'impliquer pour assurer le déroulement optimal du jeu et la régulation du projet collectif de jeu.	Le joueur, lorsque son équipe est en difficulté, contribue à sa désorganisation et ses réactions émotionnelles sont peu maîtrisées (contestations, critiques négatives des partenaires / adversaires / arbitres). En tant qu'arbitre, il méconnaît 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. En tant que partenaire, il subit les choix de son équipe (pouvoir d'action et choix du poste).	Le joueur connaît les règles et les respecte malgré quelques contestations ou réactions excessives en cas de désaccord. En tant qu'arbitre, il reconnaît les fautes principales mais son attitude est timorée ou au contraire expansive, induisant une gestion parfois complexe des points litigieux notamment des supers points. En tant que partenaire, il s'implique de manière égocentrée, pour déterminer son pouvoir d'action, occultant les potentialités de son équipe. Il choisit son poste par rapport à ses préférences.	Le joueur 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. En tant qu'arbitre, il reconnaît les fautes et les signale et identifie les super points en ayant parfois recouru à l'avis de ses camarades Il gère le match en toutes circonstances. En tant que partenaire, il est investi au service de l'équipe pour faire ses choix par rapport à l'analyse des scores obtenus.	Le joueur a des désaccords toujours constructifs. Il connaît et respecte les règles et adopte des comportements d'entraide et de « fairplay » régulièrement. En tant qu'arbitre, il reconnaît les fautes, les signale avec une gestuelle appropriée et les explique. Il identifie de façon autonome les super points. Son attitude est adaptée au niveau d'engagement émotionnel des joueurs. En tant que partenaire, il est investi avec efficacité au service de l'équipe. Il optimise ses choix et apporte son aide pour orienter ceux de ses partenaires.
AFLP 5 Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation	S'échauffer de manière progressive et adaptée pour se préparer à l'opposition future.	L'échauffement est subi et sans intervention, il ne serait pas réalisé dans son intégralité. Les besoins de l'équipe ne sont pas identifiés pour travailler sur l'attaque en SFM de manière collective.	L'échauffement général est différencié de la partie spécifique mais l'une ou l'autre des parties reste incomplète et nécessite un guidage réel. Un exercice spécifique d'attaque en SFM pour obtenir des super points est réalisé avec son équipe sans prendre en compte les pouvoirs d'action de chacun.	L'échauffement est réalisé en intégralité mais il est nécessaire de rappeler les critères d'exécution pour qu'il gagne en efficacité. Un exercice spécifique d'attaque en SFM pour obtenir des super points est réalisé avec son équipe en prenant en compte les pouvoirs d'action de chacun.	L'échauffement est réalisé en autonomie et les exercices proposés sont adaptés au profil du candidat et de son équipe. Des exercices spécifiques d'attaque en SFM pour obtenir des super points sont réalisés et régulés avec son équipe.

<p>AFLP 6 Connaître les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires</p>	<p>Connaître 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>Le candidat est capable de différencier les rôles de chacun des joueurs sur le terrain mais sa connaissance des postes et de l'organisation collective qui en découle reste superficielle.</p> <p>Il ne mobilise que très rarement le vocabulaire spécifique à la FSP.</p>	<p>Le candidat connaît les différents rôles et leur implication sur la construction collective en attaque OU en défense.</p> <p>Il mobilise partiellement le vocabulaire spécifique à la FSP.</p>	<p>Le candidat connaît des systèmes de jeu collectifs en attaque et précisément les rôles de chacun pour organiser l'équipe.</p> <p>Il s'appuie souvent sur le vocabulaire spécifique à la FSP en tant que joueur ou arbitre.</p>	<p>Le candidat connaît différents systèmes de jeu en attaque comme en défense et sait exploiter leurs avantages et leurs inconvénients au regard des modalités de pratique adaptés proposés.</p> <p>Il s'appuie toujours sur le vocabulaire spécifique à la FSP en tant que joueur ET arbitre.</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 pt	3 pts	4,5 pts	6 pts

Annexes

1. Exemple fiche tournoi « King » : 6 joueurs (3 contre 3)

Joueurs	Match 1				Match 2				Match 3				Somme des « super points » cumulés sur les 2 meilleurs matchs
	1 ^{ère} mi-temps		2 ^e mi-temps		1 ^{ère} mi-temps		2 ^e mi-temps		1 ^{ère} mi-temps		2 ^e mi-temps		
	Nbre de Super points	Chasuble utilisée	Nbre de Super points	Chasuble utilisée	Nbre de Super points	Chasuble utilisée	Nbre de Super points	Chasuble utilisée	Nbre de Super points	Chasuble utilisée	Nbre de Super points	Chasuble utilisée	
1													
2													
3													
4													
5													
6													

Equipe 1		
1	2	3
1	4	5
1	3	6

vs
vs
vs

Equipe 2		
4	5	6
2	3	6
2	4	5

Score
-
-
-

TOTAUX

Victoires					
1	2	3	4	5	6

Goal-average					
1	2	3	4	5	6

2. Grille d'auto-évaluation simplifiée proposée aux élèves au format numérique :

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>AFLP 1 (COLLECTIF) : 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) 7 points</p>	<p>Avec mes différentes équipes, je privilégie le renvoi direct et : = ma somme des supers points cumulés sur mes 2 meilleurs matchs est inférieure à 4. Nos temps morts sont inefficaces : = 2/3 de mes matchs joués n'aboutissent pas à des supers points marqués en 2^e partie de match</p>	<p>Avec mes différentes équipes, je privilégie l'attaque immédiate et : = ma somme des supers points cumulés sur mes 2 meilleurs matchs est comprise entre 4 et 8. Nos temps morts sont peu efficaces : = 1/3 de mes matchs joués n'aboutissent pas à des supers points marqués en 2^e partie de match</p>	<p>Avec mes différentes équipes, je privilégie l'attaque différée et : = ma somme des supers points cumulés sur mes 2 meilleurs matchs est comprise entre 8 et 12. Nos temps morts sont régulièrement efficaces = 1/3 de mes matchs joués aboutissent à des supers points marqués en 2^e partie de match</p>	<p>Avec mes différentes équipes, j'optimise l'attaque différée et : = ma somme des supers points cumulés sur mes 2 meilleurs matchs est supérieure à 12. Nos temps morts sont très souvent efficaces = 2/3 de mes matchs joués aboutissent à des supers points marqués en 2^e partie de match.</p>
<p>AFLP 2 (INDIVIDUEL) : 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 5 points</p>	<p>Je suis peu efficace et perturbe régulièrement l'organisation de l'équipe. Je me débarrasse du ballon voire l'esquive. Je subis le choix de la chasuble ou en prend sans réflexion à mon projet de jeu.</p>	<p>Je suis concerné par les actions de jeu, mais mes choix sont peu pertinents. Je remonte des balles devant moi ou les renvoie trop tendue sur mes partenaires et j'attaque souvent de façon stéréotypée. Si j'ai choisi une chasuble Rouge, je suis forcément dans ce degré au maximum</p>	<p>Je suis capable de faire basculer le rapport de force lors d'une situation favorable. Je remonte le ballon haut et en zone avant en direction du passeur. Je conserve ou renvoie en tant que passeur en zone avant. Je commence à être disponible pour attaquer la 3^e touche de balle et varie mes renvois (court / long / placé) ou en smashant. Si j'ai choisi une chasuble Orange, je suis forcément dans ce degré au maximum</p>	<p>Je suis moteur et décisif dans tous les registres du jeu. Je me déplace sous des ballons de plus en plus éloignés et attaqués avec plus de puissance et oriente ma réception / défense en direction du passeur. En tant que passeur je mets mes partenaires dans des situations favorables d'attaque et peux surprendre les adversaires par un jeu en 1^{ère} main. Mes attaques smashées sont régulières et efficaces et en cas de difficulté, je cherche toujours à marquer le point par une balle placée.</p>
<p>AFLP 3 : 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>Mon équipe se décourage rapidement. Lors de mes différents matchs d'entraînement : - la différence des scores sur une défaite est très importante et de plus de 12 pts de différence en moyenne. - nous n'atteignons jamais la mention "Super Efficace"</p>	<p>Mon équipe s'engage selon les consignes données et persévère essentiellement lorsqu'elle est proche de la réussite sur la situation. Lors de mes matchs d'entraînement : - la différence des scores est importante, entre 8 et 12 pts de différence en moyenne. - nous atteignons peu souvent la mention "Super Efficace"</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. Lors de mes matchs d'entraînement : - la différence des scores est modérée, entre 4 et 8 pts de différence en moyenne. - nous atteignons régulièrement la mention "Super Efficace"</p>	<p>Mon équipe est autonome et met en œuvre les conditions efficaces pour rechercher l'amélioration permanente du « score parlant ». Lors de mes matchs d'entraînement : - la différence des scores est faible avec une différence inférieure 4 pts en moyenne. - nous atteignons quasi-systématiquement la mention "Super Efficace".</p>
<p>AFLP4 : En tant que joueur, accepter le résultat de la rencontre dans le respect des acteurs du jeu (arbitre, partenaires, adversaires). 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>Lorsque mon équipe est en difficulté, je contribue à sa désorganisation et réagit en contestant ou critiquant de façon négative des partenaires / adversaires / arbitres. En tant qu'arbitre, je ne connais les règles, n'identifie pas les super points et signale peu de fautes. Ce sont les joueurs eux-mêmes qui gère l'arbitrage. En tant que partenaire, je subis les choix de autres joueurs de mon équipe (pouvoir d'action et choix du poste).</p>	<p>Je connais et respecte les règles mais je conteste ou réagis de façon excessive en cas de désaccords En tant qu'arbitre, je reconnais les fautes principales mais mon attitude est parfois timorée ou au contraire expansive, je gère difficilement parfois les points litigieux notamment des supers points. En tant que partenaire, je détermine mon pouvoir d'action et mon poste par rapport à mes préférences.</p>	<p>Je discute les désaccords dans un climat serein, connais et respecte les règles et maitrise mes émotions dans le respect des adversaires et des partenaires. En tant qu'arbitre, je reconnais les fautes et les signale. J'identifie les super points en ayant parfois recourt à l'avis de mes camarades. Je gère le match en toutes circonstances. En tant que partenaire, je m'investis au service de l'équipe pour faire mes choix par rapport à l'analyse des scores obtenus.</p>	<p>Je reste toujours constructif en cas de désaccord et fais toujours preuve d'entraide et de « fairplay ». 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 est toujours adaptée. En tant que partenaire, je m'investis au service de l'équipe et j'optimise mes choix et apporte mon aide pour orienter ceux de ses partenaires.</p>
<p>AFLP 5 : S'échauffer de manière progressive et adaptée pour se préparer à l'opposition future.</p>	<p>Notre échauffement est incomplet voire inexistant. Nous n'identifions pas les besoins de notre équipe pour travailler sur l'attaque en SFM de manière collective.</p>	<p>Nous réalisons : - un échauffement général différencié de la partie spécifique mais l'une ou l'autre des parties reste incomplète et nécessite un guidage réel. - en équipe un exercice spécifique d'attaque en SFM pour obtenir des super points sans prendre en compte les pouvoirs d'action de chacun.</p>	<p>Nous réalisons : - un échauffement en intégralité mais il est nécessaire de nous rappeler les critères d'exécution pour qu'on gagne en efficacité. - un exercice spécifique d'attaque en SFM pour obtenir des super points est réalisé avec son équipe en prenant en compte les pouvoirs d'action de chacun.</p>	<p>Nous réalisons et régulons en équipe : - un échauffement en autonomie avec des exercices proposés adaptés au profil du candidat et de son équipe. - des exercices spécifiques d'attaque en SFM pour obtenir des super points</p>
<p>AFLP6 : Connaître 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>Je suis capable de différencier les rôles de chacun des joueurs sur le terrain mais mes connaissances des postes et de l'organisation collective qui en découle restent superficielles. 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. 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. 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 adaptées proposées. Je m'appuie toujours sur le vocabulaire spécifique à la FSP en tant que joueur ET arbitre.</p>