

CHAMP D'APPRENTISSAGE n°4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner ».

APSA : Volley-ball.

Repères d'évaluation de l'AFL 1 « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force ».

Principe d'élaboration de l'épreuve

Avant le début de l'épreuve, les candidats présenteront leur convocation et une pièce d'identité au jury.

ORGANISATION

Des équipes de volley-ball, homogènes en leurs sein et composées de 4 joueurs, seront composées en amont de l'évaluation.

Deux équipes de niveau à priori semblable s'affronteront sur **terrain entier** (14mx7m), avec une hauteur de filet adaptée (2m-2m30), sous forme de match aller-retour **en 4c4**. Un temps de **pause de huit minutes minimum** sera mis en place entre les deux manches afin que les équipes analysent la première rencontre et adaptent leur stratégie collective.

Les règles essentielles sont celles du volley-ball. Lors de chaque manche, tous les joueurs **serviront consécutivement trois fois** et de façon alternée entre les deux équipes. La manche sera terminée à l'issue du 24^{ème} service, même en cas d'ex-aequo (12/12).

L'équipe qui remporte le match sera celle :

*qui gagne les deux manches,

*qui gagne une manche et fait ex-aequo sur l'autre manche,

*qui gagne sa manche avec un écart plus important que l'autre équipe en cas d'égalité. Si l'écart est identique entre les deux équipes, une manche décisive en neuf services maximum (un service par joueur alterné entre les deux équipes) sera proposée. Dès lors, la première équipe à cinq points remporte le match.

Un **temps mort d'une minute** pourra être demandée par équipe et par manche (hors manche décisive).

Les élèves qui ne se sont pas en jeu s'entraîneront collectivement ou seront arbitres.

ÉVALUATION

Le niveau de compétence du candidat concernant l'AFL 1 sera apprécié lors de cette évaluation dans deux domaines (60% de la note finale) :

-**Domaine 1** : « *S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu* ».

-**Domaine 2** : « *Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force* ».

Les **AFL 2** et **AFL 3**, qui compteront pour 40% de la note finale, pourront être évalués par l'enseignant à partir de la leçon 3.

Le candidat choisira la **répartition des points** pour ces deux AFL parmi les propositions suivantes :

	AFL 2	AFL 3
Proposition 1	4 points	4 points
Proposition 2	6 points	2 points
Proposition 3	2 points	6 points

Éléments à évaluer	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu</p> <p>8 POINTS</p>	<p><i>Actions de jeu égocentrées réalisées indépendamment du placement des autres joueurs. Niveau technique faible et stéréotypé. Projet de jeu non construit ou aléatoire.</i></p> <p>Attaque -Les services n'aboutissent pas, ou sont en cloche et aléatoires. -Les renvois sont majoritairement directs, en cloche et en urgence dans la zone centrale du terrain adverse. -Le jeu collectif est inexistant ou très rare. Pas/peu de déplacements. Les actions offensives n'aboutissent pas ou sont contrées.</p> <p>Défense Les actions défensives sont rares. Elles se limitent à des réceptions en urgence à cause du mauvais positionnement des joueurs et des lacunes techniques.</p>	<p><i>Relation simple avec un partenaire de jeu proche. Joueur efficace dans son registre de jeu préférentiel. Projet de jeu essentiellement articulé autour de deux joueurs.</i></p> <p>Attaque -Les services sont majoritairement en cloche. Ils ne mettent pas en danger les adversaires. -Les renvois sont essentiellement construits à deux. Les déplacements sont lents. Les trajectoires sont en cloche ou descendantes. La zone atteinte reste centrale ou arrière. -Les actions offensives sont orientées vers les espaces libres mais restent imprécises.</p> <p>Défense Actions d'harcèlement et de réception. La défense est dominée par l'équipe adverse. Les replacements sont lents.</p>	<p><i>Jeu mis en place avec plusieurs joueurs de l'équipe. Joueur efficace dans plusieurs registres de jeu avec une bonne capacité d'adaptation selon le contexte. Projet de jeu réfléchi et varié.</i></p> <p>Attaque -Les services sont variés et orientés vers les espaces libres. -Les renvois sont construits à plusieurs, en 2 ou 3 touches de balle. Les joueurs se déplacent les uns en fonction des autres en communiquant. Les trajectoires sont en cloche et descendantes selon le contexte de jeu. Les zones atteintes sont variées et précises (essentiellement centrale, avant et arrière). -Les actions offensives sont volontaires et orientées vers les espaces libres avec précision.</p> <p>Défense Actions d'harcèlement, de dissuasion et de réception efficaces. Elles ralentissent ou mettent en échec l'attaque adverse. Replacement rapide.</p>	<p><i>Jeu mis en place avec tous les joueurs de l'équipe. Joueur efficace dans plusieurs registres. Projet de jeu riche. Choix pertinents selon le rapport de force.</i></p> <p>-Les services sont variés, puissants et très précis. -Les renvois sont construits à avec tous les joueurs. Les rôles sont respectés et permettent d'offrir plusieurs solutions. Les joueurs communiquent systématiquement et se déplacent rapidement pour construire le point. Les renvois sont puissants et/ou très précis dans les espaces libres, quelle que soit la zone (avant, arrière, angles). -Les actions offensives sont très efficaces et mettent très souvent en difficulté la défense adverse.</p> <p>Défense Toutes les actions défensives sont utilisées et rapidement mises en place. La défense met en échec les offensives adverses.</p>
Gain des matchs*	<p>0 pt 2 pts</p> <p>←──────────────────→</p> <p>0 pt 1 pt</p>	<p>2,25 pts 4 pts</p> <p>←──────────────────→</p> <p>1,25 pts 2 pts</p>	<p>4,25 pts 6 pts</p> <p>←──────────────────→</p> <p>2,25 pts 3 pts</p>	<p>6,25 pts 8 pts</p> <p>←──────────────────→</p> <p>3,25 pts 4 pts</p>
<p>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</p> <p>4 POINTS</p>	<p>Analyse inexistante ou faible du rapport de force. Points forts et faibles des partenaires et adversaires non pris en compte (groupe égocentré).</p>	<p>Analyse sommaire du rapport de force. Le projet de jeu et les décisions sont impulsés par une minorité qui réussit à déceler les points forts et faibles de ses coéquipiers et adversaires. Cela ne suffit pas à faire basculer le rapport de force.</p>	<p>Bonne analyse du rapport de force. Le projet de jeu est collectif. Chacun à la capacité (plus ou moins développée) de déceler les points forts et faibles de ses coéquipiers et adversaires pour que le rapport de force devienne favorable.</p>	<p>Analyse précise du rapport de force. Le projet de jeu est collectif est très précis. Il est constamment réadapté aux différentes situations d'opposition. Les points forts et faibles des coéquipiers et adversaires sont toujours pris en compte et permettent de stabiliser un rapport de force très favorable</p>

*Dans chaque domaine de l'AFL1, les candidats seront associés à un degré de compétence. Leur note sera affinée en fonction du gain des matchs.

Repères d'évaluation de l'AFL2 « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel ».

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
	Entraînement inadapté : Echauffement sommaire ou inadapté. Les élèves s'engagent peu dans les situations d'entraînement mises en place et ne se fixent pas d'objectifs de progression individuels ou collectifs. Seuls quelques individualités impulsent une dynamique de travail, mais les choix restent peu cohérents .	Entraînement partiellement adapté : Echauffement complet mais imprécis. Les élèves s'engagent dans les situations d'entraînement, surtout lorsqu'ils sont en réussite . Les efforts deviennent collectifs mais les objectifs restent imprécis. Les équipes ont encore besoin d'être guidées dans leurs choix par l'enseignant ou quelques individualités.	Entraînement adapté : Echauffement complet et développé, mais encore stéréotypé. Les élèves s'engagent fréquemment dans les situations d'entraînement et se confrontent aux difficultés. Les efforts collectifs permettent à la majorité de progresser grâce à un choix pertinent des objectifs . Les équipes sont autonomes et répètent pour stabiliser les compétences.	Entraînement optimisé : Echauffement développé et adapté. L'engagement est permanent et efficient dans les équipes. Les élèves sont en capacité d' identifier leur niveau individuel et collectif , ce qui oriente leur entraînement de façon précise. Ils répètent les techniques et stratégies, et sont en capacité d'analyser les progrès ou besoins encore existants.
RÉPARTITION DES POINTS AFL2 (selon proposition retenue)				
/2 pts	0,5 point	1 point	1,5 point	2 points
/4 pts	0,5 point	1,5 point	3 points	4 points
/6 pts	0,5 point	2 points	4 points	6 points

Repères d'évaluation de l'AFL3 « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire ». L'élève est évalué dans un rôle qu'il a choisi (partenaire d'entraînement ou arbitre).

	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
	Le candidat assure son rôle et rencontre des difficultés (faibles connaissances, décisions aléatoires, posture non assumée...). Il ne contribue pas au bon fonctionnement du groupe.	Le candidat assure correctement son rôle (bonnes connaissances, décisions justes, posture assurée...) mais est en difficulté dans un deuxième. Il permet un bon fonctionnement du groupe.	Le candidat assure correctement son rôle (bonnes connaissances, décisions justes, posture assurée...). Il est un élément ressource et de confiance pour le groupe.	Le candidat assure parfaitement son rôle (très bonnes connaissances, décisions précises et justifiées, posture assurée et assumée...). Il est indispensable et permet au groupe d'évoluer dans des conditions optimales.
RÉPARTITION DES POINTS AFL3 (selon proposition retenue)				
/2 pts	0,5 point	1 point	1,5 points	2 points
/4 pts	0,5 point	1,5 points	3 points	4 points
/6 pts	0,5 point	2 points	4 points	6 points

CHAMP D'APPRENTISSAGE n°4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner ».

APSA : Volley-ball. Elève asthmatique.

Repères d'évaluation de l'AFL 1 « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force ».

Principe d'élaboration de l'épreuve

Le principe d'élaboration de l'épreuve s'adapte aux besoins de l'élève asthmatique.

Caractéristiques de l'élève asthmatique au regard de l'épreuve :

La pratique doit être aménagée pour permettre à l'élève asthmatique de récupérer en cas de gêne respiratoire.

La pratique du volley-ball sera également contre-indiquée dans une salle poussiéreuse.

Aménagement de l'épreuve :

-Des équipes de volley-ball, homogènes en leur sein et composées de 4 joueurs, seront composées en amont de l'évaluation.

L'élève devra, dans la mesure du possible, être placé dans une équipe de cinq joueurs afin de pouvoir sortir lorsque cela sera nécessaire, sans stopper le déroulement du jeu.

-Deux équipes de niveau a priori semblable s'affronteront sur terrain entier (14mx7m), avec une hauteur de filet adaptée (2m-2m30), sous forme de match aller-retour en 4c4. Un temps de pause de huit minutes minimum sera mis en place entre les deux manches afin que les équipes analysent la première rencontre et adaptent leur stratégie collective.

L'élève pourra, selon ses besoins, prolonger son temps de pause de quelques minutes entre les deux manches avant de revenir en jeu.

-Les règles essentielles sont celles du volley-ball. Lors de chaque manche, tous les joueurs serviront consécutivement trois fois et de façon alternée entre les deux équipes. La manche sera terminée à l'issue du 24^{ème} service, même en cas d'ex-aequo (12/12).

-L'équipe qui remporte le match sera celle :

*qui gagne les deux manches,

*qui gagne une manche et fait ex-aequo sur l'autre manche,

*qui gagne sa manche avec un écart plus important que l'autre équipe en cas d'égalité. Si l'écart est identique entre les deux équipes, une manche décisive en neuf services maximum (un service par joueur alterné entre les deux équipes) sera proposée. La première équipe à cinq points remporte le match.

-Un temps mort d'une minute pourra être demandée par équipe et par manches (hors manche décisive).

L'élève aura la possibilité de sortir du jeu hors des temps mort en cas de besoin.

Si l'équipe est composée de 5 joueurs, les 4 autres joueurs seront en jeu.

Si l'équipe est composée de 4 joueurs, le match se poursuivra en 3c3 jusqu'à ce que le joueur réintègre son équipe.

-Les élèves qui ne se sont pas en jeu s'entraîneront collectivement ou seront arbitres.

Ce temps pourra être consacré à une pause pour l'élève.

CHAMP D'APPRENTISSAGE n°4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner ».

APSA : Volley-ball. Elève en surpoids.

Repères d'évaluation de l'AFL 1 « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force ».

Principe d'élaboration de l'épreuve

Le principe d'élaboration de l'épreuve s'adapte aux besoins de l'élève en surpoids.

Caractéristiques de l'élève en surpoids au regard de l'épreuve :

La pratique est conseillée si elle est aménagée pour accorder des temps de repos au joueur en surpoids lorsqu'il est essoufflé ou qu'il présente des signes de douleur situés sur les articulations des membres inférieurs (bassin, genoux, chevilles).

Aménagement de l'épreuve :

-Des équipes de volley-ball, homogènes en leur sein et composées de 4 joueurs, seront composées en amont de l'évaluation.

L'élève devra, dans la mesure du possible, être placé dans une équipe de cinq joueurs afin de pouvoir sortir lorsque cela sera nécessaire, sans stopper le déroulement du jeu.

-Deux équipes de niveau à priori semblable s'affronteront sur terrain entier (14mx7m), avec une hauteur de filet adaptée (2m-2m30), sous forme de match aller-retour en 4c4. Un temps de pause de huit minutes minimums sera mis en place entre les deux manches afin que les équipes analysent la première rencontre et adaptent leur stratégie collective.

L'élève pourra, selon ses besoins, prolonger son temps de pause de quelques minutes entre les deux manches avant de revenir en jeu.

-Les règles essentielles sont celles du volley-ball. Lors de chaque manche, tous les joueurs serviront consécutivement trois fois et de façon alternée entre les deux équipes.

L'élève pourra se voir aménager un couloir de jeu réduit pour limiter les déplacements latéraux. Il aura également la possibilité de ne pas occuper tous les postes. Il ne sera pas évalué sur les contres au filet lors des phases défensives et sur les montées au smash lors des phases offensives.

La manche sera terminée à l'issue du 24^{ème} service, même en cas d'ex-aequo (12/12).

-L'équipe qui remporte le match sera celle :

*qui gagne les deux manches,

*qui gagne une manche et fait ex-aequo sur l'autre manche,

*qui gagne sa manche avec un écart plus important que l'autre équipe en cas d'égalité. Si l'écart est identique entre les deux équipes, une manche décisive en neuf services maximum (un service par joueur alterné entre les deux équipes) sera proposée. La première équipe à cinq points remporte le match.

-Un temps mort d'une minute pourra être demandée par équipe et par manches (hors manche décisive).

L'élève aura la possibilité de sortir du jeu hors des temps mort en cas de besoin.

Si l'équipe est composée de 5 joueurs, les 4 autres joueurs seront en jeu.

Si l'équipe est composée de 4 joueurs, le match se poursuivra en 3c3 jusqu'à ce que le joueur réintègre son équipe.

-Les élèves qui ne se sont pas en jeu s'entraîneront collectivement ou seront arbitres.

Ce temps pourra être consacré à une pause pour l'élève.

CHAMP D'APPRENTISSAGE n°4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner ».

APSA : Volley-ball. Elève présentant un syndrome rotulien.

Repères d'évaluation de l'AFL 1 « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force ».

Principe d'élaboration de l'épreuve

Le principe d'élaboration de l'épreuve s'adapte aux besoins de l'élève présentant un syndrome rotulien.

Caractéristiques de l'élève présentant un syndrome rotulien au regard de l'épreuve :

Les déplacements latéraux et les fentes imposant une flexion de plus de 30° sont proscrits.

Aménagement de l'épreuve :

-Des équipes de volley-ball, homogènes en leur sein et composées de 4 joueurs, seront composées en amont de l'évaluation.

-Deux équipes de niveau à priori semblable s'affronteront sur terrain entier (14mx7m), avec une hauteur de filet adaptée (2m-2m30), sous forme de match aller-retour en 4c4. Un temps de pause de huit minutes minimums sera mis en place entre les deux manches afin que les équipes analysent la première rencontre et adaptent leur stratégie collective.

-Les règles essentielles sont celles du volley-ball. Lors de chaque manche, tous les joueurs serviront consécutivement trois fois et de façon alternée entre les deux équipes.

L'élève se verra aménager un couloir de jeu réduit (1,5m/2m) pour limiter les déplacements latéraux. Il aura également la possibilité de ne pas occuper tous les postes. Il ne sera pas évalué sur les contres au filet lors des phases défensives et sur les montées au smash lors des phases offensives.

La manche sera terminée à l'issue du 24^{ème} service, même en cas d'ex-aequo (12/12).

-L'équipe qui remporte le match sera celle :

*qui gagne les deux manches,

*qui gagne une manche et fait ex-aequo sur l'autre manche,

*qui gagne sa manche avec un écart plus important que l'autre équipe en cas d'égalité. Si l'écart est identique entre les deux équipes, une manche décisive en neuf services maximum (un service par joueur alterné entre les deux équipes) sera proposée. La première équipe à cinq points remporte le match.

-Un temps mort d'une minute pourra être demandée par équipe et par manches (hors manche décisive).

-Les élèves qui ne se sont pas en jeu s'entraîneront collectivement ou seront arbitres.