

Etablissement : LYCEE FERNAND DAGUIN

Eléments de contexte et choix réalisés par l'équipe pédagogique :
PROGRAMMATION DU VOLLEY EN 2^{NDE} ET ACTIVITE DE L'AS

CA4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner

AFL1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.

AFL2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

AFL3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.

Principes d'élaboration de l'épreuve du champ d'apprentissage 4

APSA retenue : **VOLLEY**

Liste nationale :
Liste académique :
Activité établissement :

Temps d'apprentissage : 2 CYCLES
D'APPRENTISSAGE AU LYCEE

Compétence de fin de séquence caractérisant les 3 AFL dans l'APSA (**AFL1 en rouge, AFL2 en bleu, AFL3 en vert**)

Nota bene : L'AFL 1 est caractérisé au regard de l'enjeu du champ (ADN = le but), des stratégies et des techniques à acquérir (cœur moteur = la ou les manières) pour viser cet enjeu.

Principes d'élaboration de l'épreuve du champ d'apprentissage 4

L'épreuve : Jeu à 4c4

- Terrain 14x7m
- Equipes dont le rapport de force est équilibré
- 2 séquences de jeu contre la même équipe
- Tps de concertation entre les 2 rencontres pour ajustement tactique
- Règles du VB
- Filet à 2,30m
- 3 services successifs maximum pour un même joueur

| Éléments à évaluer | Repères d'évaluation de l'AFL1 | | | |
|---|--|--|--|--|
| | Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
| S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu | Joueur passif | Joueur intermittent | Joueur engagé et réactif | Joueur ressource : Organisateur et décisif |
| | <u>PB</u> : Techniques d'attaque inefficaces et peu maîtrisées | <u>PB</u> : Utilisation efficace d'une ou deux techniques exclusives. Quelques occasions de marque | <u>PB</u> : Plusieurs techniques d'attaque ou de défense. Exploitation des occasions de marque | <u>PB</u> : Passes décisives adaptées au niveau des partenaires. Rupture par des attaques variées en direction et/ou vitesse |
| | <u>NPB</u> : spectateur | <u>NPB</u> : réagit pour aider | <u>NPB</u> : offre des solutions pour relayer ou attaquer | <u>NPB</u> : crée des espaces libres et opportunités dans l'organisation offensive |
| | Passivité face à l'attaque adverse | Défense à l'efficacité limitée, relève des balles faciles | Efficacité défensive + quelques renversements du rapport de force | Neutralisation de l'attaque adverse + Renversements réguliers du rapport de force |
| 8 POINTS | 1 | 3 | 5 | 7 |
| Faire des choix collectifs au regard de l'analyse du rapport de force | Réponses au jeu aléatoires ou inadaptées | Adaptations occasionnelles au jeu | Adaptations régulières au jeu | Adaptations permanentes au jeu |
| | Centré sur le ballon et le renvoi dans le camp adverse / Pas de transition ATT-DEF | Prise d'information sur ballon, partenaires / Transition lente ATT-DEF | Prise d'information au plus tôt sur trajectoires, partenaires, adversaires / Changement de statut dans la même action de jeu | Alterne opportunément entre continuité et rupture. Compense la zone libérée / Anticipe les changements de statut |
| 4 POINTS | 1 PT | 2PTS | 3PTS | 4PTS |
| GAIN DE MATCH | Gain des matchs 0, 1, 2 victoires | Gain des matchs 0, 1, 2 victoires | Gain des matchs 0, 1, 2 victoires | Gain des matchs 0, 1, 2 victoires |

Repères d'évaluation de l'AFL2 : Engagement à l'échauffement, dans les situations d'apprentissages et les matchs

| Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
|--|---|---|---|
| Entraînement inadapté Peu ou pas durant les leçons | Entraînement partiellement adapté Irrégulier, en fonction de ses envies | Entraînement adapté Présent dans chaque phase de la leçon et durant toute la séquence | Entraînement optimisé Régulier et soutenu Propose des exercices adaptés pour lui et/ou ses partenaires |

| Repères d'évaluation de l'AFL3 : L'élève est évalué dans deux rôles qu'il choisit | | | | |
|---|---|---|--|---|
| Gestionnaire | Fantôme Peu ou pas de mise en place du matériel, ni d'investissement dans l'organisation générale | Intermittent Mise un place du matériel et de l'organisation collective aléatoires au cours de la séquence | Acteur Prend part à la mise en place et rangement du matériel, et à l'organisation collective | Leader Supervise et participe à la mise en place, au rangement du matériel, en garantissant la <u>sécurité</u> |
| Partenaire d'entraînement | Négligent Pas de coopération. Indisponible pour aider. Reçoit les conseils comme une critique et non une aide | Aléatoire Coopération hésitante, participation inconstante au fonctionnement du collectif | Précis Fiable : s'adapte aux situations variées. Respectueux et tolérant | Robuste Partenaire ressource : se rend disponible s'il est sollicité ou se propose, démontre, encourage et conseille |
| Arbitre | Absent Pas concentré, connaissance du règlement approximative | Compteur Connait le règlement mais peine à voir les fautes, hésite à prendre une décision | Appliqué Annonce le score, bonne lecture des fautes : faute de filet, pénétration, tenu, 4 touches | Légitime Fait appliquer les règles et sait les expliquer : vocabulaire et signes adaptés. Incite au fair-Play. Neutre |
| REPARTITION POINTS AFL2/3: choix de l'Elève (4/4;6/2;2/6) | | | | |

| | |
|--|---------------------------------------|
| Validation (réservée aux IA-IPR) | Motivation et/ou commentaire : |
| <input type="checkbox"/> Validée <input type="checkbox"/> Non validée le : jj/mm/aaaa par : nom IA-IPR | ... |

