|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Domaines du socle** | **Compétences générales EPS : cocher celles qui sont prioritairement travaillées** | |
|  | D1 Des langages pour penser et communiquer | CG1 Développer sa motricité et apprendre à s’exprimer avec son corps |  |
|  | D2 Les méthodes et les outils pour apprendre | CG2 S’approprier seul ou à plusieurs, par la pratique les méthodes et outils |  |
|  | D3 La formation de la personne et du citoyen | CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités |  |
| APSA SUPPORT  **VOLLEY-BALL** | D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques | CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière |  |
|  | D5 Les représentations du monde et de l’activité humaine | CG5 S’approprier une culture physique sportive et artistique |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | CHOIX PEDAGOGIQUES | | EVALUATION DE FIN DE CYCLE |
|  | « Ce qu’il y a à apprendre »  Enjeux d’apprentissage | Exemples de mises en œuvre  Choix de stratégies |
| ***ATTENDUS DE FIN***  ***DE CYCLE***  ***D1-CG1 / D5-CG5***  A1  S’organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque  A3  Respecter les partenaires, les adversaires et l’arbitre  A5  **Accepter le résultat de la rencontre** et être capable de le commenter | ***ROLE(S)***  ***JOUEUR*** | * Accepter de jouer avec un partenaire relayeur dans une logique d’alternative : renvoyer en situation critique, conserver pour renvoyer en zone arrière en situation favorable. * Attaquer depuis l’espace favorable de marque (zone avant). * Avoir une position d’attente dynamique et lire rapidement la trajectoire de balle pour intervenir efficacement sur la balle. * Privilégier la passe haute à dix doigts pour produire des trajectoires hautes et longues. * Sortir de l’alignement de son partenaire pour faciliter le relais (je ne réceptionne pas, j’avance pour relayer). * Communiquer pour identifier l’intervenant sur la balle. * Saluer ses adversaires et l'arbitre en fin de rencontre quel que soit son résultat. * Reconnaître ses erreurs et accepter celles de ses partenaires. | * Proposer un nombre de touches illimitées par équipe, autoriser le rebond ou plusieurs jonglages pour faciliter la construction du jeu. * Filet haut pour donner du temps (2m24) et favoriser la lecture des trajectoires. * Utiliser un relais en zone avant pour atteindre plus facilement la zone arrière adverse. * Bonifier les points marqués en zone arrière adverse ou annonce du bingo quand la balle est jugée favorable et ne sera pas touchée par l’adversaire. | Maîtrise insuffisante   * Touche peu de ballons, grandes difficultés à lire les trajectoires. * Balles jouées uniquement dans l’espace proche. |
| Maîtrise fragile   * Touches explosives. * Balles jouées dans un espace proche. * Cherche le renvoi direct. |
| Maîtrise satisfaisante   * Quelques touches en passes hautes. Les trajectoires sont plus hautes. Cherche à relever la balle en défense avec les avant-bras. * Déplacements plus conséquents, mais encore tardifs. * Cherche le renvoi direct en zone arrière. |
| Très bonne maîtrise   * Bonne lecture des trajectoires de balle. Assez bonne maîtrise de la passe haute, quelques manchettes. * Se déplace pour être face à la balle, mais encore en difficulté sur les déplacements en arrière. * Communication entre joueurs. * Intention d’atteindre la zone arrière adverse, éventuellement en passant par sa zone avant. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ***ATTENDUS DE FIN***  ***DE CYCLE***  **D2-CG2 / D3-CG3**  A4  Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l’activité et à l’organisation de la classe  A5  Accepter le résultat  de la rencontre  et **être capable de la commenter** | ***ROLE(S)***  **OBSERVATEUR** | * Rester impartial et se montrer responsable des tâches confiées. * Etre concentré pour repérer un ou deux critères simples d’observation. * Interpréter les données récoltées. | * Privilégier les critères quantitatifs : nombre de points marqués en zone arrière, nombre de renvois directs, nombre de renvois effectués depuis la zone avant… * Comparer le nombre de points marqués ou nombre de balles touchées pour mettre en lumière l’efficacité du jeu. | Maîtrise insuffisante   * Joueur centré uniquement sur lui. * Observe par intermittence, s’investit peu dans ce rôle. |
| Maîtrise fragile   * Se désolidarise de ses coéquipiers dans la difficulté. * Concentré sur sa tâche d’observation. Les données sont relevées mais comportent encore des erreurs. |
| Maîtrise satisfaisante   * Respecte ses coéquipiers. * Concentré sur sa tâche. Les données relevées sont justes et exploitables. |
| Très bonne maîtrise   * Est solidaire et encourage ses coéquipiers. * Recueil fiable d’un critère d’observation et interprétation simple et pertinente. L’observateur est capable de faire un retour simple sur son observation. |
| ***ATTENDUS DE FIN***  ***DE CYCLE***  **D3 – CG3**  A4  Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l’activité et à l’organisation de la classe | ***ROLE(S)***  **ARBITRE** | * Connaître les éléments principaux du règlement et le faire respecter. * Etre impartial dans ses prises de décisions et les faire respecter. | * Arbitrage possible avec un tuteur. * Construire le rôle d’arbitre en mettant un arbitre dans les situations d’apprentissage. | Maîtrise insuffisante   * Attention fluctuante. Méconnaissance des règles. |
| Maîtrise fragile   * Attentif mais hésite dans ses prises de décision (connaît uniquement quelques règles). |
| Maîtrise satisfaisante   * Attentif, siffle les principales fautes, intervient pour arrêter le jeu. |
| Très bonne maîtrise   * Attentif, prend des décisions justes et sûres, gère le score avec fiabilité. |

|  |
| --- |
| **Situation d’évaluation /compétence attendue**  Compétence attendue : dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en exploitant l’espace arrière adverse, seul ou à l’aide d’un partenaire, depuis son espace avant. Respecter les partenaires, les adversaires, les décisions de l'arbitre. Arbitrer et observer à l'aide d'indicateurs simples.  Situation d’évaluation : Equipe de 3 (un observateur/remplaçant). Jeu en 2 contre 2 ou 3 contre 3 sur terrain réduit. Filet à 2m24. Nombre de touches illimitées. Différentes interventions sur la balle possibles sans prédétermination (N1=balle bloquée au-dessus de la tête et renvoi, N2=rebond et renvoi, N3=jonglages avant renvoi, N4= renvoi), mais une balle ne peut franchir le filet qu’avec une intervention de N3 ou N4. Bonification pour points marqués dans l’espace arrière adverse. |