|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **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 œuvreChoix de stratégies |
| ***ATTENDUS DE FIN******DE CYCLE******D1-CG1 / D5-CG5***A1S’organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marqueA3Respecter les partenaires, les adversaires et l’arbitreA5**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**A4Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l’activité et à l’organisation de la classe A5Accepter le résultatde la rencontreet **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**A4Assurer 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. |