|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **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  Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport  de force en sa faveur  ou en faveur  de son équipe  A3  Être solidaire de  ses partenaires,  et respectueux de son (ses) adversaire(s)  et de l'arbitre  A5  **Accepter le résultat**  **de la rencontre**  et savoir analyser  avec objectivité | ***ROLE(S)***  ***JOUEUR*** | * Gérer l’alternative entre renvoi direct et construction de l’attaque. * Créer la rupture en plaçant ou smashant la balle en situation favorable. * Se donner du temps en produisant des trajectoires hautes et orientées en défense. * Lire la trajectoire de la balle, se déplacer efficacement pour être bien placé sous la balle. Se replacer en étant équilibré. * Se placer, se déplacer et communiquer pour ne pas se gêner en défense, et pour construire l’attaque. * Saluer ses adversaires et l'arbitre en fin de rencontre quel que soit son résultat. * Gagner avec modestie, accepter la défaite. | * Proposer un nombre de touches illimitées par équipe, autoriser le rebond, ou un jonglage pour faciliter la construction du jeu. * Bonifier les points gagnés après construction du jeu (balle **ace** après 4 touches de balle = 4 points). * Adapter la hauteur du filet pour favoriser l’attaque smashée (2m10). Bonifier le smash. * Lecture de trajectoire : faire passer la balle dans un cerceau, se placer pour que la balle rebondisse sur le front… * Jeu avec un passeur au centre. | Maîtrise insuffisante   * Touches explosives. * Balles jouées uniquement dans l’espace proche. * Uniquement l’intention de renvoyer sans se faire mal. |
| Maîtrise fragile   * Quelques touches en passes hautes. Les trajectoires sont plus hautes. * Déplacements tardifs. * Cherche le renvoi direct. |
| Maîtrise satisfaisante   * 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. |
| Très bonne maîtrise   * Bonne maîtrise de la passe haute et de la manchette. * Déplacement efficace et replacement. * Equipe organisée sur le terrain pour ne pas se gêner. * Recherche de la construction en 3 touches pour smasher ou placer la balle, sur balle favorable. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ***ATTENDUS DE FIN***  ***DE CYCLE***  **D2-CG2 / D3-CG3**  A3  **Être solidaire de**  **ses partenaires**,  et respectueux de son (ses) adversaire(s)  et de l'arbitre  A4  **Observer** et  co-arbitrer  A5  Accepter le résultat  de la rencontre  et **savoir analyser**  **avec objectivité** | ***ROLE(S)***  **OBSERVATEUR**  **COACH** | * Respecter l’avis de chacun lors des concertations d’équipe. * Reconnaître les critères d’observation en jeu et remplir correctement les fiches d’observation proposées. * Savoir interpréter les données récoltées pour améliorer le projet de jeu de l’équipe. | * Rapport renvoi direct/jeu en plusieurs touches de balles. Nombre de points bonus marqués… * Temps mort à la moitié du match pour la concertation. * Pertinence des conseils lors des temps de concertation. | Maîtrise insuffisante   * Se désolidarise de ses coéquipiers dans la difficulté. * Observe par intermittence. * Les données récoltées sont parcellaires, fausses ou inexploitables. |
| Maîtrise fragile   * Respecte ses coéquipiers. * Concentré sur sa tâche. Les données sont relevées avec justesse. * A des difficultés à exploiter les données. |
| Maîtrise satisfaisante   * Est solidaire et encourage ses coéquipiers. * Observations précises et exploitables par les élèves. * Conseils simples qui font progresser le jeu. |
| Très bonne maîtrise   * Est un leader positif en toutes circonstances. * Comprend et analyse les données recueillies. * Le projet de jeu évolue et est bien adapté à la situation. |
| ***ATTENDUS DE FIN***  ***DE CYCLE***  **D3-CG3**  A4  Observer et  co-arbitrer | ***ROLE(S)***  **ARBITRE** | * Connaître le règlement et le faire respecter. * Gérer les matchs d’une poule. * Etre impartial dans ses prises de décisions et les faire respecter. | * 1 arbitre par terrain et une table de marque pour gérer les bonifications de points. | Maîtrise insuffisante   * Attentif épisodiquement au jeu. |
| Maîtrise fragile   * Attentif mais hésite dans ses prises de décision (connaît uniquement quelques règles). |
| Maîtrise satisfaisante   * Attentif, maîtrise le règlement. |
| Très bonne maîtrise   * Attentif, prend des décisions justes et sûres, explique ses décisions en cas de contestations. |
| **Situation d’évaluation /compétence attendue**  Compétence attendue : dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en situation favorable, en attaquant intentionnellement la cible adverse avec des balles accélérées ou placées, en défendant son terrain. Observer et conseiller son équipe pour élaborer et réguler un projet commun de jeu. Arbitrer, gérer des rencontres.  Situation d’évaluation : jeu en 3 contre 3 ou 4 contre 4 sur terrain réduit. Filet à 2m10. Temps mort au milieu du match. Nombre de touches illimitées. Différentes interventions sur la balle possibles (N1=rebond et renvoi, N2=jonglage avant renvoi, N3= renvoi), mais une balle ne peut franchir le filet qu’avec une intervention de N3. Bonification pour smash et balles ace. | | | | |