

**LPO Touchard – Washington**  
**Le Mans**  
**RNE : 0720033v**

**Champ d'apprentissage 4 :**  
 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou  
 inter individuel pour gagner

**TERMINALE**  
**VOLLEY-BALL**

**AFL1 /12**

Repères d'évaluation : s'engager collectivement pour gagner un match en jouant sur l'exploitation de situations de montées de balle ou d'attaques placées face à une défense repliée

Principe de l'épreuve : Matches à 4 contre 4, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute au moins deux matchs en 2 sets gagnant de 25 points et en cas d'égalité 3ème set en 15 points. Entre chaque set un temps de concertation de 3 minutes est prévu de manière à permettre aux joueurs d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction des caractéristiques du jeu adverse. Les remplacement se font entre chaque set et les élèves qui ne jouent pas sont observateurs /coach. Les règles essentielles sont celles du volley-ball, mais tous les joueurs ont le droit d'attaquer. Service aménagé si besoin et maximum de 3 services consécutifs par le même joueur (l'équipe garde le service mais tourne). La hauteur du filet est adaptée aux caractéristiques des candidats (de 2,00 m à 2,30m)

	Degré 1				Degré 2				Degré 3				Degré 4																			
	<p><b>S'engager et réaliser des actions d'attaques et de défense en relation avec son projet de jeu</b></p> <p><b>8 pts</b></p>	Service : mise en jeu aléatoire Passeur : renvoi souvent dans le camp en 2ème touche Attaque : renvoi haut, sans intention En défense : s'interpose à la trajectoire, renvoi direct  <u>Collectivement :</u> - jeu de renvoi en 2 touches avec le relayeur, finalisée par une attaque ciblée au fond du terrain - placement aléatoire en réception et inexistant en défense Pas de contre				Service : assuré et peu dangereux Passeur : souvent dos au filet passe haute pour donner du temps au part. Attaque : renvoi en appui ou sauté sans élan en Zone arrière En défense : le joueur réceptionne ou défend vers l'avant  <u>Collectivement :</u> - jeu de renvoi principalement en 3 touches finalisé par une attaque en appui ciblée dans un espace libre - placement convenable en réception et défense sur balle facile Pas ou peu de contre				Service : frappé mais encore parfois imprécis ou donné Passeur : met son attaquant en position favorable Attaque : renvoi frappé ou placé en suspension dans des espaces libres En défense : le joueur réceptionne ou défend vers le haut et l'avant  <u>Collectivement :</u> - jeu de renvoi à 3 touches finalisé par une attaque en suspension ciblée voire smashée dans un espace libre - placement systématique et rapide en réception mais irrégulier en défense Contre irrégulier				Service : mise en danger ( frappé et placé) Passeur : varie les passes, choisit en fonction de l'adversaire Attaque :trajectoires tendues/descendantes variées en vitesse et direction En défense : le joueur réceptionne ou défend vers le passeur il peut contrer  <u>Collectivement :</u> - jeu de renvoi à 3 touches finalisé par une attaque en suspension qui met régulièrement l'adversaire en difficulté Alternatives d'attaques Placement et remplacement systématique et rapide en réception comme en défense Mise en place d'un contre systématique				A=0,5	B=1	C=1,5	D=2	A=2,5	B=3	C=3,5	D=4	A=4,5	B=5	C=5,5	D=6	A=6,5	B=7	C=7,5

Chaque joueur est placé dans un degré, sa note sera majorée en fonction des résultats des matchs.

**A = perd tous ses matchs.**

**B = gagne et perd un match.**

**C = gagne et fait un nul.**

**D = gagne tous ses matchs.**

<p><b>Faire des choix : adapter son jeu collectif (attaque et défense) au jeu de l'adversaire</b></p> <p><b>4 pts</b></p>	<p>Aucune adaptation. l'équipe est submergée par le jeu adverse.</p> <p><b>1 pt</b></p>	<p>S'adapte parfois dans le jeu le réajustement ne se fait que par un ou 2 élèves plus vigilants.</p> <p><b>2 pts</b></p>	<p>Adapte le jeu, souvent après 1 point perdu. L'analyse est souvent juste et partagé par l'équipe.</p> <p><b>3 pts</b></p>	<p>S'adapte pendant le jeu. Communique régulièrement entre eux pour ajuster leur stratégie.</p> <p><b>4 pts</b></p>
---	---	---	---	---

<b>AFL2</b> 2/4/6 pts	Se préparer et s'entraîner, individuellement et collectivement, pour conduire un affrontement collectif ou interindividuel. La répartition choisie doit être annoncée par l'élève avant le début de l'épreuve et ne peut plus être modifiée (choix entre 2-6, 4-4, 6-2).			
	<b>Degré 1</b>	<b>Degré 2</b>	<b>Degré 3</b>	<b>Degré 4</b>
<b>Engagement</b>  <b>Carnet d'entraînement</b>  <b>Attitude dans le groupe</b>	<b><u>Entraînement inadapté</u></b>  S'engage peu pendant les séances. Ne respecte pas ou mal les consignes.  le carnet d'entraînement peu ou pas rempli.	<b><u>Entraînement partiellement adapté</u></b>  Identifie ses besoins personnels. S'engage selon ses appétences. A besoin d'être guidé dans ses choix et les mises en œuvre. Le carnet d'entraînement est tenu irrégulièrement, évaluation superficielle de son niveau de jeu.	<b><u>Entraînement adapté</u></b>  S'engage régulièrement avec intérêt pour améliorer son efficacité.  Le carnet d'entraînement est tenu régulièrement, l'évaluation pertinente de son niveau de jeu (points forts et points faibles).	<b><u>Entraînement optimisé</u></b>  S'engage de manière soutenue lors de la totalité des séances. Le carnet d'entraînement est tenu régulièrement, il identifie en plus son niveau de jeu, les points forts/ faibles de l'adversaire,
	<b>Elève isolé</b>	<b>Elève suiveur</b>	<b>Elève acteur</b>	<b>Elève moteur / leader</b>
	<b>0,5 ou 1 ou 1.5</b>	<b>1 ou 2 ou 3</b>	<b>1,5 ou 3 ou 4.5</b>	<b>2 ou 4 ou 6</b>

<b>AFL3</b> 2/4/6 pts	Choisir et assumer des rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire ( coach, observateur, arbitre) La répartition choisie doit être annoncée par l'élève avant le début de l'épreuve et ne peut plus être modifiée (choix entre 2-6, 4-4, 6-2)			
	<b>Degré 1</b>	<b>Degré 2</b>	<b>Degré 3</b>	<b>Degré 4</b>
<b>Partenaire d'entraînement</b>	Joue pour lui sans permettre à son partenaire de réaliser correctement l'exercice.	Permet à son partenaire ou son équipe de réaliser l'exercice en respectant les consignes.	Joue pour que son partenaire ou l'équipe puisse travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice (coopération).	Quelque soit l'exercice, adapte le renvoi des balles pour faire travailler ses partenaires avec efficacité l'objectif.
<b>Observation</b>	Peu attentif au jeu, les données recueillies sont fausses ou inexploitable.	Attentif les indicateurs relevés sont quantitatifs.	Concentré les indicateurs relevés sont quantitatifs et qualitatifs.	recueille des données fiables + analyse pertinente pour choisir une stratégie adaptée.
<b>Coach</b>	N'est pas attentif, vit son match et n'est pas n position d'aider son équipe.	Attentif dans le jeu, il motive ses partenaires sans pour autant leur donner des conseils.	Attentif au match, encourage et apporte des conseils simples dans le jeu.	Dynamique et réactif, il encourage ses partenaires, il les guide et leur donne des conseils pour s'adapter aux adversaires.
<b>Gestionnaire et arbitre</b>	Elève peu concerné, feuille de score mal remplie.  Hésitant, ne siffle pas toujours.	Elève appliqué, mais brouillon dans la gestion des matchs de son groupe. Feuille de score remplie correctement. Connait quelques règles mais ne les applique pas toujours.	Elève actif dans la gestion des matchs de son groupe.. Gère les matchs et le classement Connait les règles principales et les fait appliquer.	Elève investi. Organise et gère les matchs, en fonction du temps imparti. Gère les temps de repos, Récupère les fiches des observateurs et arbitres. Gère le classement. Arbitre : vigilant, peu d'erreurs et explique ce qu'il siffle.
	<b>0,5 ou 1 ou 1.5</b>	<b>1 ou 2 ou 3</b>	<b>1,5 ou 3 ou 4.5</b>	<b>2 ou 4 ou 6</b>