



CHAMP D'APPRENTISSAGE 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

VOLLEY-BALL

UNE FINALITE

L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre-ensemble. Elle amène les enfants et adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion dans la classe des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'EPS initie au plaisir de la pratique sportive.

Les 5 domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture	5 compétences générales à travailler pour construire les domaines du socle en EPS	4 champs d'apprentissage complémentaires pour développer les compétences générales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Les langages pour penser et communiquer 2. Les méthodes et outils pour apprendre 3. La formation de la personne et du citoyen 4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques 5. Les représentations du monde et l'activité humaine 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps 2. S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils 3. Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités 4. Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière 5. S'approprier une culture physique sportive et artistique 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée 2. Adapter ses déplacements à des environnements variés 3. S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique 4. Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

COMPETENCES VISEES (Connaissances, capacités, et attitudes)			
Domaines du Socle	Attendus de fin de cycle : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match en organisant, en situation favorable, l'attaque intentionnelle de la cible adverse par des balles accélérées ou placées face à une défense qui s'organise. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à l'efficacité de l'attaque. Observer et co-arbitrer.	Domaines du Socle	
	<p style="text-align: center;"><u>Découverte</u> D'une logique de renvoi.....</p>	<p style="text-align: center;"><u>Approfondissement</u>à une logique de construction pour être efficace</p>	
1 / Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur			
D1	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Le joueur renvoie en situation favorable après avoir identifié les points faibles de l'équipe adverse et/ou espaces libres <input type="checkbox"/> Commence à identifier son rôle (réceptionneur, relayeur, attaquant) et à différencier l'action à accomplir en conséquence <input type="checkbox"/> Déplacements et replacements sont aléatoires <input type="checkbox"/> Un début de variété des frappes qui permet d'être plus efficace dans le jeu <input type="checkbox"/> Prend de façon occasionnelle des informations sur partenaires et adversaires pour s'adapter <input type="checkbox"/> Des tentatives de communication avec ses partenaires 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Le joueur différencie les situations favorables de celles défavorables et adapte sa frappe en conséquence <input type="checkbox"/> Le joueur maîtrise les différents rôles (réceptionneur, relayeur, attaquant) et accomplit la bonne action en conséquence (variété des frappes) <input type="checkbox"/> Il se déplace rapidement pour frapper équilibré et se replace pour la frappe suivante <input type="checkbox"/> Prend régulièrement des informations sur partenaires et adversaires pour s'adapter <input type="checkbox"/> Une communication permanente avec ses partenaires <input type="checkbox"/> Il élabore un projet de jeu simple permettant de s'organiser à deux ou à trois pour défendre sa cible et attaquer la cible adverse 	D1
2/ Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force			
D1-D4	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> L'intensité de jeu est identique quelque soit les adversaires <input type="checkbox"/> Le joueur profite peu des temps morts pour récupérer <input type="checkbox"/> Le joueur joue à l'identique quelque soit le score, quelques frappes explosives 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Le joueur dose l'intensité de son jeu en fonction des adversaires <input type="checkbox"/> Il profite du temps mort entre les points pour récupérer <input type="checkbox"/> Le joueur est capable d'adapter son jeu en fonction de l'évolution du score 	D1-D4
3/ Observer et co-arbitrer			
D2-D3	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Elève attentif mais parfois hésitant (règlement) <input type="checkbox"/> Concentré sur sa tâche d'observation, parvient à relever des indicateurs simples (quantitatifs) <input type="checkbox"/> Propose quelques conseils de façon anecdotique 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Attentif, prend les bonnes décisions avec une gestuelle et un vocabulaire adapté. Score bien géré. <input type="checkbox"/> Concentré, recueille des données quantitatives et qualitatives avec efficacité <input type="checkbox"/> Propose des conseils simples à partir du recueil des données, en ciblant les points forts et les points faibles des joueurs observés 	D2-D3
4/ Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de ses adversaires et de l'arbitre			
D3	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Le joueur éprouve quelques difficultés à contenir ses émotions <input type="checkbox"/> Le joueur s'intéresse parfois à ses camarades durant la pratique <input type="checkbox"/> Respecte partenaires, adversaires et l'arbitre 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Une bonne maîtrise de soi <input type="checkbox"/> Elève bienveillant vis-à-vis de ses camarades : il se met à leurs services pour leur permettre de progresser <input type="checkbox"/> Respecte les adversaires, les partenaires et l'arbitre et fait preuve de fair-play 	D3

Nom :

Prénom :

Classe :

5/ Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité

D2-D3-D5	<input type="checkbox"/> Accepte le score mais éprouve des difficultés pour analyser la rencontre	<input type="checkbox"/> Accepte le score, est en mesure d'analyser de façon très pertinente la rencontre et d'en dégager des enseignements	D2-D3-D5
----------	---	---	----------

Une compétence visée est acquise si et seulement si l'ensemble des items pour un niveau est validé.

COMPETENCES TRAVAILLEES DURANT LE CYCLE (ce qu'il y a à apprendre)

Dimension motrice (Capacités)	Dimension méthodologique (Connaissances, attitudes)	Dimension sociale (Attitudes)
<ul style="list-style-type: none"> • Servir de façon réglementaire et ciblée • Utiliser des frappes variées pour construire le point • Se déplacer et se replacer pour frapper en étant équilibré • Adapter sa frappe en fonction du cas de figure (situation favorable/défavorable) • Prendre des informations sur partenaires et adversaires • Lire les trajectoires du ballon pour se placer de façon pertinente 	<ul style="list-style-type: none"> • Observer, relever, exploiter les indicateurs • Donner des conseils à un joueur pour qu'il progresse dans son jeu • Arbitrer, connaître le règlement et le faire respecter 	<ul style="list-style-type: none"> • Agir dans le respect de soi, des autres, du matériel • Recueillir des informations • Travailler avec les autres, s'entraider, installer les terrains et ranger

EVALUATION SOCLEE

Domaines du socle	Items	Niveau de maîtrise Insuffisant I - Fragile F - Satisfaisant S - Très bonne maîtrise TB			
<p>Des langages pour penser et communiquer (Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps)</p>	- L'élève s'engage avec ses ressources pour réaliser une performance	I	F	S	TB
	- Il sait servir de façon réglementaire et ciblée	I	F	S	TB
	- Il utilise des frappes variées et joue sur l'espace et la vitesse pour assurer la rupture	I	F	S	TB
	- Il lit la trajectoire du ballon pour se placer en conséquence	I	F	S	TB
	- Il se déplace et se replace pour frapper en étant équilibré	I	F	S	TB
<p>Des méthodes et des outils pour apprendre (S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils)</p>	- Il utilise une fiche d'observation pour analyser le jeu d'une équipe	I	F	S	TB
	- Il propose des axes tactiques simples pour améliorer le jeu d'un autre équipe	I	F	S	TB
<p>La formation de la personne et du citoyen (Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités)</p>	- Il aide ses camarades en toute humilité	I	F	S	TB
	- Il écoute, prend en compte et exploite les conseils donnés par le coach	I	F	S	TB
	- Il applique avec sérieux les consignes et les règles	I	F	S	TB
	- Il organise les matchs sur un terrain	I	F	S	TB
<p>Les systèmes naturels et les systèmes techniques (Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière)</p>	- L'élève se prépare à l'effort en tenant compte de l'activité et de ses ressources	I	F	S	TB
	- Il gère l'intensité de son effort pour être efficace sur plusieurs sets ou matchs	I	F	S	TB
	- Il persévère pour progresser	I	F	S	TB
<p>Les représentations du monde et de l'activité humaine (S'approprier une culture physique sportive et artistique)</p>	- Il est curieux dans sa pratique	I	F	S	TB