



# Référentiel baccalauréat général et technologique – Session 2021\*

Établissement : LGT François Mitterrand

Commune : MOISSAC

RNE : 0820016X

Champ d'apprentissage n°4

APSA : Volley-ball

Nationale

Académique

Établissement

Vécu antérieur	2 <sup>nd</sup> e	1 <sup>ère</sup>
Dans le champ d'apprentissage 4	<input checked="" type="checkbox"/>	
Dans la même APSA		<input checked="" type="checkbox"/>

Repères d'évaluation de l'AFL1 : « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force. »	Principes d'élaboration de l'épreuve :
<p>AFL décliné dans l'APSA choisie :</p> <p>S'engager pour gagner une rencontre en :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilisant des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marque et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer.</li> <li>- Identifiant le(s) point(s) faible(s) pour faire basculer le rapport de force et choisir les bonus opportuns</li> </ul>	<p>Les élèves sont répartis par équipe de 5 joueurs de niveau homogène, répartis dans des poules de niveau. Chaque équipe fait au moins 2 ou 3 matchs selon le nombre d'équipes dans la poule de niveau. L'élève qui ne joue pas a le rôle de Joueur/Coach.</p> <p><u>Les matchs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-se font en 4 contre 4 sur un terrain de 7m/14m.</li> <li>-se jouent en 1 set de 25 points avec temps mort obligatoire à 8 points (30 secondes coaching) et un temps mort facultatif de 2 min au choix de l'équipe.</li> <li>-service cuillère ou tennis, avec autorisation de rentrer dans le terrain (jusqu'à 4 m du filet)</li> <li>-hauteur du filet variable (2,15m - 2,20m -2,24m -2,30m) selon niveau et gymnase</li> <li>-changement de serveur tous les 3 services</li> <li>-rotation sur récupération du ballon</li> </ul> <p>Au début du match, chaque équipe choisit et annonce au jury, la forme d'attaque qu'elle a choisie et qui sera valorisée dans le match. Lors du temps mort d'une minute, l'équipe peut décider de changer de bonus visé. La liste des différentes formes d'attaque est proposée par l'enseignant qui peut la varier, l'élargir ou la réduire en fonction de l'évolution des stratégies et des réussites collectives. (Exemple de formes d'attaque : attaque smashée à l'aile, ou au centre ; attaques-en 2 ou 3 touches de balle de la zone avant ; attaque à 10 doigts après conservation du ballon ; attaque sur passe arrière...) Un point bonus vaut 3 points.</p> <p>L'équipe qui se charge de l'arbitrage se répartit ainsi : 2 arbitres au filet, 3 joueurs observateurs qui notent le score sur la grille spécifique et valident les points bonus.</p> <p>Le niveau de maîtrise de l'efficacité du projet de jeu prend en compte le nombre de points marqués et le nombre de points bonus (forme d'attaque valorisée) :</p> <p>Efficacité MAX : Match gagné et au moins 3 points BONUS. Efficacité MIN : Match perdu et aucun point BONUS.</p> <p>Évaluation AFL 2      au fil de la séquence <input type="checkbox"/>      en fin de séquence <input type="checkbox"/>      les 2 <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Évaluation AFL 3      au fil de la séquence <input type="checkbox"/>      en fin de séquence <input type="checkbox"/>      les 2 <input checked="" type="checkbox"/></p>

AFL 1 noté sur 12 points	Degré 1				Degré 2				Degré 3				Degré 4			
<p>« S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu. »</p> <p>Éléments à évaluer, partie 1 de l'AFL 1 :</p> <p><b>NOTE EFFICACITE INDIVIDUELLE</b></p> <p><b>ATTAQUE -RENVOI / RECEPTION -DEFENSE /DEPLACEMENTS COMMUNICATION SERVICE</b></p>	<p><b>ATTAQUE-RENVOI</b></p> <p>PB : Techniques de base non maîtrisées Frappes explosives, frappes hautes avec paume des mains Sur balle partenaire et sur renvoi adverse, le Ballon tombe régulièrement au sol NPB : statique, pas de réaction</p> <p><b>DEFENSE</b></p> <p>Statique, surpris, en retard =passivité</p> <p><b>COMMUNICATION</b></p> <p>Inexistante</p> <p><b>SERVICE</b></p> <p>Aléatoire</p>				<p><b>ATTAQUE-RENVOI</b></p> <p>PB : donne du temps aux partenaires : Balle haute qui permet la continuité du jeu ( sur balle favorable ) Manchette contrôlée sur balle favorable NPB : Aide, concerné par le jeu</p> <p><b>DEFENSE</b></p> <p>Efficace sur balle lente et haute Met du temps à se replacer</p> <p><b>COMMUNICATION</b></p> <p>Hésitante Réceptionneur s'annonce</p> <p><b>SERVICE</b></p> <p>Assuré mais facile</p>				<p><b>ATTAQUE-RENVOI</b></p> <p>PB : fait des choix pertinents : passe, renvoie, place et oriente sa balle NPB : soutient le PB <b>Créations d'occasions de smash</b></p> <p><b>DEFENSE</b></p> <p>Efficace dans l'espace proche, se replace dès le renvoi effectué. Déplacements rapides</p> <p><b>COMMUNICATION</b></p> <p>Systématique en réception Parfois en attaque et en défense</p> <p><b>SERVICE</b></p> <p>Placé</p>				<p><b>ATTAQUE-RENVOI</b></p> <p>PB : choix et actions pertinentes Attaques variées dans l'espace Attaques souvent efficaces. NPB : offre des solutions en se plaçant sur le terrain pour la mise en place d'attaques</p> <p><b>DEFENSE</b></p> <p>Défend les balles accélérées Choix contre/défense basse Déplacements anticipés et rapides</p> <p><b>COMMUNICATION</b></p> <p>Automatisée Feintes et appels de balle masqués</p> <p><b>SERVICE</b></p> <p>Dangereux, rapide, puissant</p>			
Répartition équilibrée des points entre les degrés / 7 pts	De 0,25 à 1,75 pts				de 2 à 3,5 pts				De 3,75 à 5.25pts				De 5,5 à 7 pts			
<p>: Gain des matchs et moyenne pts Bonus</p> <p><b>CAS 1 : Défaite et 0-1-2 points bonus</b> <b>CAS 2 : Défaite avec 3 bonus et +</b> <b>CAS 3 : Victoire avec 0-1-2 points bonus</b> <b>CAS 4 : Victoire avec au moins 3 points Bonus</b></p>	Cas 1 0.25	Cas 2 0.75	Cas 3 1.25	Cas 4 1.75	Cas 1 2.	Cas 2 2.5	Cas 3 3.	Cas 4 3.5	Cas 1 3.75	Cas 2 4.25	Cas 3 4.75	Cas 4 5.25	Cas 1 5.5	Cas 2 6	Cas 3 6.5	Cas 4 7
<p>« Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force. »</p> <p>Éléments à évaluer, partie 2 de l'AFL 1 :</p> <p><b>ORGANISATION COLLECTIVE STRATEGIE (POINTST FORTS/FAIBLES)</b></p>	<p><b>JEU EN RENVOI DIRECT</b></p> <p>Organisation individuelle</p> <p>Pas d'analyse, ni de prise en compte des points forts/ points faibles</p> <p>Aucune adaptation d'un set à un autre.</p> <p><b>Points bonus visés inadaptés</b></p>				<p><b>JEU AVEC 1 RELAIS RARES TENTATIVES D'ATTAQUES</b></p> <p>Organisation collective spatiale observable en réception uniquement</p> <p>Point fort (joueur ressource) utilisé fréquemment pour assurer le renvoi Pas d'analyse du jeu adverse</p> <p>Quelques adaptations du jeu Mais zone cible</p> <p><b>Points bonus visés réalisables</b></p>				<p><b>JEU EN 3 TOUCHES DE BALLE</b></p> <p>Organisation collective souvent efficace permettant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-la création d'attaques depuis la zone avant.</li> <li>- l'exploitation d'une faiblesse adverse (joueur ou zone)</li> <li>- un remplacement en défense après la frappe</li> </ul> <p>Des adaptations et projets pertinents pour gagner</p> <p><b>Points bonus visés adaptés</b></p>				<p><b>JEU CONSTRUIT ATTAQUES DIVERSES DEFENSE PLACEE</b></p> <p>Organisation collective efficace permettant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-de diversifier les types et lieux d'attaque</li> <li>-l'adaptation du projet de jeu en communiquant avec ses partenaires</li> <li>- l'adaptation du placement défensif à l'attaque adverse</li> </ul> <p>Adaptations régulières selon l'évolution du score</p> <p><b>Points bonus visés pertinents et souvent atteints</b></p>			
<p>Gain des matchs et moyenne pts Bonus</p> <p><b>CAS 1 : Défaite et 0-1-2 points bonus</b> <b>CAS 2 : Défaite avec 3 bonus et +</b> <b>CAS 3 : Victoire avec 0-1-2 points bonus</b> <b>CAS 4 : Victoire avec au moins 3 points Bonus</b></p>	Cas 1 0,5	Cas 2 0,75	Cas 3 1	Cas 4 1,25	Cas 1 1,75	Cas 2 2	Cas 3 2,25	Cas 4 2,5	Cas 1 3	Cas 2 3,25	Cas 3 3,5	Cas 4 3,75	Cas 1 4.	Cas 2 4.5	Cas 3 4.75	Cas 4 5
ORGANISATION COLLECTIVE	De 0.25 à 1,25				De 1,75 à 2.5				De 3 à 3.75				De 4 à 5			

Repères d'évaluation de l'AFL 2 : « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. »	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>Éléments à évaluer :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Persévérer face à la difficulté et répéter pour améliorer son efficacité motrice <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer des qualités et des caractéristiques de jeu pour analyser sa prestation et/ou celle de ses partenaires avec lucidité</li> </ul> </li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Entraînement inadapté</b></p> <p><u>Adapter son engagement moteur en fonction du rapport de force :</u>  ➤ S'engage peu dans les séances.</p> <p><u>Répéter et persévérer pour améliorer l'efficacité de ses actions :</u>  ➤ Actions répétitives et peu qualitatives.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Entraînement partiellement adapté</b></p> <p><u>Adapter son engagement moteur en fonction du rapport de force :</u>  ➤ S'engage dans les exercices selon ses appétences.</p> <p><u>Répéter et persévérer pour améliorer l'efficacité de ses actions :</u>  ➤ Approximations dans l'évaluation de son jeu, de ses points forts et points faibles</p>	<p style="text-align: center;"><b>Entraînement adapté</b></p> <p><u>Adapter son engagement moteur en fonction du rapport de force :</u>  ➤ S'engage avec régularité dans les différents exercices.</p> <p><u>Répéter et persévérer pour améliorer l'efficacité de ses actions :</u>  ➤ L'élève identifie de manière pertinente son profil et joue pleinement son rôle dans l'équipe</p>	<p style="text-align: center;"><b>Entraînement optimisé</b></p> <p><u>Adapter son engagement moteur en fonction du rapport de force :</u>  ➤ S'engage de manière soutenue lors de la totalité des séances.</p> <p><u>Répéter et persévérer pour améliorer l'efficacité de ses actions :</u>  ➤ L'élève identifie plusieurs axes de progrès, et des exercices pertinents pour les travailler</p>
Cas n°1 6 points <input type="checkbox"/>	1,5 points	3 points	4,5 points	6 points
Cas n°2 4 points <input type="checkbox"/>	1 point	2 points	3 points	4 points
Cas n°3 2 points <input type="checkbox"/>	0,5 point	1 point	1,5 points	2 points

<b>Repères d'évaluation de l'AFL 3 : « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »</b> L'élève est évalué sur 2 rôles qu'il aura choisis.	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Éléments à évaluer :  Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. » (gestionnaire -arbitre, joueur -coach / Partenaire d'entraînement)	L'élève assure <u>un des deux rôles</u> choisis de manière inefficace et aléatoire. Il ne contribue pas au fonctionnement du collectif  <b>Arbitre -Gestionnaire</b> Passif, spectateur Feuille score peu fiable Pas organisé, chrono, matériel.  <b>Joueur-coach</b> Peu attentif au match de ses partenaires  Ne donne aucun conseil En retrait  <b>Partenaire d'entraînement</b> Joue pour lui sans permettre à ses partenaires de réaliser correctement l'exercice.	L'élève assure <u>correctement au moins un des deux rôles</u> qu'il a choisis, mais avec hésitation et quelques erreurs. Il participe au fonctionnement du collectif  <b>Arbitre-Gestionnaire</b> Volontaire mais brouillon dans l'organisation du matériel Feuille score remplie correctement  <b>Joueur-coach</b> Encourage et apporte des conseils simples et stéréotypés lors des périodes de coaching.  <b>Partenaire d'entraînement</b> Permet à ses partenaires de réaliser l'exercice en respectant les consignes.  Cherche l'information nécessaire à la réalisation de l'exercice	L'élève assure <u>les deux rôles choisis avec sérieux et efficacité</u> . Il favorise le fonctionnement collectif dans le respect des règles et de tous les acteurs  <b>Arbitre-Gestionnaire</b> Investi, il organise les matchs d'une poule, gère le classement et le score et gère régulièrement le matériel.  <b>Joueur-coach</b> Encourage et apporte des conseils pertinents lors des périodes de coaching.  <b>Partenaire d'entraînement</b> S'engage dans son rôle de partenaire d'entraînement : renvoie les ballons de manière à ce que ses partenaires puissent travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice.	L'élève assume <u>avec efficacité plus de deux rôles</u> . Il excelle dans les deux rôles qu'il a choisis. Il est un acteur essentiel du fonctionnement collectif.  <b>Gestionnaire</b> Investi, organise les matchs d'un tournoi en gérant les temps de coaching, le score, le classement et le matériel.  <b>Joueur-coach</b> Exploite avec pertinence les temps morts : identifie les points bonus efficaces, les points faibles chez l'équipe adverse  <b>Partenaire d'entraînement</b> Quel que soit l'exercice, adapte le renvoi des ballons de manière à ce que ses partenaires puissent travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice.
Cas n°1    2 points <input type="checkbox"/>	0,5 point	1 point	1,5 points	2 points
Cas n°2    4 points <input type="checkbox"/>	1 point	2 points	3 points	4 points
Cas n°3    6 points <input type="checkbox"/>	1,5 points	3 points	4,5 points	6 points

- Joindre les barèmes en annexe - \* Les zones grisées ne sont pas modifiables