

Etablissement : Victor Louis

Éléments de contexte et choix réalisés par l'équipe pédagogique :

Situation de référence : A chaque fin de séance, les élèves sont en tournoi sous la forme de Montante/descendante (1^{er} Monte et dernier Descend). Ainsi, le terrain de l'élève le jour de l'épreuve est le résultat de son parcours tout au long du cycle.

CA4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner

AFL1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.

AFL2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

AFL3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.

Principes d'élaboration de l'épreuve du champ d'apprentissage 4

L'épreuve :

Le jour de l'épreuve : Tournoi simple (2 sets de 11Pts ou de 3') sur terrain composé de joueurs de niveau d'efficacité proche, issus des résultats de la situation de référence. Le coaching est autorisé tous les 5 points.

Observation du jeu et résultat du tournoi le jour de l'épreuve.

Observation du niveau de l'élève par rapport à au groupe tout au long du cycle.

AFL2 et AFL3 sont notés sur tout le cycle.

Éléments à évaluer

Repères d'évaluation de l'AFL1

	0 à 2 Degré 1	2.5 à 4 Degré 2	4.5 à 6 Degré 3	6.5 à 8 Degré 4
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu	<p>Services : simple remise en jeu</p> <p>Dépl/repl : Pas ou peu</p> <p>Vol jeu : Partenariat</p> <p>Traject : Paraboliques quel que soit le coup</p> <p>Rythme : Lent, Mou</p>	<p>service court encore un peu haut</p> <p>Efforts mais problèmes dans les déplacements</p> <p>Bande transversale</p> <p>Début de différenciation long / court / attaque</p> <p>Mou avec quelques accélérations</p>	<p>service long ou court avec trajectoires adaptées. Difficile à attaquer</p> <p>Ne lâche pas les points mais retards fréquents. Certains dépl. posent problème</p> <p>Combinaison bandes transversale et longitudinale</p> <p>Les trajectoires correspondent régulièrement aux coups</p> <p>Rapide avec quelques variations rarement adaptées à l'adversaire</p>	<p>Met l'adversaire en difficulté à chaque service. Marque au service</p> <p>Équilibrés, rapides voire anticipatifs. Efficaces.</p> <p>Périphérie ou smashes</p> <p>Précises, adaptées et efficaces</p> <p>Varié, efficace, participe à la construction de l'attaque / défense</p>

	Gain des matchs →	Gain des matchs	Gain des matchs	Gain des matchs
	0 à 1 Degré 1	1,5 à 2 Degré 2	2,5 à 3 Degré 3	3,5 à 4 Degré 4
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force	Niveau : T6 ou T7 sur tout le cycle Tournoi : Aucune adaptation, perd tous ses matches 1	T4 ou T5 en fin de cycle A du mal à gagner Résultat lié à a perf de l'adversaire	T2 ou T3 Matches équilibrés avec adversaire de même niveau. Début d'adaptation	Régulièrement au T1 Gagne. Adapte sa stratégie à l'adversaire.

Repères d'évaluation de l'AFL2 : A définir

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Peu impliqué dans le cycle	Efforts mais n'arrive pas à transformer son jeu. Pas d'évolution de terrain dans le cycle	Accepte régulièrement de sortir de sa zone de confort. Progrès constatés et évolution de terrain dans le cycle	Progrès significatifs. Ecoute les consignes et accepte les conseils.

Repères d'évaluation de l'AFL3 : A définir

Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Pas de participation aux rôles sociaux	S'implique dans au moins 1 des rôles. Pas très à l'aise.	Arbitre, coach, organisateur... impliqué. Efficace dans au moins une des fonctions	Assure les rôles avec implication et brio. L'activité de l'élève apporte une plus value

Correspondance entre degrés et points pour AFL2 et AFL3

POINTS AFL2 OU AFL3	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 POINTS	0.5	1	1.5	2
4 POINTS	1	2	3	4
6 POINTS	1.5	2.5	4.5	6

Validation (réservée aux IA-IPR)

Validée Non validée
le : jj/mm/aaaa
par : nom IA-IPR

Motivation et/ou commentaire :

...