



Référentiel baccalauréat général et technologique – Session 2024

Établissement : LGT Jean VIGO

Commune : MILLAU, 12

RNE : 0120012Y

Vécu antérieur	2 ^{de}	1 ^{ère}
Dans le CA4	☒	☒
Dans la même APSA	☐	☒

Champ d'apprentissage n° 4 APSA : VOLLEY - BALL ■ Nationale ☐ Académique ☐ Etablissement

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 : Matches à 4 contre 4, sur un terrain de 14 m sur 7 m , opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré . Chaque équipe dispute un match en 2 sets gagnants de 20 points au tie-break , si égalité un troisième set se jouera en 5 points. Chaque équipe peut bénéficier d'un temps-mort d'1 mn à chaque set pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. Entre les deux sets , un temps de concertation sera prévu pour permettre aux joueurs d'analyser leurs atouts ou difficultés ainsi que ceux de l'équipe adverse afin d'ajuster leur organisation collective en fonction du jeu adverse et un rapport écrit sera demandé par équipe. La hauteur du filet est adaptée aux caractéristiques des candidats (de 2,00 m à 2,30). Le nombre de services successifs effectués par la même joueur est limité à trois . Après avoir positionné l'élève dans un degré, l'enseignant définit le nombre de points en fonction de son efficacité appréciée en fonction du ratio Victoire/Défaite : - Efficacité maximale (haut de la fourchette de note) : V>D - Efficacité médiane (milieu de la fourchette de note) : D=V - Efficacité minimale (bas de la fourchette de note) : D>V AFL1 est évalué en fin de cycle et noté sur 12 pts selon - Elément 1 :Engagement et efficacité individuelle dans l'organisation collective en attaque et en défense /8pts - Elément 2 : Efficacité de l'organisation collective au regard de l'analyse du rapport de force /4 pts AFL2 évaluera la capacité de l'élève à s'entraîner individuellement et collectivement et à progresser dans la maîtrise de la construction en trois touches de balle . AFL3 évaluera le rapport écrit de chaque équipe sur l'analyse de leur premier set et évaluera la capacité de chaque élève à arbitrer une rencontre de volley-ball. L'élève choisit un rôle sur lequel il souhaite être évalué parmi les possibilités proposées. Évaluation AFL 2 au fil de la séquence ☒ en fin de séquence ☐ les 2 ☐ Évaluation AFL 3 au fil de la séquence ☐ en fin de séquence ☐ les 2 ☒			
	AFL décliné dans l'APSA choisie : : <i>S'organiser en équipe pour être le plus performant possible en choisissant stratégies de jeu pour contrer le jeu adverse.</i>			

AFL 1 noté sur 12 points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
« S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu. » Gestes techniques Construction du point En ATTAQUE et en DEFENSE	Utilisation efficace d'un élément technique : - service - passe haute - réception basse - attaque - contre Construction du point aléatoire, sur renvoi direct ou faute adverse Joueur passif, Défense passive face à l'attaque adverse	Utilisation efficace de plusieurs éléments techniques : - service - passe haute - réception basse - attaque - contre Construction du point sur utilisation d'un joueur relais. Joueur intermittent Défense à l'efficacité limitée	Utilisation efficace des éléments techniques : - service - passe haute - réception basse - attaque - contre Construction du point sur réalisation d'une attaque standard, sans considération de l'équipe adverse. Joueur engagé et réactif Défense efficace avec quelques renversements du rapport de force	Utilisation efficace des éléments techniques avec variation d'intensité et de hauteur : - service - passe haute - réception basse - attaque - contre Construction du point sur projet d'équipe prenant en considération le placement de l'adversaire. Joueur organisateur et décisif Opposition et neutralisation de l'attaque adverse, renversement régulier du rapport de force
Prise en compte du gain des matches : élève positionné dans un degré puis ajustement de la note en fonction du ratio Défaite/Victoire	Ratio Défaite/Victoire à ajuster en fonction de l'efficacité individuelle du joueur. D>V D=V V>D	Ratio Défaite/Victoire à ajuster en fonction de l'efficacité individuelle du joueur. D>V D=V V>D	Ratio Défaite/Victoire à ajuster en fonction de l'efficacité individuelle du joueur. D>V D=V V>D	Ratio Défaite/Victoire à ajuster en fonction de l'efficacité individuelle du joueur. D>V D=V V>D
/8 POINTS	0 ← → 2 pts	2,25 ← → 4 pts	4,25 ← → 6 pts	6,25 ← → 8 pts

« Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force. » Efficacité de l'organisation collective et analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes en attaque et en défense / 4 pts	L'équipe subit tout le temps le rapport de force Equipe désorganisée sans projet de construction de jeu Attaque : renvoi direct en majorité , pas de collectif Pas de rôle défini Défense: pas réactive, peu investie Aucune anticipation / jeu adverse	L'équipe maintient le rapport de force quand il est favorable Attaque : La cible est définie prioritairement en zone arrière adverse . Actions offensives pas adaptées à l'équipe adverse Défense : Organisation identifiable en réception mais qui ne s'adapte pas en cours de jeu . Actions défensives désorganisées mais assurent la sauvegarde du ballon	L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré Mise en danger de l'adversaire grâce à l'utilisation de situations favorables : attaques en zone avant. Organisation offensive qui utilise opportunément un relais vers l'avant Défense : Organisation identifiable en situation de jeu . remplacement collectif après le renvoi chez l'adversaire	L'équipe fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit équilibré ou défavorable . Adaptation, réaction collective permanente aux actions de l'équipe adverse Organisation créatrice d'incertitudes par des actions combinées et des déplacements coordonnés entre les joueurs . Rythme de jeu varié et soutenu. Rôles bien définis et adaptés, placements et remplacements efficaces et réactifs . Organisation défensive rapide et efficace
/4 POINTS	0 à 1 pt	1,25 à 2 pts	2 ,25 à 3 pts	3,25 à 4 pts

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
Se préparer collectivement en situation 4 avec 4 pour progresser dans la maîtrise de constructions successives en 3 touches de balle - 10 constructions rien qu'en touches de balle haute (passes) - 8 constructions en réception manchette puis passe et renvoi en touche haute - 6 constructions en réception , passe et renvoi smashé	Difficulté à construire en 3 passes , échecs répétés Peu de maîtrise technique et passes non ou mal orientées Pas de maîtrise du renvoi Peu d'engagement	Construction en 3 touches sur premier niveau . Difficulté sur la réception en manchette, pas toujours bien orientée mais jouable .Respect des rôles de façon intermittente Difficulté pour certains de respecter “ jouer avec “	Arrivent à construire en 3 3 touches sur les 2 premiers niveaux le plus souvent sur service simple . Difficulté à placer leur smash sur un joueur partenaire d'en face Rôles respectés et respect de la consigne jouer avec	Constructions maîtrisée en 3 touches sur tous les niveaux et sur toutes sortes de mises en jeu rapides et/ou fortes Réceptions maîtrisées et smash plus appuyés et bien placés Rôles respectés et respect de la consigne jouer avec
Cas n°1 6 points ☐	1,5 points	3 points	4,5 points	6 points
Cas n°2 4 points ☐	1 point	2 points	3 points	4 points
Cas n°3 2 points ☐	0,5 point	1 point	1,5 points	2 points

Repères d'évaluation de l'AFL 3 : « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
L'élève choisit un rôle sur lequel il souhaite être évalué parmi les 2 différentes possibilités proposées PARTENAIRE D'ENTRAINEMENT/COEQUIPIER ARBITRE COACH	L'élève ne s'engage pas dans le rôle choisi. Coéquipier : il ne contribue pas au fonctionnement du collectif. Arbitre :Ne connaît pas les règles du volley, aucun investissement à l'arbitrage Coach : N'apporte pas de conseils ni de stratégie	L'élève assure correctement le rôle choisi mais avec hésitation et quelques erreurs. Coéquipier :Il PARTICIPE au fonctionnement du collectif. Arbitre :Connaissances partielles des règles, pas toujours attentif aux actions de jeu, a du mal à s'imposer Coach :Encourage son équipe, apporte des conseils simples et stéréotypés sans tenir compte du niveau de son équipe et/ou de l'équipe adverse	L'élève assure le rôle choisi avec justesse. Coéquipier :Il FAVORISE le fonctionnement collectif dans le respect des règles et de tous les acteurs. Arbitre :Connait les règles et les applique avec plus ou moins de confiance selon le niveau et les enjeux, des hésitations Coach :Encourage et apporte des conseils pertinents à son équipe avec des changements/adaptations cohérents	L'élève assure le rôle choisi avec justesse et sait justifier ses actions. Coéquipier :Il est un ACTEUR ESSENTIEL du fonctionnement collectif. Arbitre :Connait parfaitement les règles et les applique à tous les niveaux de jeu. Sait imposer ses décisions et expliquer ses choix avec autorité Coach :Encourage et apporte des conseils pertinents et efficaces, impliqué et force de proposition lors des temps morts
Cas n°1 2 points ☐	0,5 point	1 point	1,5 points	2 points
Cas n°2 4 points ☐	1 point	2 points	3 points	4 points
Cas n°3 6 points ☐	1,5 points	3 points	4,5 points	6 points