

Priorités par niveau – cycle 4

Domaines du socle	5 ^{ème}	4 ^{ème}	3 ^{ème}	Compétences générales (GC)
Des langages pour penser et communiquer	+ + +	+	+ +	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps (CG1) MOTRICITÉ
Les méthodes et outils pour apprendre	+ +	+	+ + +	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (CG2) OUTILS
La formation de la personne et du citoyen	+	+ + +	+ +	Partager des règles, assurer des responsabilités (CG3) CITOYENNETÉ
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	+	+ +	+ +	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4) SANTÉ
Les représentations du monde et de l'activité humaine	+ +	+	+	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain (CG5) CULTURE
Thème prioritaire	Développement des compétences et des connaissances dans les APSA pour former un pratiquant et un organisateur autonome	Intégrer et incorporer un cadre pour savoir pratiquer seul avec plaisir dans le but d'un entretien de soi éclairé	Savoir analyser la pratique (de soi ou d'un tiers) afin d'élaborer un projet en vue d'une pratique plus efficace.	Thème prioritaire

Champs d'apprentissage 4 : axes prioritaires

Champ d'apprentissage 4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »		Attendus de fin de cycle pour le CA4				
		Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe (A1)	Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique (A2)	Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre (A3)	Observer et co-arbitrer (A4)	Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité (A5)
Domaines du socle	Compétences générales (GC)	Enjeux d'apprentissage				
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps (CG1) MOTRICITÉ	<ul style="list-style-type: none"> Acquérir et stabiliser des techniques spécifiques pour construire et mettre en œuvre un projet de jeu afin de battre l'adversaire Communiquer par des langages corporels et verbaux 5 ^{ème} 4 ^{ème} 3 ^{ème}				
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (CG2) OUTILS	<ul style="list-style-type: none"> Analyser et réguler un projet de jeu. 3^{ème} 		<ul style="list-style-type: none"> Collaborer pour élaborer des projets d'actions offensives ou défensives 3^{ème} 	<ul style="list-style-type: none"> Recueillir et interpréter des données dans la situation de jeu 5 ^{ème} 4 ^{ème} 3 ^{ème}	
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assurer des responsabilités (CG3) CITOYENNETÉ			<ul style="list-style-type: none"> Respecter des règles de fonctionnement collectif Exprimer ses émotions de manière adaptée à la situation. 4^{ème} 	<ul style="list-style-type: none"> Faire respecter un règlement sportif pour assurer le bon déroulement du jeu/combat. 5^{ème} 4^{ème} 3^{ème} 	<ul style="list-style-type: none"> Relativiser le gain et la perte d'une rencontre. 4^{ème}
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4) SANTÉ					
Les représentations du monde et de l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain (CG5) CULTURE	<ul style="list-style-type: none"> S'approprier des principes d'efficacité des techniques et tactiques sportives. 5^{ème} 4^{ème} 				<ul style="list-style-type: none"> S'approprier la symbolique d'un affrontement sportif. 4^{ème}

APSA : Volleyball		Attendus de fin de cycle pour le CA4				
		Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe (A1)	Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique (A2)	Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre (A3)	Observer et co-arbitrer (A4)	Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité (A5)
Domaines du socle	Compétences générales (GC)	Compétences visées				
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps (CG1)	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de faire une passe haute à 10 doigts ou en manchette et des jonglages à 2 mains maîtrisé au-dessus de la tête s dans le but de passer ou renvoyer. 4^{ème} Savoir se placer et se déplacer pour défendre ou être dans une bonne position de réception et/ou de renvoi. 4^{ème} 				
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (CG2)					
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assurer des responsabilités (CG3)			<ul style="list-style-type: none"> Être capable de maîtriser ses émotions afin de respecter ses partenaires, ses adversaires, les règles de fonctionnement et du jeu à tout moment. 4^{ème} 	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de prendre correctement les fonctions d'arbitre et d'observateur. 4^{ème} 3^{ème} 	
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4)					
Les représentations du monde et de l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain (CG5)	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de faire progresser le ballon de sa zone arrière vers sa zone avant dans le but de mettre en œuvre le principe d'action : « viser le fond du terrain adverse ». 4^{ème} 				

4^{ème} – Thème : avoir les moyens de coopérer pour défendre son terrain et attaquer le fond du terrain adverse depuis sa zone proche :

Être capable de respecter les autres et les règles (A3-CG3) à tout moment et d'être un arbitre et/ou un observateur pertinent et objectif (A4-CG3). Mais aussi, être capable de se placer et se déplacer pour réaliser des jonglages, des passes à 10 doigts, des manchettes et des services selon les besoin (A1-CG1) dans le but de faire progresser le ballon vers sa zone pour viser le fond du terrain adverse (A1-CG5).

Dispositif : Au sein d'une équipe de 2 ou 3 et sur un terrain de 3 x 7m (avec 1 zone proche (0-3m) et une zone loin (3m-7m) , match de 2 vs 2 avec service alternatif (match en 20 services). Lors du service, l'équipe en défense est hors du terrain jusqu'au signal de l'arbitre autorisant la mise en jeu. Les droits des élèves à jongler à deux mains est dépendant du niveau de jeu du terrain (niveau 1 : pas de jonglage, niveau 2 : 2 jonglages par élèves et pour chaque touche sauf au renvoie où le jonglage est interdit, niveau 3 : 3 jonglages par élèves à tout moment du jeu).

Score : + 1 pt → tout point marqué dans la zone proche adverse (sur faute ou ballon au sol)

+ 10 pts → tout point marqué dans la zone loin dont l'origine est depuis SA zone loin

+ 100 pts → tout point marqué dans la zone loin dont l'origine est depuis SA zone près.

Indice de compétences : pourcentage de ballon envoyé de sa zone proche vers la zone loin adverse (nombre de pont à 100 par rapport aux autres points)

4 ^{ème}	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise
Global	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Activité motrice spécifique</u> : Les « touches » sont explosives. L'élève frappe avec le(s) poing(s), parfois à 10 doigts. Il n'y a pas de manchette. Les services sont très aléatoires. (Services ratés > 50%). L'élève frappe le ballon que s'il pénètre sont espace proche • <u>Espace / Trajet / Trajectoire</u> : seul le ballon définit l'espace (pas d'espace au sol à défendre ou à attaquer). L'élève ne se déplace pas. Les trajectoires sont souvent tendues • <u>Intention tactique</u> : L'intention est strictement individuelle pour ne pas se faire mal ou bien de renvoyer le ballon vers le filet. • <u>Arbitrage / Observation</u> : L'élève n'arbitre pas ou n'est que spectateur. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Activité motrice spécifique</u> : L'élève arrive à jongler avec le ballon et enchaîne parfois avec une passe à 10 doigts. La manchette n'est pas maîtrisée, ni la passe à 10 doigts seules. Les services sont encore aléatoires (50% de service raté). L'élève est souvent en retard par rapport à la trajectoire. • <u>Espace / Trajet / Trajectoire</u> : Le filet délimite deux espaces (celui à défendre et celui où il faut renvoyer de l'autre côté). L'élève se déplace peu et tardivement par rapport au ballon, ainsi il n'est que rarement de face et bien placé. Les trajectoires sont plus hautes, mais encore tendues. • <u>Intention tactique</u> : L'intention est encore individuelle en revoyant le ballon de l'autre côté du filet (beaucoup de renvoi direct). • <u>Arbitrage / Observation</u> : L'arbitrage est aléatoire. L'élève compte dans sa tête et manque d'attention. De nombreuses erreurs sur la feuille d'observation et/ou de marque. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Activité motrice spécifique</u> : L'élève arrive à jongler avec le ballon. Il réalise des passes à 10 doigts, mais avec une maîtrise aléatoire. Les manchettes sont peu maîtrisées. L'élève sait réaliser un type de service assuré. Il est en phase avec la trajectoire du ballon. • <u>Espace / Trajet / Trajectoire</u> : La cible et les zones préférentielles (d'attaque et à attaquer) sont construites. La trajectoire de la balle est en cloche. L'élève se déplace pour être face à la balle, mais les déplacements arrière posent encore des problèmes. • <u>Intention tactique</u> : L'intention est collective en essayant d'amener le ballon en zone avant pour atteindre la zone profonde. Les élèves ont encore des difficultés pour se répartir les tâches et pour s'ajuster selon le rôle ou le placement du partenaire. • <u>Arbitrage / Observation</u> : L'élève arbitre correctement, mais n'explique pas ses décisions. Il compte à voix haute. La feuille d'observation est correctement remplie. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Activité motrice spécifique</u> : L'élève réalise des passes à 10 doigts sans jonglage préalable. Les manchettes commencent à être maîtrisées. Le placement dépend de l'origine de la balle sans prendre en compte le lieu du renvoi. L'élève sait réaliser un type de service assuré et un autre plus aléatoire. Il est en phase avec la trajectoire du ballon. L'élève ne réalise pas de contre. • <u>Espace / Trajet / Trajectoire</u> : La zone à attaquer organise le jeu. Les élèves sont capables de produire des trajectoires selon leur intention (passe haute, renvoie vers la zone profonde adverse). Les élèves sont bien placés par rapport au ballon et sur le terrain (répartition des zones). • <u>Intention tactique</u> : L'intention est collective en essayant d'amener le ballon en zone avant pour atteindre la zone profonde. Les élèves s'ajustent entre eux pour défendre et attaquer. • <u>Arbitrage / Observation</u> : L'élève arbitre correctement et explique ses choix. Il annonce les points à l'observateur sans faute. L'observateur remplit correctement et proprement la feuille. Il aide parfois le joueur en prenant en compte ses relevés.
Indic. de cpt	<ul style="list-style-type: none"> • Perte de balle forte 	<ul style="list-style-type: none"> • Jonglage puis renvoie direct au centre du terrain adverse 	<ul style="list-style-type: none"> • Tentative de mener la balle sans sa zone avant pour renvoyer loin. 	<ul style="list-style-type: none"> • Beaucoup de points ont une valeur de 100 pts.

4 ^{ème}	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise
A1-CG1 MOTRICITE TECHNIQUE	<p>LE MALHABILE STATIQUE ET EXPLOSIF</p> <p>Les « touches » sont explosives. L'élève frappe avec le(s) poing(s), parfois à 10 doigts. Il n'y a pas de manchette. Les services sont très aléatoires. (Services ratés > 50%). L'élève frappe le ballon que s'il pénètre sont espace proche. Seul le ballon définit l'espace (pas d'espace au sol à défendre ou à attaquer). L'élève ne se déplace pas. Les trajectoires sont souvent tendues</p>	<p>LE JONGLEUR RENVOYEUR MALADROIT</p> <p>L'élève arrive à jongler avec le ballon et enchaîne parfois avec une passe à 10 doigts. La manchette n'est pas maîtrisée, ni la passe à 10 doigts seules. Les services sont encore aléatoires (50% de service raté). L'élève est souvent en retard par rapport à la trajectoire. Le filet délimite deux espaces (celui à défendre et celui où il faut renvoyer de l'autre côté). L'élève se déplace peu et tardivement par rapport au ballon, ainsi il n'est que rarement de face et bien placé. Les trajectoires sont plus hautes, mais encore tendues.</p>	<p>LE JONGLEUR PASSEUR</p> <p>L'élève arrive à jongler avec le ballon. Il réalise des passes à 10 doigts, mais avec une maîtrise aléatoire. Les manchettes sont peu maîtrisées. L'élève sait réaliser un type de service assuré. Il est en phase avec la trajectoire du ballon. La cible et les zones préférentielles (d'attaque et à attaquer) sont construites. La trajectoire de la balle est en cloche. L'élève se déplace pour être face à la balle, mais les déplacements arrière posent encore des problèmes.</p>	<p>LE JOUEUR A UNE TOUCHE DE BALLE</p> <p>L'élève réalise des passes à 10 doigts sans jonglage préalable. Les manchettes commencent à être maîtrisées. L'élève sait réaliser un type de service assuré et un autre plus aléatoire. Il est en phase avec la trajectoire du ballon. L'élève ne réalise pas de contre. La zone à attaquer organise le jeu. Les élèves sont capables de produire des trajectoires selon leur intention (passe haute, renvoi vers la zone profonde adverse). Les élèves sont bien placés par rapport au ballon et sur le terrain (répartition des zones).</p>
A3-CG3 REGLES	<p>LE CONTESTATAIRE SOLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élève joue solo, râle contre son partenaire, conteste les décisions des arbitres. 	<p>LE RÂLEUR</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élève fait parfois des infractions, râle, mais fini par accepter les décisions prises. 	<p>L'IMPULSIF CONTRÔLE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élève joue collectif et ne fait pas exprès d'enfreindre le règlement. Il ne conteste jamais. 	<p>LE CONTRÔLE RESPECTUEUX</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élève aide son binôme, respecte les décisions et fait preuve de fair-play.
A4-CG3 ARBITRE OBSERVATEUR	<p>L'ABSENT</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élève est un spectateur passif. • L'observateur ne sait pas remplir la feuille. 	<p>L'AMUSE PAS SÉRIEUX</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élève arbitre ne fait que compter les points. • L'élève observateur remplit la feuille, mais de manière approximative. 	<p>LE SÉRIEUX</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élève arbitre correctement les matchs, mais avec certaines approximations. • L'élève observateur remplit correctement la feuille, mais reste un préleveur d'indice. 	<p>LE CONSEILLER EFFICACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élève arbitre bien les matchs et explique aux joueurs les raisons de ses choix. • L'élève observateur remplit parfaitement la feuille et conseille parfois les joueurs.
A1-CG5 TACTIQUE	<p>CELUI QUI SE DEBARASSE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élève est strictement individuel. Il a peur de se faire mal renvoie le ballon vers le filet. 	<p>LE RENVOYEUR E STEREOTYPE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élève est encore individuel car il n'a pas les moyens de jouer avec son partenaire. Il cherche à maintenir son équilibre en renvoyant le ballon au centre du terrain adverse. 	<p>L'ATTAQUANT VERS LA ZONE ARRIÈRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élève essaie de jouer avec son partenaire pour amener le ballon en zone avant afin de le renvoyer au fond du terrain adverse. • Il a encore des difficultés pour se répartir les tâches avec son binôme et pour s'ajuster selon le rôle ou le placement du partenaire. 	<p>LE CO-ATTAQUANT</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élève joue de manière collective en essayant d'amener le ballon en zone avant pour atteindre la zone profonde. Il s'ajuste avec son partenaire pour défendre et attaquer.

3^{ème} - Thème : élaborer une tactique et s'adapter à une contrainte :

Je n'ai pas encore élaboré de fiche pour mes 3^{èmes} en volleyball, car je suis en train de changer de manière d'aborder cette APSA. En effet, suite à l'expérience du cartaping en tennis de table (trouvable ici : <http://cartaping.fr/>), je suis persuadé que l'usage de cartes avec des pouvoirs, des handicaps ou autres peuvent être une entrée très intéressante pour aborder les aspects tactiques inhérents aux APSA du champ d'apprentissage 4.

J'ai expérimenté cette démarche en tennis de table et en boxe française. En ce qui concerne le badminton, je pense expérimenter l'idée de Christophe Honthaas, prof d'EPS au lycée Condorcet de Sydney. Il propose une forme scolaire de pratique que vous trouverez sur son compte Facebook EPS Mania : <https://www.facebook.com/groups/385600911857927/?ref=bookmarks>

Proposition

Proposition