

Enseignement de spécialité – Éducation Physique, Pratiques et Culture Sportives

Champ d'apprentissage n° 4 : «conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner»

Principe d'élaboration des épreuves du champ d'apprentissage

L'épreuve consiste en une série de rencontres d'homogénéité croissante (type montante / descendante) effectuée après une phase d'échauffement en autonomie.

Une rencontre consiste à jouer deux manches sèches et consécutives de 11 points, avec un changement de demi-terrain entre les 2.

Un projet de choix majoritaire de marque est établi avant chaque rencontre, il est communiqué aux évaluateurs par l'intermédiaire d'un code : Une lettre et un chiffre.

Il convient d'indiquer un coup d'attaque préférentiel (smash : 1, amorti : 2, contre amorti : 3, drive : 4) ainsi qu'une zone située en référence à la position de l'adversaire (en avant : A, en arrière : B, sur son côté coup droit : C, sur son côté revers : D)

Il est possible de modifier cette stratégie une fois par manche et entre les deux manches.

Barème et notation

L'AFL est noté sur 10 points en s'appuyant sur 2 éléments :

- la technique et tactique = s'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu.
- l'efficacité individuelle = gain du match

Repères d'évaluation de l'AFL

Éléments à évaluer	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Efficacité technique et tactique	<p><u>Technique :</u> Produit des trajectoires très majoritairement hautes dans le centre du terrain adverse. Est capable de produire une rupture en longueur ou en direction. Le remplacement est peu efficace voire inexistant. La prise d'information est tardive et uniquement centrée sur le volant.</p> <p><u>Tactique :</u> La stratégie établie ne prend pas en compte les caractéristiques de l'adversaire. Les choix tactiques ne sont que très peu repérables. Jeu en réaction uniquement. Ne modifie pas son choix stratégique même quand il est inefficace.</p>	<p><u>Technique :</u> Maîtrise une ou deux des trajectoires d'attaque en situation favorable. Sera replace tardivement au centre du terrain. La prise d'informations est surtout axée sur le volant.</p> <p><u>Tactique :</u> Sait utiliser une situation favorable de façon opportune sans la provoquer. Ne prend en compte que ses points forts dans l'élaboration de la stratégie. Modifie très rarement la stratégie initiale.</p>	<p><u>Technique :</u> Est capable de produire des trajectoires variées, quel que soit l'état du rapport de force. Les coups d'attaque utilisables dans les stratégies sont maîtrisées et efficaces en situation favorable. Se replace au centre du terrain. Prend des informations sur la position de l'adversaire.</p> <p><u>Tactique :</u> Se construit des opportunités de manière stéréotypée pour placer sa zone ou son coup préférentiel. Prend en compte ses points forts et les points faibles de l'adversaire. Modifie son choix quand la stratégie s'avère inefficace.</p>	<p><u>Technique :</u> Est capable de produire des trajectoires variées et efficaces, parfois masquées, quelle que soit sa position sur le terrain. Tous les coups d'attaque utilisables dans les stratégies sont maîtrisés et créent un vrai déséquilibre. Est capable de se replacer au centre du jeu.</p> <p>Sait mettre en place des contre-informations.</p> <p><u>Tactique :</u> Se construit des opportunités pour placer son coup et/ou sa zone de marque et ce dès le service. Est capable de renverser un rapport de force dans l'échange. Peut modifier ses choix tactiques par rapport à l'évolution du rapport de force ou aux caractéristiques de l'adversaire.</p>

	≈ 1/6 des points marqués le sont selon 1 des 2 éléments de la stratégie annoncée. (point direct ou faute provoquée)					≈ 1/5 des points marqués le sont selon 1 des 2 éléments de la stratégie annoncée. (point direct ou faute provoquée)					≈ 1/4 des points marqués le sont selon 1 des 2 éléments de la stratégie annoncée. (point direct ou faute provoquée)					≈ 1/3 des points marqués le sont selon 1 des 2 éléments de la stratégie annoncée. (point direct ou faute provoquée)				
Efficacité individuelle	Gain des matchs																			
Ratio victoires/défaites	D+	V<D	V=D	V>D	V+	D+	V<D	V=D	V>D	V+	D+	V<D	V=D	V>D	V+	D+	V<D	V=D	V>D	V+
Nombre de points	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	5.5	6	6.5	7	7.5	8	8.5	9	9.5	10