**Référentiel d’évaluation**

**BACCALAUREAT GENERAL ET TECHNOLOGIQUE**

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Etablissement** | **LGT MONTGERALD** |  |
| **Commune** | MARIN |
| **Champ d’Apprentissage n°4** | **Activité Physique Sportive Artistique** |
| Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner | **VOLLEY-BALL** |
| **Principes d’évaluation** | **Réaliser plusieurs rencontres par équipe afin de mettre en place une organisation collective et des stratégies de jeu pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur** |
| **Barème et notation** | **AFL1** | **AFL2** | **AFL3** |
| **12 pts** | **8 pts** |
| Evalué le jour de l’épreuve | Evalués au fil de la séquence et éventuellement le jour de l’épreuve |
| - L’AFL1 est noté sur 12 points - Les AFL2 et 3 sont notés sur 8 points. La répartition des 8 points est au choix des élèves (avec un minimum de 2 points pour chacun des AFL). Trois choix sont possibles : 4-4 / 6-2 / 2-6. La répartition choisie doit être annoncée par l’élève avant le début de l’épreuve et ne peut plus être modifiée après le début de l’épreuve. |
| **Choix possibles pour les élèves** | **AFL1** | **AFL2** | **AFL3** |
| Répartition des 8 points au choix des élèves : 2, 4 ou 6 points par AFL |
|  |  | - AFL3 : le choix des rôles. |
| - AFL2 et AFL3 : le poids relatif dans l’évaluation |

|  |  |
| --- | --- |
| **Principe d’élaboration de l’épreuve du contrôle en cours de formation** | **VOLLEY-BALL** |
| Matchs en 4 contre 4  Terrain de 12m X 6m. un set de 21 PTS, avec un temps morts à 12 pts. Chaque joueur est évalué sur 2 matchs. Constitution des équipes de niveau homogène (de 6 joueurs) et à l intérieur constitution de binômes . Les binômes qui ne jouent pas, coachent et arbitrent. Choisir 1 ou 2 projets d’action à valider. Choix du règlement et du projet en fonction de mon équipe (points forts/points faibles) et des adversaires (points forts / points faibles) et donc en fonction du rapport de force.Un projet est validé lorsqu on a gagné au moins 6 pts en attaquant selon le projet, dans un match (ou 3 fois sur la 2 ème partie du match si adaptation du projet au temps mort) (voir fiches annexes)  |
| **Repères d’évaluation** |
| **AFL1** | **S’engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l’analyse du rapport de force** | **AFL1** décliné dans l’activité | Mettre en place des choix techniques et tactiques individuel et collectif tout en prenant en compte les caractéristiques de l’équipe adverse et de ses mises en oeuvre |
| **Eléments à évaluer** | **Degré 1** | **Degré 2** | **Degré 3** | **Degré 4** |
| **Réaliser des actions techniques d’attaque et de défense** **/8** | **ATT** : losqu il a un ballon haut dans la zone avant de son camp il l’envoie direct chez l adversaire**NPB** :pas de posture préparatoire, joue en réaction, déplacement tardif**DEF** :bouge pour toucher la balle, balle difficilement exploitable | **ATT** :L’attaque de la zone arrière adverse est privilègiée**NPB** :déplacement zone procheReplacement oublié, joue parfois en déséquilibre**DEF** : 1ére touche levée et conservéeLe joueur respecte la rotation d’une équipe à 4 joueurs | **ATT** : plusieurs types d’attaque mais une seule est efficace et privilégiée.**NPB** : déplacement efficace, replacement tardif, posture dynamique, Orientation adaptée**DEF** : 1ere touche rapprochée du filet, présence du contreConstruction en 2 touches minimum règulièrement | **ATT** : Efficace dans plusieurs type d’attaque**NPB** : Enchaine déplacements et replacements de mainière efficace**DEF** : La 1ére touche est adressée au partenaire ; contre efficaceConstruction en 2 ou 3 touches regulièrement |
| 1 pt ↔ 1.5En fonction des gains des matchs | 2  **↔** 3.5En fonction des gains des matchs | 4 **↔** 6.5 En fonction des gains des matchs | 7 **↔** 8 pts En fonction des gains des matchs |
| **Décider et réaliser des choix tactiques au regard du rapport de force** **/4** |  |  |  |  |
| Aucun projet validé, mais 3 points ont été marqués selon chaque projets choisisEn fonction des gains des matchs | Un projet est validé En fonction des gains des matchs | Un projet est validé et a marqué **au** moins 3pts selon le 2 eme projetEn fonction des gains des matchs | Les 2 projets sont validésEn fonction des gains des matchs |
| 0 pt ↔ 0.5 |  1 ↔ 1.5 | 2 ↔ 3 | 3.5 ↔ 4 |
| **Repères d’évaluation de l’AFL2** | **VOLLEY-BALL** |
| **Evaluation tout au long du cycle et le jour de l’épreuve** |
| **AFL2** | **Se préparer et s’entrainer individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel** | **AFL2** décliné dans l’activité | **S’échauffer, s’impliquer dans les situations proposées afin d’analyser ses points forts et ses points faibles, et ainsi mettre en œuvre des exercices visant à progresser individuellement et collectivement** |
| **Eléments à évaluer** | **Degré 1** | **Degré 2** | **Degré 3** | **Degré 4** |
| **S’impliquer dans les situations pour progresser** | Le joueur souhaite jouer sans réfléchir. Il réalise les situations mais difficultés à respecter les consignes, le nombre de répétions…Faible engagementLE JOUEUR | Le joueur réalise ce qu’on lui demande de faire mais ne prend pas d’initiative. Des difficultés pour identifier ses besoinsLE CONSOMMATEUR | Le joueur identifie ses points faibles ses points forts mais abesoin de guidage de l’enseignant dans le choix des situations de remédiation. La répétition et l’engagement sont effectifs.LE CONSCIENCIEUX | Choix des situations adapté aux besoins (points faibles/points forts)Les répétitions et l’engagement permettent les progrès du joueur et de l’équipeL’ AUTONOME |
| **Répartition des points en fonction du choix de l’élève** |
| **AFL noté sur 2pts** | 0.5 | 1 | 1.5 | 2 |
| **AFL noté sur 4pts** | 1 | 1.5- 2 | 2.5 - 3 | 3.5 - 4 |
| **AFL noté sur 6pts** | 1.5 | 2- 3 | 3.5- 4.5 | 5 - 6 |

|  |
| --- |
| **Repères d’évaluation de l’AFL3** |
| Evaluation au cours du cycle |
| **AFL3** | **Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire** | **AFL3** décliné dans l’activité | **Etre capable de choisir deux rôles parmi les rôles de partenaire d’entrainement, arbitre, coach, observateur, organisateur de tournoi…..)** **et d’assumer leur fonction qui en découle au cours du cycle** |
| **Eléments à évaluer** | **Degré 1** | **Degré 2** | **Degré 3** | **Degré 4** |
| **Rôles choisis** *:**Coach**Observateur**Arbitre**Partenaire d’entrainement**Organisateur de tournoi* | N’assure qu’un des 2 rôles de manière aléatoire et peu efficaceIl ne remplit pas pleinement son rôle (par ex arbitre : ne siffle pas de manière audible, ne compte pas les points ; par ex partenaire d’entrainement : ne se soucie pas de son camarade et de sa réussite…)N’aide pas au fonctionnement du collectif | Assure correctement au moins un des 2 rôles choisi mais avec encore quelques erreurs ou hésitations. manque d efficacitéPar ex arbitre : voit une faute mais se trompe dans la gestuelle ou indécision quand deux fautes sont réalisées presque simultanémentParticipe au fonctionnement du collectif | Assure les 2 rôles choisis avec sérieux et efficacité, mais des difficultés dans le 2eme rôleFavorise le fonctionnement collectif, est organisateur dans la mise en place des situations d’apprentissageFavorise le respect des règles | Assume avec efficacité les 2 rôles choisis.C’est un acteur essentiel du fonctionnement collectif, de son équipe et de sa réussite. |
| **Répartition des points en fonction du choix de l’élève** |
| **AFL noté sur 2pts** | 0.5 | 1 | 1.5 | 2 |
| **AFL noté sur 4pts** | 1 | 1.5-2 | 2.5 -3 | 3.5- 4 |
| **AFL noté sur 6 pts** | 1.5 | 2-3 | 3.5- 4.5 | 5- 6 |

|  |
| --- |
| **Annexes** |
|

|  |
| --- |
| **Fiche tournoi** |
| Classe: |
| Poule n° | Binome 1 | Binome 2 | Binome 3 |
| Groupe 1 | Nom des joueurs par binôme | A: | C: | E: |
| B: | D: | F: |
|  |
| Groupe 2 | Nom des joueurs par binôme | G: | I: | K: |
| H: | J: | L: |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Equipe groupe 1 | joue contre | Equipegroupe 2 | CoachObservateurArbitre | Choix règlement3,2 | score V (victoire)  ou D (Défaite) | Projet validé?     OUI ou NON |
| Groupe1 | Groupe2 | Groupe 1 | Groupe 2 | Groupe 1 | Groupe 2 |
| A-B+C-D | Contre | G-H+I-J | EF | KL |  |  |  |  |  |  |
| A-B+E-F | Contre | G-H+K-L | CD | IJ |  |  |  |  |  |  |
| C-D+E-F | Contre | I-J+K-L | AB | GH |  |  |  |  |  |  |

BILAN:- VICTOIRE AVEC règlement 2(règle VB) et projet: 5pts - VICTOIRE AVEC règlement 1(double touche autorisée pour passe au partenaire) et projet 4pts -VICTOIRE SANS PROJET quelque soit le règlement : 3 pts-DEFAITE AVEC PROJET quelque soit le règlement : 2 pts- DEFAITE SANS projet quelque soit règlement : 1 pt (ex : préciser les barèmes proposés) |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOMS des joueurs** | **Points 1er match** | **Points 2ème match** | **Total des points** | **CLASSEMENT du binôme** |
| A et B |  |  |  |  |
| C et D |  |  |  |  |
| E et F |  |  |  |  |
| G et H |  |  |  |  |
| I et J |  |  |  |  |
| K et L |  |  |  |  |

FICHE DE SCORE  (remplie par un arbitre)

|  |
| --- |
| **Points marqués par l’équipe du groupe n°** |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| **Points marqués par l’équipe du groupe n°** |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |

|  |
| --- |
| **Fiche de projet d’attaque pour 1 équipe**(remplie par l’équipe en début de match puis par le coach observateur) |
| **Poule** |  | **Groupe n°** |  |
| **Nom des joueurs** |  |  |  |  |
| Entourer le niveau de rapport de force estimé et le projet choisi avant le match |
| **Estimer le rapport de force** | **Choisir votre projet tactique pour ce match** | Projet tenté, échange perdu | Projet tenté neutralisé | Projet tenté, échange gagné |
| **A1:** dominé**A2:** équilibré**A3:** Dominant | 1: Marquer en zone arrière |  |  |  |
| 2: Marquer sur une balle placée |  |  |  |
| 3: Marquer sur un smash |  |  |  |
| 4: Marquer sur un contre |  |  |  |
| 5: Marquer sur une feinte |  |  |  |
| **Score avant le temps mort technique** | **Votre score** |  | **Score adversaire** |  |
| **Nombre de points marqués selon projet avant temps mort technique** |  |  |
| **Conseils du coach au temps mort technique** |  |
| **N° du projet choisi pour la 2ème partie du match?** (attention, si vous changez de projet vous devez valider au moins 3 points selon le nouveau projet). |  |
| **Votre score final** |  | **Nombre total de points selon projet** |  | **Score final adverse** |  |