

REFERENTIEL d'EVALUATION BAC GT. LPO J ZOBEL

CA4 Conduire un affrontement collectif pour gagner APSA Volley Ball

Match en 4 contre 4. terrain de 14m X 7m. Un set de 21pts, avec 2 pts d'écart, max 25, avec temps morts à 12pts. Constitution des équipes par binôme. Les binômes qui ne jouent pas coach et arbitre. Choisir un projet d'action à valider. Choix du projet et du règlement en fonction de mon équipe et des adversaires. Valider au moins 2 projets différents. Un projet est validé lorsque l'on a gagné au moins 6 fois en attaquant selon le projet, dans un match (ou 3 fois sur la 2ème partie du match si adaptation du projet au temps mort).

AFL 1 : « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force »

/ 12 points Evaluer le jour de l'épreuve		Degré 1		Degré 2		Degré 3		Degré 4		
AFL1	S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son propre jeu /8 points	En attaque /2,5 points	Lorsqu'il a un ballon haut dans la zone avant de son camp, il l'envoie chez l'adversaire	Attaque en priorité la zone arrière adverse	Plusieurs types d'attaque mais une seule est efficace	Efficace dans plusieurs types d'attaque				
			De 0 à 0,5 points	De 0,75 à 1,25 points	De 1,5 à 2 points	De 2 à 2,5 points				
		NPB / 2,5 points	Pas de posture préparatoire, joue en réaction, déplacement tardif.	Déplacement zone proche, remplacement oublié, joue parfois en déséquilibre.	Déplacement efficace, remplacement tardif, posture dynamique. Orientation adaptée.	Enchaîne déplacements et remplacements de façon efficace.				
			De 0 à 0,5 points	De 0,75 à 1,25 points	De 1,5 à 2 points	De 2 à 2,5 points				
		En défense / 3 points	Bouge pour toucher la balle ou la frapper	La 1ère touche est levée et conservée. Donne du temps aux partenaires	La 1ère touche est rapprochée du filet. Présence du contre	La 1ère touche est adressée au partenaire. Contre efficace				
			De 0 à 0,5 points	De 0,75 à 1,5 points	De 1,75 à 2 points	De 2,25 à 3 points				
	Gain des matchs	Classement final au tournoi	Si haut du classement: placer l'élève dans la fourchette haute des deux critères de l'AFL1 Si milieu du classement: placer l'élève au milieu des fourchettes Si bas du classement: placer l'élève dans la fourchette basse							
	Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force / 4 points	Fiche de projet d'attaque	Aucun projet n'est validé, mais 3 points au moins ont été marqués selon chaque projet choisi.	Un projet est validé et on a marqué moins de 3 points selon le 2ème projet	Un projet est validé et on a marqué au moins 3 points selon le 2ème projet	Les 2 projets sont validés				
			De 0 à 1 point	De 1,25 à 2 points	De 2,25 à 3 points	De 3,25 à 4 points				

REFERENTIEL d'EVALUATION BAC GT Volley Ball

Match en 4 contre 4. terrain de 14m X 7m. Un set de 21pts, avec 2 pts d'écart, max 25, avec temps morts à 12pts. Constitution des équipes par binôme. Les binômes qui ne jouent pas coach et arbitre. Choisir un projet d'action à valider. Choix du projet et du règlement en fonction de mon équipe et des adversaires. Valider au moins 2 projets différents. Un projet est validé lorsque l'on a gagné au moins 6 fois en attaquant selon le projet, dans un match (ou 3 fois sur la 2ème partie du match si adaptation du projet au temps mort).

AFL		Temps de l'évaluation	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFL2 Soit sur 6, 4 ou 2	Se préparer, s'entraîner	Tout au long du cycle	Le joueur souhaite jouer sans réfléchir. Il réalise les situations mais difficultés à respecter les consignes, le nombre de répétitions... LE JOUEUR	Le joueur réalise ce qu'on lui demande de faire mais ne prend pas d'initiative. Des difficultés pour identifier ses besoins. LE CONSOMMATEUR	Le joueur identifie ses besoins mais a besoin d'être guidé pour choisir les situations de remédiation. Mais la répétition et l'engagement sont effectifs.. LE CONSCIENCIEUX	Choix des situations de remédiation adapté aux besoins. Les répétitions et l'engagement permettent les progrès du joueur. L' AUTONOME
AFL3 Soit sur 6, 4 ou 2	Choisir et assumer des rôles qui permettent un fonctionnement solidaire	Tout au long du cycle et le jour de l'épreuve	Réalise un rôle quand l'enseignant lui impose. Difficultés à rester concentré dans son rôle et à être efficace.	Choisit et s'engage dans un seul rôle. Manque parfois d'efficacité.	Choisit deux rôles mais efficace dans un seul, des difficultés dans le 2ème.	Plusieurs rôles choisis, assumés et efficace

Répartition des points pour AFL2 et AFL3	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Si N/2	0 – 0.5	0.75 - 1	1.25 – 1.5	1.75 - 2
Si N/4	0 - 1	1.25 - 2	2.25 - 3	3.25 - 4
Si N/6	0 – 1.25	1.5 – 2.5	2.75 – 4.5	4.75 - 6

REFERENTIEL d'EVALUATION BAC Adapté(OBESITE) en Volley Ball

Même situation d'évaluation MAIS Spécificité par rapport à l'obésité: difficultés dans les déplacements. Eviter les sauts. L'adaptation se fera donc surtout à travers le règlement. Le blocage est autorisé quelque soit le degré. L'attaque pieds au sol est à encourager. Et le contre à éviter. Possibilité également d'aller vers une spécificité de poste (pour éviter les sauts au filet et le travail du contre notamment. Permutation possible avec camarade en fonction de l'adversaire).

AFL		Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	
AFL1 /12pts	S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son propre jeu	En attaque /2,5 points	Lorsqu'il a un ballon haut dans la zone avant de son camp, il l'envoie chez l'adversaire	Attaque en priorité la zone arrière adverse	Plusieurs types d'attaque mais une seule est efficace	Efficace dans plusieurs types d'attaque
			De 0 à 0,5 points	De 0,75 à 1,25 points	De 1,5 à 2 points	De 2 à 2,5 points
		NPB / 2,5 points	Pas de posture préparatoire, joue en réaction, déplacement tardif.	Déplacement zone proche, remplacement oublié, joue parfois en déséquilibre.	Posture dynamique. Orientation adaptée. Se déplace régulièrement mais le remplacement est tardif	Enchaîne emplacements et replacements.
	/8 points	En défense / 3 points	Bouge pour toucher la balle mais en retard pour la bloquer	La 1ère touche est levée et conservée (blocage possible) Donne du temps aux partenaires	La 1ère touche est rapprochée du filet, (blocage possible).	La 1ère touche est adressée au partenaire (blocage possible).
			De 0 à 0,5 points	De 0,75 à 1,5 points	De 1,75 à 2 points	De 2,25 à 3 points
	Gain des matches	Classement final au tournoi	Si haut du classement: placer l'élève dans la fourchette haute des deux critères de l'AFL1 Si milieu du classement: placer l'élève au milieu des fourchettes Si bas du classement: placer l'élève dans la fourchette basse			
/ 4 points	Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force	Fiche de projet d'attaque	Aucun projet n'est validé, mais 3 points au moins ont été marqués selon chaque projet choisi.	Un projet est validé et on a marqué moins de 3 points selon le 2ème projet	Un projet est validé et on a marqué au moins 3 points selon le 2ème projet	Les 2 projets sont validés
		De 0 à 1 point	De 1,25 à 2 points	De 2,25 à 3 points	De 3,25 à 4 points	
AFL2 Soit sur 6, 4 ou 2	Se préparer, s'entraîner	Tout au long du cycle	Le joueur souhaite jouer sans réfléchir. Il réalise les situations mais difficultés à respecter les consignes, le nombre de répétitions... LE JOUEUR	Le joueur réalise ce qu'on lui demande de faire mais ne prend pas d'initiative. Des difficultés pour identifier ses besoins. LE CONSOMMATEUR	Le joueur identifie ses besoins mais a besoin d'être guidé pour choisir les situations de remédiation. Mais la répétition et l'engagement sont effectifs.. LE CONSCIENCIEUX	Choix des situations de remédiation adapté aux besoins. Les répétitions et l'engagement permettent les progrès du joueur. L' AUTONOME
AFL3 Soit sur 6, 4 ou 2	Choisir et assumer des rôles qui permettent un fonctionnement solidaire	Tout au long du cycle et le jour de l'évaluation terminale	Réalise un rôle quand l'enseignant lui impose. Difficultés à rester concentré dans son rôle et à être efficace.	Choisit et s'engage dans un seul rôle. Manque parfois d'efficacité.	Choisit deux rôles mais efficace dans un seul, des difficultés dans le 2ème.	Plusieurs rôles choisis, assumés et efficace

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:

MATCHS

Equipe groupe 1	joue contre	Equipe groupe 2	Coach		Score V (victoire) ou D (Défaite)		Projet validé? OUI ou NON	
			Observateur	Arbitre	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: Attribuer dans le tableau ci-dessous, à chaque joueur, le nombre de points attribués pour chaque match, selon les critères suivants:

- VICTOIRE AVEC projet: 4 points
- VICTOIRE SANS projet: 3 points
- DEFAITE AVEC projet: 2 points
- DEFAITE SANS projet: 1 point

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

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					
<u>Conseils du coach au temps mort technique</u>					
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	

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