

## FICHE D'EVALUATION VOLLEY BALL EN TERMINALE



### REFERENTIEL D'EVALUATION D'ETABLISSEMENT CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4 BACCALAUREAT GENERAL ET TECHNOLOGIQUE EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Région académique  
PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR

Etablissement	STANISLAS CANNES
Ville	CANNES

<b>Champ d'Apprentissage n°4</b>	<b>Activité Physique Sportive d'affrontement collectif</b>
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner	<i>Volley ball</i>

#### PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE

**-DUREE ET MODALITES DE L'EPREUVE :** Les élèves choisissent leur forme de pratique parmi :

**-1<sup>e</sup> cas :** sur 1 point évaluation du service (5 essais atteindre le terrain adverse 3.5x7m).

**: sur 6 points match en 2c2 sur terrain de 3.5x14m avec engagement par balle haute arrivant au fond du terrain adverse. La balle est systématiquement bloquée au dessus de la tête en 2<sup>o</sup> touche ou double touche en 2<sup>e</sup> frappe : note finale inférieure ou égale à 7/12.**

**-2<sup>e</sup> cas :** 3c3 sur terrain de 6x14 et avec au maximum 10 balles bloquées par set au dessus de la tête en 2<sup>o</sup> touche ou double touche en 2<sup>e</sup> frappe : note inférieure ou égale à 9/12.

**-3<sup>e</sup> cas :** 4c4 sur terrain 7x14 et sans balle bloquée ou double touche: note inférieure ou égale à 12/12.

Les matchs opposent des équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute deux sets en 25 points contre la même équipe. Lors de chaque set, les équipes peuvent bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter leur organisation en fonction du contexte de jeu et du score. Entre ces deux sets, un temps de concertation permettra aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction des caractéristiques du jeu adverse. La hauteur du filet est adaptée aux caractéristiques des candidats (de 2,00 m à 2,30m). Le nombre de services successifs effectués par le même joueur est limité à trois.

**-DECLINAISON DES PARAMETRES DU PROJET :**

**\* Attendus de Fin de Lycée 1 (AFL1) sur 12 points: dimension motrice de l'épreuve :**

-8 points dont un point concernant le résultat des matchs : maîtrise des techniques d'attaque de la cible et de défense de son camp.

-4 points : niveau d'adaptation au rapport de force : mise en place de tactiques permettant de défendre son camp et d'attaquer la cible adverse.

**\*AFL2 sur 2, 4 ou 6 points (l'élève choisit): dimension méthodologique de l'épreuve : savoir S'entraîner : s'échauffer, persévérer, progresser...**

**\*AFL3 sur 2, 4 ou 6 points (l'élève choisit): dimension sociale de l'épreuve : savoir entraîner : aider, conseiller, juger ses partenaires d'entraînement**

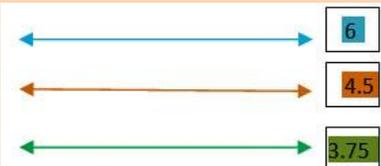
**-PROJET DE L'ELEVE :**

**En début de l'évaluation certificative l'élève choisit la répartition des AFL2 et AFL3 dans les 8 points octroyés : 4/4 ; 6/2 ; 2/6.**

**En début de 4<sup>e</sup> leçon, l'élève choisit dans l'AFL3 deux des rôles dans les lesquels il souhaite être évalués parmi « entraîneur », « arbitre », « partenaire d'entraînement ».**

**A partir de la 5<sup>e</sup> leçon les AFL2 et 3 sont évalués au fil de l'eau.**

## Repères d'évaluation de l'AFL1

<b>AFL1 12 points</b>	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force	<b>AFL1 décliné dans l'APSA</b>	Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation collective qui permet une attaque placée ou accélérée et une défense qui assure une transmission de balles régulièrement exploitable en zone avant.		
<b>Éléments à évaluer</b>	<b>Degré 1</b>	<b>Degré 2</b>	<b>Degré 3</b>	<b>Degré 4</b>	
<p><b>-1° cas : sur 1 point évaluation du service (5 essais : atteindre le terrain adverse 3.5x7m). : sur 6 points match en 2c2 sur terrain de 3.5x14m avec engagement par balle haute arrivant au fond du terrain adverse. La balle est systématiquement bloquée au dessus de la tête en 2° touche ou double touche en 2° frappe : note finale inférieure ou égale à 7/12.</b></p> <p><b>-2° cas : 3c3 sur terrain de 6x14 et avec au maximum 10 balles bloquées par set au dessus de la tête en 2° touche ou double touche en 2° frappe : note inférieure ou égale à 9/12.</b></p> <p><b>-3° cas : 4c4 sur terrain 7x14 et sans balle bloquée ou double touche: note inférieure ou égale à 12/12.</b></p>					
<p><b>S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu (Min 4 points)</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px; background-color: #4a7ebb; color: white; text-align: center;">NIVEAU 3 : 8 pts maxi</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px; background-color: #e69d00; color: white; text-align: center;">NIVEAU 2 : 6 pts maxi</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px; background-color: #70ad47; color: white; text-align: center;">NIVEAU 1 : 6 pts maxi</div> <p><small>(Dont un point sur le résultat des matches : tout perdu=0 ; P&gt;G = 0.25 ; P=G= 0.5 ; P&lt;G=0.75 ; tout gagné=1)</small></p>	<p><b>Peu de techniques mobilisées</b></p> <p><b>Frappes de balle explosives qui ne peuvent être jouées par les partenaires et qui atteignent rarement la cible. Service aléatoire.</b></p> 	<p><b>Mobilisation d'une ou deux techniques préférentielles</b></p> <p><b>Frappes de balle contrôlées (en PH ou manchette) qui peuvent être jouées par les partenaires mais aussi par les adversaires (attaque en cloche, peu précise). Service réussi.</b></p> 	<p><b>Mobilisation efficace de plusieurs techniques</b></p> <p><b>Frappes de balle contrôlées (en PH ET manchette) qui permettent la poursuite de l'attaque ET la mise en danger des adversaires (attaque rasante, au fond).. Service précis.</b></p> 	<p><b>Répertoire de techniques variées utilisé efficacement</b></p> <p><b>Frappes de balle contrôlées (en PH ET manchette) qui permettent la construction systématique des attaques et la mise en danger fréquente des adversaires (attaque rapide, précise). Service dangereux.</b></p> 	
<p><b>Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px; background-color: #4a7ebb; color: white; text-align: center;">NIVEAU 3 : 4 pts maxi</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px; background-color: #e69d00; color: white; text-align: center;">NIVEAU 2 : 3 pts maxi</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px; background-color: #70ad47; color: white; text-align: center;">NIVEAU 1 : 2 pts maxi</div>	<p><b>Adaptations aléatoires au cours du jeu</b></p> <p><b><u>EN ATTAQUE :</u></b> <b>« trop de fautes »</b></p> <p>Utilisation inappropriée des différentes attaques <b>amenant la perte fréquente du point (sup à 75%)</b>. Par exemple utilisation systématique du smash.</p> <p><b><u>EN DEFENSE :</u></b> Ne prend pas en compte l'équipe adverse. Les points sont perdus sur des attaques adverses toujours identiques. Les matches sont perdus sans changement visible de l'organisation.</p>	<p><b>Quelques adaptations au cours du jeu</b></p> <p><b><u>EN ATTAQUE :</u></b> <b>« trop de tentatives »</b></p> <p>Utilisation peu pertinentes des différentes attaques <b>amenant le gain du point après de nombreuses tentatives (inf à 50%)</b>. Par exemple utilisation systématique de l'attaque au fond.</p> <p><b><u>EN DEFENSE :</u></b> Adapte son jeu à l'équipe adverse durant les temps morts (mise en place ou non du contre selon l'attaquant, défenseur au fond etc). L'organisation défensive évolue pour chercher des solutions aux points perdus.</p>	<p><b>Adaptations régulières en cours de jeu</b></p> <p><b><u>EN ATTAQUE :</u></b></p> <p>Utilisation appropriée des différentes attaques <b>amenant un gain rapide du point (sup à 50%)</b>. Par exemple en force si pas de contre et au fond si contre ou mauvaise passe...</p> <p><b><u>EN DEFENSE :</u></b> Adapte son jeu après la perte d'un point (mise en place ou non du contre, défenseur au fond, soutien de contre etc)</p>	<p><b>Adaptations permanentes en cours de jeu</b></p> <p><b><u>EN ATTAQUE :</u></b> <b>« L'efficacité »</b></p> <p>Utilisation appropriée des différentes attaques <b>amenant un gain fréquent du point (sup à 75%)</b>. Par exemple en force si contre faible et dans les espaces libres si contre ou mauvaise passe...</p> <p><b><u>EN DEFENSE :</u></b> Adapte son jeu au cours de l'échange (mise en place ou non du contre, défenseur au fond, soutien de contre etc)</p>	

(1) Pour chacun des 2 éléments de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées

## Repères d'évaluation de l'AFL2

- \* Tout au long de la séquence d'enseignement les élèves s'organisent en trinôme : joueur, entraîneur, partenaire d'entraînement.
- \* Pour l'AFL2 le joueur est évalué à partir de la 3<sup>e</sup> leçon sur la qualité de son échauffement et sur la prise en compte des informations fournies par l'entraîneur (éléments techniques mis en jeu) pour améliorer son niveau de jeu.
- \* Lors de l'évaluation certificative, les élèves déterminent les points qu'ils souhaitent attribués à l'AFL2 (2, 4 ou 6 points) en sachant que AFL2 + AFL3 = 8 points.

<i>AFL2 : S'entraîner individuellement et collectivement pour réaliser une performance</i>		<b>AFL2 décliné dans l'APSA</b>	<i>Connaitre, mettre en œuvre et adapter les principes d'échauffement et d'entraînement pour progresser</i>	
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<b>2 points</b>	<b><u>Entraînement inadapté</u></b> -Echauffement <u>aléatoire</u>	<b><u>Entraînement partiellement adapté</u></b> -Echauffement <u>stéréotypé.</u>	<b><u>Entraînement adapté</u></b> -Echauffement <u>adapté à l'effort.</u>	<b><u>Entraînement optimisé</u></b> -Echauffement <u>adapté à l'effort et à soi.</u>
<b>4 points</b>	-Manque de travail : souvent absent, peu d'essais, <u>analyses et régulations inexistantes.</u>	-Travail quantitatif : essais nombreux avec analyses et régulations <u>centrées sur le résultat (réussi/raté).</u>	-Travail quantitatif et qualitatif : essais nombreux avec <u>analyses et régulations centrées sur le résultat et les moyens utilisés.</u>	-Travail individualisé : essais nombreux avec <u>analyses et régulations adaptées à ses ressources (points forts/faiblesses).</u>
<b>6 points</b>	<b>Élève passif</b>	<b>Élève actif</b>	<b>Élève réfléchi</b>	<b>Élève autonome</b>

### Repères d'évaluation de l'AFL3

\*Tout au long de la séquence d'enseignement les élèves s'organisent en trinôme (« joueur », « entraîneur », « partenaire d'entraînement ») mais arbitrent aussi les rencontres proposées.

\*Pour l'AFL3 les élèves choisissent en leçon 4 les 2 rôles dans lesquels ils souhaitent être évalués parmi:

-arbitre : encadre un match en faisant respecter les règles essentielles du volley.

-entraîneur : conseille ses partenaires pour construire des techniques efficaces et/ou son équipe pour adopter des tactiques pertinentes au regard du jeu des adversaires.

-partenaire d'entraînement: adapte ses envois aux capacités du joueur afin d'accélérer ses progrès.

\*A partir de la leçon 4 les élèves sont évalués au fil de l'eau pour l'AFL3.

\* Lors de l'évaluation certificative, les élèves déterminent les points qu'ils souhaitent attribués à l'AFL3 (2, 4 ou 6 points) en sachant que AFL2 + AFL3 = 8 points

<b>AFL3</b>	<i>Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.</i>	<b>AFL3</b> décliné dans l'activité	<i>Connaitre et faire appliquer les règles essentielles du VB (<b>ARBITRE</b>), conseiller ses partenaires pour accélérer les apprentissages technico-tactiques (<b>ENTRAINEUR</b>), adapter son jeu aux capacités de ses partenaires pour qu'ils progressent (<b>PARTENAIRE D'ENTRAINEMENT</b>)</i>	
<b>Choix de points</b>	<b>Degré 1</b>	<b>Degré 2</b>	<b>Degré 3</b>	<b>Degré 4</b>
<b>2 points</b>	<b>Rôles subis</b> <b>ARBITRE</b> : transmet des informations erronées : connaissance insuffisante du règlement et peu d'implication.	<b>Rôles aléatoires</b> <b>ARBITRE</b> : transmet des informations parfois erronées : connaissance partielle du règlement.	<b>Rôles préférentiels</b> <b>ARBITRE</b> : transmission exacte mais irrégulière des informations: connaissance satisfaisante du règlement mais concentration fluctuante.	<b>Rôles au service de tous</b> <b>ARBITRE</b> : transmission exacte et permanente des informations : connaissance complète du règlement
<b>4 points</b>	<b>ENTRAINEUR</b> : transmet des informations erronées : n'utilise pas les critères de l'enseignant.	<b>ENTRAINEUR</b> : transmet des informations parfois erronées : utilise quelques critères de l'enseignant.	<b>ENTRAINEUR</b> : transmission exacte mais irrégulière des informations: utilise les critères de l'enseignant pour quelques camarades.	<b>ENTRAINEUR</b> : transmission exacte et permanente des informations : utilise tous les critères de l'enseignant pour tous ses camarades.
<b>6 points</b>	<b>PARTENAIRE D'ENTR.</b> : peu de travail dans ce rôle. Ne pense qu'à jouer, pas à aider.	<b>PARTENAIRE D'ENTR.</b> : de l'activité mais pas d'adaptation au niveau de jeu de son partenaire.	<b>PARTENAIRE D'ENTR.</b> : s'adapte au niveau de jeu de quelques camarades privilégiés	<b>PARTENAIRE D'ENTR.</b> : s'adapte au niveau de jeu de tous ses partenaires d'entraînement.

L'AFL 1 s'évalue le jour du CCF.

Les AFL 2 et 3 peuvent s'évaluer le jour du CCF ou tout au long de la séquence d'apprentissage.

En noir : les incontournables du référentiel.

En rouge : les choix de l'équipe EPS

En vert : les choix de l'élève.

- AFL1 : jouer en 2c2 avec balle systématiquement bloquée ou jonglée en 2° touche (FILLES) OU jouer en 3c3 balle parfois bloquée ou jonglée en 2° touche (FILLES ET GARCONS) OU jouer en 4c4 sans balle bloquée ou jonglée en 2° touche (FILLES ET GARCONS).

- AFL2 ET AFL3 : La répartition des points

- AFL3 : Les rôles

