

VOLLEY BALL		FICHE D'ÉVALUATION PROF		LYCÉE JEAN JOLY	PREMIERE 2013
<b>COMPETENCE ATTENDUE</b> <b>NIVEAU 3 :</b> Pour gagner le match, mettre en oeuvre une organisation collective qui permet une attaque placée ou accélérée. La défense assure des montées de balles régulièrement exploitables en zone avant.		<b>PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE</b> Matches à 4 contre 4, sur un terrain de 14m sur 7m, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré. Règles essentielles du volley-ball. Hauteur du filet adaptée (de 2,00 m à 2,30m). 3 services successifs par le même joueur maximum. Deux rencontres en 25 points au tie-break contre la même équipe. Pour chaque rencontre, « temps-mort » d'1 minute par équipe pour adapter et ajuster son projet collectif à la situation en cours ainsi qu'un temps de concertation sera prévu entre les deux rencontres.			
POINTS A AFFECTER ELEMENTS A EVALUER		NIVEAU 3 Non acquis De 0 à 9 points	Degrés d'acquisition du NIVEAU 3 De 10 à 16 points	Degrés d'acquisition du NIVEAU 3 De 17 à 20 points	
Pertinence et efficacité de l'organisation collective. Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes 10/20	En attaque / 4 pts	Maintient le rapport de force quand il est favorable  La cible est définie prioritairement en zone arrière adverse. Pas d'adaptation à l'équipe adverse.  <b>0</b> <b>1,75</b>	Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré  Mises en danger par la création et l'utilisation de situations favorables : attaques depuis la zone avant. Organisation offensive = relais opportun vers l'avant.  <b>2</b> <b>3</b>	Fait basculer le rapport de force en sa faveur qu'il soit équilibré ou défavorable Adaptation, réactivité collective / caractéristiques équipe adverse. Création d'incertitudes par combinaisons d'actions de plusieurs joueurs (circulations de balle et déplacements de plusieurs joueurs coordonnés. Variation du rythme de jeu). Echanges décisifs qui créent le danger.  <b>3,25</b> <b>4</b>	
	En défense / 4 pts	Organisation identifiable au début de chaque point (en réception) mais pas d'adaptation en cours de jeu. Défense = Sauvegarde du ballon.  <b>0</b> <b>1,75</b>	Organisation défensive identifiable en situation de jeu. Remplacement de l'équipe après le renvoi chez l'adversaire.  <b>2</b> <b>3</b>	Continuité du jeu = Choix de rôles adaptés + placement remplacement des équipiers. L'organisation défensive évolue / au contexte de jeu et du score. Choix du contre ou de la défense basse en fonction du jeu adverse.  <b>3,25</b> <b>4</b>	
	Gain des rencontres / 2pts	Matches souvent perdus. Quelques moments de domination pendant le jeu.  <b>0 point</b>	Matches perdus = matchs gagnés. Organisations de l'équipe = Mise en danger + évolution du score <b>1 point</b>	Matches gagnés. Organisations choisies + temps de concertation = Score favorable <b>2 points</b>	
Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective 10/20	En attaque / 6 pts  Prise de décisions dans la relation PDB/NPDB	Joueur passif (Frappe explosive. Service aléatoire) à Joueur intermittent (Devient attaquant si la balle est facile. Impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu). PB : donne du temps à son partenaire. La mise en jeu est assurée mais facile. NPB : réagit pour aider.  <b>0</b> <b>2,7</b>	Joueur réactif (S'adapte rapidement à une situation, change de statut Att/Def dans une même action et coordonne ses actions avec ses partenaires) PB : Actions mettant en valeur l'attaque. (relayer : passe ou renvoi, attaquant : balle placée ou balle accélérée...). La mise en jeu placée NPB : Permet le relais vers l'avant ou l'attaque.  <b>3</b> <b>4.8</b>	Joueur ressource (Anticipe, actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. Changement statut ATT/DEF anticipé et adapté. Intervient dans l'urgence). PB : passes décisives adaptées à ses partenaires. Crée la rupture par des attaques variées en direction et/ou en vitesse. Le service met l'équipe en danger. NPB : crée des espaces libres et actions qui perturbe l'équipe adverse.  <b>5.1</b> <b>6</b>	
	En défense / 4pts  protéger la cible et récupérer la balle	Met du temps à changer de statut attaque-défense. Relève les balles faciles.  <b>0</b> <b>1,8</b>	Se replace dans son secteur dès le renvoi de la balle. Récupère les balles faciles, intervient sur les balles dans son espace proche. Peut s'opposer à l'attaque adverse soit près du filet (début du contre) ou en retrait.  <b>2</b> <b>3.2</b>	Réceptionne et défend des balles accélérées et/ou éloignées. Contre ou défense basse en fonction de l'attaque adverse.  <b>3.4</b> <b>4</b>	
<b>CMS / 5 points</b>		<b>DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 3 NON ACQUIS</b>		<b>DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 3 ACQUIS</b>	
Savoir s'échauffer		/ 1 pt suit les autres élèves, pas d'autonomie Pas de routines. Pas adapté à l'activité		Echauffement adapté. Routines. Sollicite les groupes musculaires et articulations concernés	
Connaissance de soi et de ses limites dans l'activité		/ 1 pt Ne peut répéter. Non organisé pour réaliser. Non adapté		Connaissance des règles essentielles. Respecter les règles et les décisions de l'arbitre Ecouter les conseils d'un partenaire / observateur. Assumer et reconnaître ses fautes et ses erreurs	
Investissement pour progresser		/ 1 pt Investissement discontinu. Travaille sur sollicitations S'engage peu ou trop sans réflexion sur sa pratique, sur celle de son équipe		Accepter les erreurs de ses partenaires. Connaissance de son profil de jeu (caractéristiques, points forts, points faibles...) et de sa prestation.	
Aider Observer		/ 1 pt N'observe pas ou peu. N'aide pas son équipe. Arbitre jamais ou rarement		Prends des initiatives dans un projet commun au service de l'efficacité collective. Partage la tâche d'arbitrage	

Encourager, proposer des solutions, relativise les erreurs de chacun et le score. Comportement positif visant la réussite et la progression de son équipe ainsi que de celle de ses coéquipiers

**PREMIERES 2013**

**NOTE**  
/ 20 pts

**NOTE**  
**/ 20 pts**

**NOTE**  
**/ 20 pts**

