



## PROTOCOLE D'ÉVALUATION ET DE NOTATION "Enseignement obligatoire"

### VOLLEY-BALL (Version 2022)

#### Principes de l'évaluation:

- L'AFL 1 s'évalue le jour du CCF.
- L'AFL 2 et L'AFL 3 s'évaluent durant le cycle et éventuellement le jour de l'épreuve.

#### Barème et notation:

- L'AFL 1 est notée sur 12 points.

- Les AFL 2 et 3 sont notées sur 8 points. La répartition des 8 points est au choix des élèves.

3 choix possibles:

- AFL 2 = 4 pts/ AFL3= 4pts
- AFL 2 = 6 pts/ AFL3= 2pts
- AFL 2 = 2 pts/ AFL3= 6pts

**Repères de l'évaluation de l'AFL1:** "s'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force".

#### Situation d'évaluation : Match en 4X4 sur un terrain de 14m x 7m hauteur de filet adaptée et règle du Passeur/Contreur.

Les élèves sont répartis sur les terrains par groupes de 12 à 18 (6 à 8 binômes).

Les élèves associés en binôme ont à jouer 3 matchs qui se déroulent en 40 ballons avec un temps mort à la moitié de chaque match.

Les équipes alternent 5 services chacune leur tour et un même joueur ne peut pas servir plus de 3 fois de suite.

Les compositions des équipes changent pour chaque match puisque chaque binôme est associé à un binôme différent.

**Pendant :** Pour chaque match, un observateur note les points match et points compétences des 2 équipes.

Les professeurs valident les points consignes et le niveau du point consigne énoncé par l'observateur:

- **PC3** Renvoi en 2 ou 3 touches de balle de sa zone avant
- **PC4** Attaque smashée ou placée en 2 ou 3 touches de balles de sa zone avant.
- **PC4 +** Attaque avec incertitude: attaque rapide, passe arrière ou contre offensif

**A la mi-temps (au bout de 20 ballons) de chaque match,** les élèves ajustent leur projet collectif en attaque et en défense au regard du nombre de points consignes. L'enseignant estime pour chaque joueur le niveau d'efficacité en défense et en attaque.

**Après :** A la fin du tournoi, les joueurs additionnent leurs points compétences et reportent leurs résultats des matchs (gagné, perdu ou égalité).

### Éléments à évaluer :

- ✓ La contribution et l'**efficacité individuelle** du joueur seront observées dans l'organisation collective offensive et défensive / **6 points**
- ✓ La pertinence et l'efficacité de l'**organisation collective** pour analyser et exploiter le rapport de force par le nombre de points compétences /6 points
- ✓ L'efficacité collective à travers le **résultat des rencontres** permet d'ajuster les deux positionnements.

éléments à évaluer	Degré 4				Degré 3				Degré 2				Degré 1			
<b>Être compétent</b>  <b>Efficacité individuelle / 6pts</b>	<b>Jeu en rupture variée</b>  Crée la rupture par des <b>attaques variées</b> en vitesse et en direction.  Maîtrise la <b>passse arrière</b> Fait des <b>appels de balle</b> pour attirer l'adversaire. <b>Contre/</b> Se place en <b>défense</b> en fonction de son poste et du contre.				<b>Jeu en rupture</b>  Renvoi un ballon haut sur le passeur. Le passeur met l'attaquant en position favorable. Utiliser le <b>smash</b> et/ou des <b>balles placées</b> en attaque. Début du <b>contre</b> .				<b>Jeu en continuité</b>  Maîtrise la <b>passse</b> et la <b>manchette</b> sur des ballons faciles. . Renvoi un ballon haut dans la <b>zone avant</b> . Réceptionne et défend des ballons plus éloignés.				<b>Jeu passif et intermittent</b>  Peu de techniques maîtrisées: maîtrise la <b>passse</b> sur des ballons hauts et proches. Faible efficacité des techniques d'attaque: <b>renvoi direct</b> . Peu de déplacements			
	6	5.5	5	4.5	4.5	4	3.5	3	3.5	3	2.5	2	2	1.5	1	0.5
<b>Être performant</b> Résultats des rencontres	GGG	GGP GGN	GPN GPP	PPP PPN	GGG	GGP GGN	GPN GPP	PPP PPN	GGG	GGP GGN	GPN GPP	PPP PPN	GGG	GGP GGN	GPN GPP	PPP PPN
<b>Être compétent</b>  <b>Efficacité collective / 6pts</b> Points compétences : Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force.	6	5.5	5	4.5	4.5	4	3.5	3	3.5	3	2.5	2	2	1.5	1	0.5
	<b>+ de 60 PC4</b> <i>Attaque smashée ou placée en 2 ou 3 touches de balles de sa zone avant.</i>  <b>+ de 50 PC4+</b> <i>Attaque avec incertitude: attaque rapide, passe arrière ou contre offensif</i>				<b>+ de 60 PC3</b> <i>Renvoi en 2 ou 3 touches de balle de sa zone avant</i>  <b>Entre 40 et 60 PC4</b> <i>Attaque smashée ou placée en 2 ou 3 touches de balles de sa zone avant.</i>				<b>+de 40 PC3</b> <i>Renvoi en 2 ou 3 touches de balle de sa zone avant</i>				<b>-de 40 PC3</b> <i>Renvoi en 2 ou 3 touches de balle de sa zone avant</i>			

**Repères de l'évaluation de l'AFL2: "se préparer et s'entraîner, collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif"**

**Se préparer:** l'élève est évalué en cours de cycle dans le choix et la conduite d'un échauffement général et spécifique en lien avec le ou les thèmes de travail qui suivent.

**S'entraîner:** Suite à une "séance de bilans", proposer un projet ambitieux, compatible avec mes possibilités de travail:

- Élaborer ou reproduire un exercice vu en cours correspondant à mes besoins lors des séances de remédiation.
- Adapter mon travail en fonction de mes ressources et de mes objectifs.
- Être persévérant et régulier dans le travail.

En fonction du choix de répartition des points, le savoir se préparer et savoir s'entraîner seront évalués sur 1pt, 2pts ou 3pts chacun.

Éléments à évaluer	Degré 4	Degré 3	Degré 2	Degré 1
<b>AFL 2: se préparer collectivement</b>	<b>Élève moteur</b> capable d'innover et de mener un groupe. Adapte l'échauffement en fonction du thème de la séance.	<b>Connait et réalise</b> les routines d'échauffement en utilisant du petit matériel et en introduisant des éléments de CROSSFIT.	<b>Échauffement partiel.</b> Recopie quelques rituels.	Échauffement <b>inexistant ou insuffisant</b>
<b>AFL2: s'entraîner</b>	<b>Engagement dynamique et optimisé</b> Identifie, choisit, reproduit et fait évoluer des exercices variés et adaptés en utilisant du petit matériel.	<b>Engagement régulier</b> Identifie, choisit et reproduit des exercices adaptés à ses points faibles.	S'engage <b>par intermittence</b> Besoin d'être guidé dans ses choix d'exercices.	<b>Faible engagement</b> Choisit ses exercices en fonction du copain.

**Repères de l'évaluation de l'AFL3: "choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire."**

L'élève est évalué dans un rôle qu'il a choisi (préparateur ou organisateur).  
En fonction du choix de répartition des points chaque rôle sera évalué sur 1pt, 2pts ou 3pts.

Éléments à évaluer	Degré 4	Degré 3	Degré 2	Degré 1
<b>AFL 3 : Groupe Préparateurs</b>	<b>Élève moteur</b> capable d'innover. Reproduit ou apporte des <b>exercices spécifiques</b> et utilise pour l'un d'entre eux du matériel	<b>Echauffement de son groupe tonique</b> Reproduit deux <b>exercices spécifiques</b> sur deux thématiques différentes.	<b>Échauffe</b> son groupe, reproduit deux exercices spécifiques mais sur la même thématique (ex: deux exercices sur la passe ou le placage). <b>Manque d'étapes</b> à l'échauffement.	Reproduit le même exercice deux fois ( <b>échauffement pauvre</b> )
<b>AFL 3 : Groupe Organiseurs</b>	<b>Organisation fluide et rythmée</b> <b>Réexplique</b> les consignes. organise les <b>rotations</b> et changements de rôles. <b>Donne du rythme</b> à l'atelier.	<b>Organisation fluide</b> Il organise la <b>mise en place</b> de l'atelier ou du tournoi et la répartition des <b>rôles</b> .	<b>Organisation intermittente</b> Mise en place trop longue. Prend peu d'initiatives (besoin d'être guidé)	<b>Aucune organisation</b> <b>Reste en retrait.</b>

**Répartition des points en fonction du choix de l'élève de l'AFL2 et l'AFL3**

<b>Éléments à évaluer</b>	<b>Degré 4</b>	<b>Degré 3</b>	<b>Degré 2</b>	<b>Degré 1</b>
AFL notés sur 2 points	0 à 0,5	0,75 à 1	1 à 1,5	1,75 à 2
AFL notés du 4 points	0 à 1	1,25 à 1,75	2 à 3	3,25 à 4
AFL notés sur 6 points	0 à 1,5	1,75 à 2,75	3 à 4,5	4,75 à 6