

EVALUATION EN DIRECT

UN OUTIL AU SERVICE DU PROGRÈS ET DE LA
RÉUSSITE DE TOUS.

RESUME DEMARCHE

Partir d'une compétence
attendue en relation avec
les attendus de fin de
cycle

Apprendre à situer ses
réussites (N1 à N4)

Cibler une
transformation
prioritaire

Préciser les conditions
et outils simples pour
faciliter l'auto
évaluation

La traduire en
indicateur(s)
quantitatif(s) pour
révéler la compétence
attendue

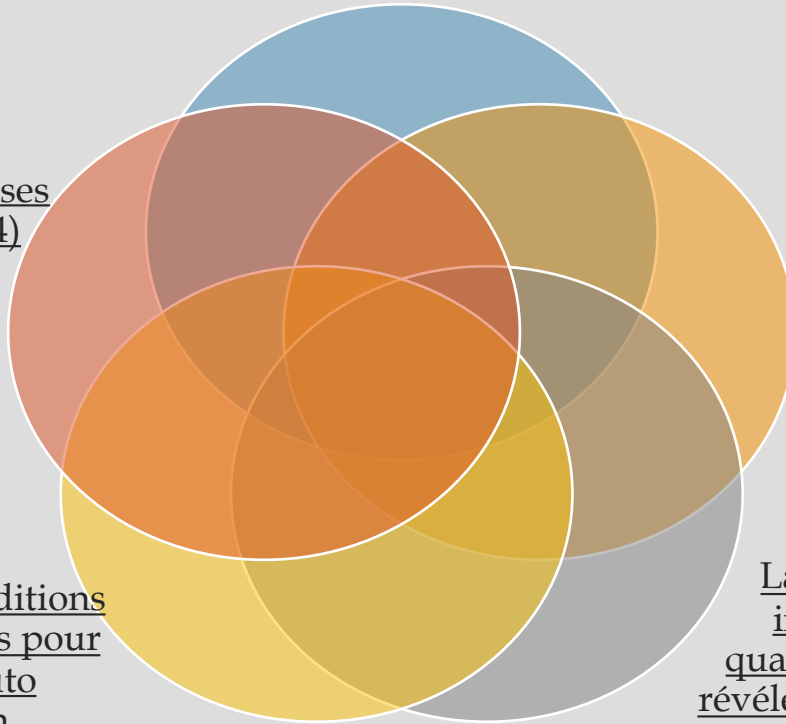


ILLUSTRATION BAD CYCLE4

CIBLER (REF : NICOLAS MASCRET)

Le constat classe 3ème

- Une partie de la classe est capable de jouer court et long mais cette tactique ne met plus en difficulté l'adversaire tout le temps. Des élèves obtiennent des volants favorables qui ne sont pas réellement exploités (ils continuent à jouer long court) . L'autre partie de la classe se contente de renvoyer en zone de confort. la faute de l'adversaire est attendue.

Objet d'enseignement ciblé:

- **Viser la rupture et conclure l'échange par l'utilisation d'un coup prioritaire**

Attendu de fin de cycle :

- **réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur.**

INDICATEURS REVELATEURS DE LA COMPETENCE

Match en 10 pts ou 1 Smash, 1 Amorti ou un lob (le coup en or)

- Score du joueur

➤ Victoire par 2 coups en or = 5pts, victoire 1 coup en or = 2 pts, victoire sans S/ A = 1 pt, défaite avec 1 coup en or = 1pt, autres 0pt

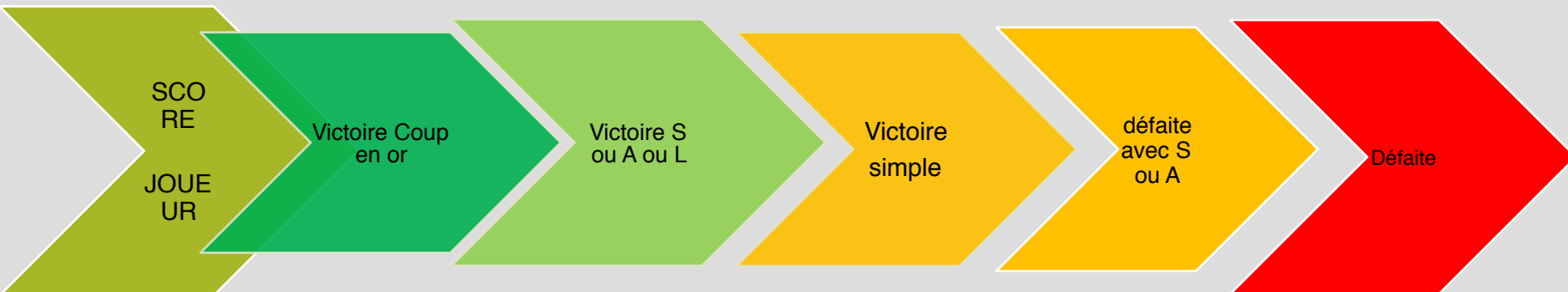
OUTIL :

Points marqués par smash, Amorti ou Lob : indiquer 5A pour amorti, 5S pour Smash, 5L pour Lob. 1 pour tous les autres points

Révéléateur : Tableau de situation de ses réussites.

Règles : maximum de match en 1 heure, adversaires toujours différents. Si je ne joue pas, je peux arbitrer ou coacher. (Evolution pour évaluation finale par groupes homogène (3) coef ou non)

OUTILS SIMPLES POUR FACILITER L'AUTOEVALUATION



| | | | | | |
|---------|-----------------|-------|---|-------|---|
| ADV 1 | | 2 (L) | | | |
| ADV 2 | | | 2 | | |
| ADV 3 | | | | 1 (A) | |
| ADV 4 | 5 (2* A,S,L) | | | | |
| ADV 5 | | | | | 0 |
| ADV 6 | | 2 (S) | | | |
| TOTAL | 5 | 4 | 2 | 1 | 0 |
| GENERAL | somme | 12 | | | |

SITUER SES RÉUSSITES (UBALDI), SE SITUER DANS LA CLASSE

| Nombre de smashs, Lob ou amorti | Score (addition des points selon la victoire ou défaite) | | | | | |
|---------------------------------------|---|---------------|---|-------------------------------|-----------------|--------------------|
| | 60 | 40 à 59 | 25 à 39 | 15 à 24 | 8 à 14 | 1 à 7 |
| 25 | Nylson  | | | | | |
| 20 à 24 | | Raumerarii | | | | |
| 15 à 19 | | Mitch, Iselda | Vetearii, Terai, Vaiata | Scintilla, Kautelia | | |
| 07 à 14 | | Arrimohana | Heipuarii, Manuarii, Shynah, , Vaihau, Toahiti | Tearaitua, vaearii, Tehine | Kycha, Dylan | |
| 01 à 06 | | | | | Tevahine | Hanaiti, Raihau |

SE SITUER

Nombre de
smashes ou
Amortis

25

20 à 24

15 à 19

07 à 14

60

40 à 59

25 à 39

Nylson



Raumerarii

Mitch, Iselda

Vetearii, Terai,
Vaiata

Scintil
Kautel

Arrimohana

Heipuarii,
Manuarii,
Shynah, , Vaihau,
Toahiti

Tearaitua,
vaearii, Tehine

Kycha,
Dylan

Tevahine,
Mihia

Hanaiti,
Raihau

Niv 4 : objectifs dépassés :
déplace
l'adversaire, exploite les
opportunités, se replace, utilise
grâce à un schéma un coup
prioritaire

Niv 2 : objectifs partiellement
atteints : meilleure technique,
renvois plus variés mais axe
prioritaire. Reconnaît un volant
favorable mais ne l'exploite
pas toujours.

Niv 1 : objectifs non
atteints : Pas de
répertoire technique
stable, trajectoires peu
variée, attend la faute de
l'autre.

Niv 3 : Objectifs atteints :
déplace l'adversaire et
joue en dehors du
centre, gagne par smash
ou exploitation de
l'espace

ALLER PLUS LOIN DANS L'UTILISATION DE L'OUTIL POUR GÉRER L'HÉTÉROGÉNÉITÉ QUELQUES PISTES DE REFLEXION

Les variables de complexification ou simplification (tout au long du cycle)

- Moduler à la hausse comme à la baisse le contrat (ex à la hausse : 1 smash ou 1 amorti = 10 pts)
- baisser le filet, retard momentané au service, augmenter la hauteur du filet
- Varier les dimensions du terrain
- Varier la position de départ du receveur
- Modifier le contrat : Coup en or par Lob ou Smash ou Amorti ou service gagnant (le coup prioritaire à rechercher)
- Réguler le contrat selon les besoins des élèves (Coach d'or, Défenseur d'or)
- Donner des zones interdites
- Travailler en binôme (changement tous les 2 ou 3 points, 1 + 1 contre 1 + 1)
-

INDICATEURS SIMPLES POUR MIEUX DIFFÉRENCIER

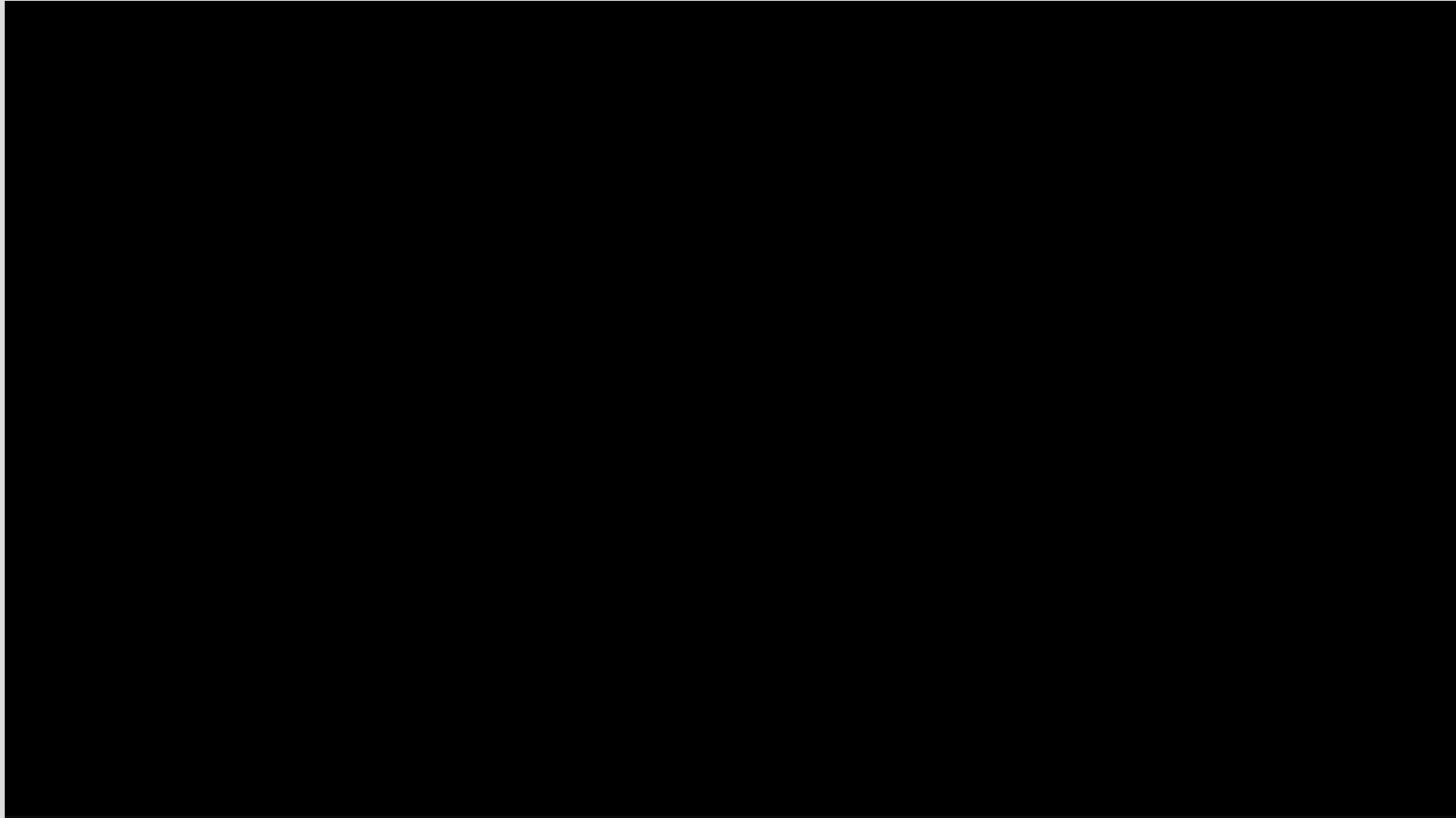
- Personnaliser le contrat selon la voie de progrès
- Défenseur d'Or: réussir 5 échanges avant de perdre le point
- Coéquipier d'or: aider un élève en difficulté
- LOB OU AMORTI OU SMASH :
 - Laisser les élèves choisir leur coup prioritaire et le bonifier (A, L ou S) (dévoluer)
 - Laisser l'adversaire choisir le contrat pour le joueur d'en face (dévoluer)

LES CONTENUS? OÙ SONT ILS?

« Rendre visible un objet de savoir invisible » AEEPS

- Plus le volant est proche du filet, de moi et haut (temps), plus c'est un moment favorable pour rompre. Un espace qui évolue avec le niveau de l'élève
- Plus j'impose un déplacement long, difficile, frappe difficile (revers) à mon adversaire plus il va relever le volant vers le centre (dépendant aussi du niveau scolaire de l'élève)
- Finir rapidement le point (smash placé ou puissant) avec des indicateurs simples (le bruit d'une fusée, la traversée du volant, le volant qui continue sa trajectoire après la chute au sol)
- Plus ma tactique sera élaborée, plus ma technique sera construite, plus je connaîtrai mes points forts, plus j'aurai de chance de placer mon coup préférentiel

ET LES ÉLÈVES DANS TOUT ÇA ?



POUR ALLER PLUS LOIN EN LYCÉE (SECONDE)

- **Attendus de fin de lycée**

- S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.




- **Éléments prioritaires pour atteindre ces AFL**

Réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet et ses choix tactiques ;

Identifier les forces et faiblesses de son adversaire pour définir, mettre en œuvre et réguler un projet tactique

Utiliser différents supports d'observation et d'analyse pour apprécier des prestations et l'état du rapport de force entre deux équipes ou deux adversaires ;

Connaître, Expérimenter et Réussir différentes stratégies.

| Nombre de Stratégies utilisées | Score (addition des points selon la victoire ou défaite) | | | | | |
|--------------------------------|---|---------|---------|---------|--------|-------|
| | 60 | 40 à 59 | 25 à 39 | 15 à 24 | 8 à 14 | 1 à 7 |
| 4 |   | | | | | |
| 3 |  | | | | | |
| 2 | | | | | | |
| 1 | | | | | | |
| Aucune identifiée | | | | | | |

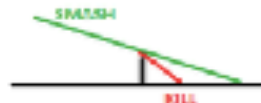
SCHEMA CROISÉ - DÉCROISÉ

Alterner des coups par rapport
aux trajectoires de l'adversaire
marquer SANS QUE
L'ADVERSAIRE NE TOUCHE LE
VOLANT



Alterner coups dans la Zone Bleue et
coups dans la Zone orange lorsque
mon adversaire frappe droit, je marque
lorsqu'il croisé, je frappe droit

GAGNER EN UTILISANT UN COUP PUISSANT D'ATTAQUE



Je marque le point avec la
manière à chaque fois que je
gagne en utilisant un coup
d'attaque puissant : smash (mi-
court/fond de court) ou kill (zone
avant du court)

Connaître,
Expérimenter
et Réussir
différentes
stratégies.

SCHEMA VITESSE

Utiliser les volants hauts et peu
longs pour jouer un Smash ou un
coup puissant qui descend et
MARQUER SANS QUE
L'ADVERSAIRE NE TOUCHE LE
VOLANT



Volant qui descend vite et fort : Point
avec la manière

Volant qui monte ou descend
doucement : Point sans la manière

GAGNER EN JOUANT SUR LE REVERS FOND DE COURT DE L'ADVERSAIRE



Je marque le point avec la manière
à chaque fois que j'ai envoyé le
volant dans la zone revers FdC de
l'adversaire juste avant (soit
l'adversaire n'arrive pas à renvoyer
du tout, soit il renvoie un volant
faible et je marque sur son renvoi)

SCHEMA COURT-LONG

Alterner des coups courts
(amorti ou contre-amorti) et des
coups longs (dégagement ou
lob) pour marquer SANS QUE
L'ADVERSAIRE NE TOUCHE LE
VOLANT



Zone Rouge = Point sans la manière
Zone verte = Point avec la manière