Volley-ball – 6e-5e

Volley-ball • 6e-5e

Grille AIA – 4 degrés de maîtrise. Total /20.

Critères	D1 – Réalise	D2 – Comprend	D3 – Régule	D4 – Fait progresser
Efficacité des frappes et des placements (manchette, passe, smash)	Manchette ou passe approximatives, contact aléatoire ; s'engage dans les frappes si sollicité par l'enseignant 1 point	Explique après l'échange comment améliorer la manchette ou la passe ; les réalise avec aide du camarade ou de l'enseignant 2 points	Ajuste seul pendant l'échange la qualité de sa manchette, de sa passe ou de son smash selon la trajectoire reçue, de façon autonome 3 points	Anticipe la trajectoire et choisit le geste optimal pour mettre l'adversaire en difficulté ; est une ressource technique pour ses partenaires 5 points
Lecture du jeu adverse et des espaces	Se déplace sans observer le jeu adverse ; cherche l'espace libre si l'enseignant le guide 1 point	Identifie après le point les espaces libres chez l'adversaire et les commente ; tente de les viser avec aide 2 points	Repère seul pendant l'échange les espaces libres adverses et y dirige sa frappe de façon autonome 3 points	Anticipe la configuration adverse et transforme sa lecture en frappe décisive avant que le bloc adverse ne se replace ; fait progresser ses partenaires dans la lecture du jeu 5 points
Organisation collective et communication en cours d'échange	Joue sans communiquer ; appelle le ballon ou annonce ses intentions si l'enseignant le sollicite 1 point	Comprend l'importance des appels et des annonces et l'explique après l'échange ; commence à communiquer régulièrement avec aide 2 points	Communique de façon autonome pendant l'échange (appels, annonces, consignes) pour organiser le jeu à trois sans attendre 3 points	Anticipe les besoins de communication de l'équipe et organise en temps réel le jeu à trois ; moteur communicationnel qui fait progresser ses partenaires 5 points
Leadership et organisation de l'équipe	Participe au jeu sans rôle de leader ; prend des initiatives organisationnelles si	Comprend comment organiser l'équipe et le verbalise ; commence à structurer l'équipe	Organise seul son équipe de façon autonome : attribution des zones, signaux, organisation des	Anticipe les besoins organisationnels et fait évoluer la structure de l'équipe en cours

Critères	D1 – Réalise	D2 – Comprend	D3 – Régule	D4 – Fait progresser
	l'enseignant le sollicite 1 point	régulièrement avec l'appui de l'enseignant 2 points	rotations 3 points	de jeu ; est le moteur collectif qui propulse la progression de ses partenaires 5 points