

DIPLOME NATIONAL DU BREVET : VOLLEY BALL

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match en organisant, en situation favorable, l'attaque intentionnelle de la cible adverse par des balles accélérées ou placées face à une défense qui s'organise. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à l'efficacité de l'attaque. Observer et co-arbitrer.	Matches à effectifs réduits, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori. Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, co-arbitre. Les règles essentielles du volley-ball sont utilisées avec des aménagements pouvant être mis en place pour faciliter l'évaluation de la compétence ; par exemple : un service aménagé (ballon lancé à deux mains depuis la zone arrière), jeu en 2 contre deux, blocage bref du ballon relancé dans l'instant à deux mains au-dessus de la tête sur la première ou deuxième touche de balle, autorisation d'une double touche...

Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	0	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		20
8	Efficacité collective dans le gain du match <i>sur 6 pts</i> Gains des matchs <i>sur 2 pts</i>	Jeu en réaction Actions souvent individuelles de renvoi chez l'adversaire. <i>0 - 2,5</i>	Construction collective de l'attaque Progression de la balle vers une zone de renvoi favorable. <i>3 - 4,5</i>	Intention collective de rupture Attaque intentionnelle de la cible. Des attaques placées ou accélérées sont observées. <i>5 - 6</i>	
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective	Joueur intermittent ou devant bénéficier de règles aménagées Ne fait pas toujours les bons choix, ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif. <i>0 - 3,5</i>	Joueur efficace en situation favorable Conserve la balle ou offre une solution de passe. Renvois placés ou accélérés, en situation favorable. <i>4 - 6</i>	Joueur mobile pour être efficace Bonifie les balles. Renvois placés ou accélérés. <i>6,5 - 8</i>	
4	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	Rôles insuffisamment assurés Recueille des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer. <i>0 - 1,5</i>	Rôles assumés Recueille des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide <i>2 - 3</i>	Rôles assurés Recueille des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. <i>3,5 - 4</i>	

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple Participer à un débat, un échange verbal	L'élève démontre sa capacité à s'exprimer pour expliquer les choix réalisés dans les différents rôles (joueur, arbitre, observateur). Il maîtrise un vocabulaire précis et spécifique dans les échanges liés à l'observation et les intentions de jeu, lors d'un temps mort.
Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser l'information utile	L'élève démontre la capacité à recueillir des données en renseignant une fiche d'observation avec une grande fiabilité. Les informations ainsi collectées permettent ainsi d'offrir des informations pertinentes pour la régulation du projet de jeu de l'équipe observée au temps mort.
Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance une rencontre. Il est reconnu dans son rôle d'arbitre par les joueurs car il prend des décisions avec justesse et lucidité, au regard d'un référentiel précis : le règlement.