

# GRILLE D'ÉVALUATION

## **Introduction :**

Cette fiche est à destination des entraîneurs de jeunes pour en début de saison constituer les équipes de jeunes dans une même catégorie (équipe 1 et 2 minimes garçons par exemple), c'est un exemple concret, une aide à la décision.

## **Pour bien préparer cette épreuve :**

1. **Tous les joueurs doivent être prévenus**, les informer de l'objectif qui est de préparer les nouvelles équipes pour la saison 2006/2007, qu'ils sont évalués physiquement, techniquement, tactiquement, mentalement sur 2 séances et que leur présence est obligatoire sous peine de ne pas être repris la prochaine saison (voir la lettre).

## **2. Comment préparer ces 2 séances ?**

- ◆ Ne pas être tout seul, être toujours au moins deux.
- ◆ Préparer des fiches d'observation et noter.
- ◆ Se répartir les tâches (2 observateurs, 1 arbitre, 1 table de marque...), il doit y avoir un cérémonial.
- ◆ L'évaluation peut se faire de différentes manières mais un certain nombre de principes doivent être respectés :
- ◆ Match en 3c3 ou 4c4 jamais 5c5.
- ◆ Déterminer soit un temps (2\*5' ou 15 possessions de balle, par exemple) mais toujours le même protocole pour comparer les statistiques.
- ◆ Faire des équipes équilibrées, les joueurs changeant souvent d'équipe.
- ◆ Annoncer à l'avance les critères d'observation.
- ◆ Établissez une fiche de statistiques simples qui donnera une tendance du joueur.
- ◆ S'il y a doute sur des joueurs, demander à l'entraîneur de l'année antérieure, communiquez entre vous.
- ◆ Observer l'échauffement, il peut vous donner beaucoup d'informations sur la motivation, l'application du joueur, mettez en place un exercice simple (tir en course en dribble, en passe), tenez une fiche d'observation...

## **3. Pour quels résultats :**

- ◆ La liste du nombre de joueurs dans la catégorie (minima -maxima).
- ◆ Établir le niveau des joueurs :
  - Evaluation de la compétition /20
  - Evaluation de la marge de progression, entraînabilité, mental, sérieux, relation avec les autres /10
  - Evaluation de l'investissement à l'entraînement, au club, lui et ses parents /10
- ◆ Faire une fiche par joueur.

NB : ce qui est important c'est de hiérarchiser les joueurs les uns par rapport aux autres dans une même catégorie, de déterminer le nombre de joueurs et leur potentiel, cette évaluation est une aide à la décision, combien d'équipes formons nous par catégorie ?

NOM : .....  
 PRENOM : .....

Catégorie 2006/2007 :.....  
 Date de naissance :.....

<b>Prestation technique</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>TOTAL</b>
Aisance avec le ballon						/5
Adresse						/5
<b>Défense</b>						/10
<b>Justesse des choix tactiques</b>						/10
<b>Prestation physique</b>						/5
<b>Qualités mentales</b>						/5
TOTAL des compétitions						<b>/40</b>
<b>Marge de progression....</b>						<b>/20</b>
<b>Investissements</b>						<b>/20</b>
<b>TOTAL</b>						<b>/80</b>

A-B-C-D-E correspond à des valeurs (E= 0 à 4pts).

Vous pouvez bien entendu modifier cette grille, c'est un exemple, vous pouvez aussi la compléter : défense sur porteur, NPB, aide, repli...

Adresse : LF, tir en course, mi distance

Choix tactiques : dans le 1c1 avec ballon, NPB, en défense, choix de passer – tirer - dribbler, sélection du tir....

NOM : .....  
 PRENOM : .....

Catégorie 2006/2007 :.....  
 Date de naissance :.....

<b>Prestation technique</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>TOTAL</b>
Aisance avec le ballon						/5
Adresse						/5
<b>Défense</b>						/10
<b>Justesse des choix tactiques</b>						/10
<b>Prestation physique</b>						/5
<b>Qualités mentales</b>						/5
TOTAL						<b>/40</b>
<b>Marge de progression....</b>						<b>/20</b>
<b>Investissements</b>						<b>/20</b>
<b>TOTAL</b>						<b>/80</b>

A-B-C-D-E correspond à des valeurs (E= 0-4pts).

Vous pouvez bien entendu modifier cette grille, c'est un exemple, vous pouvez aussi la compléter : défense sur porteur, NPB, aide, repli...

Adresse : LF, tir en course, mi distance

Choix tactiques : dans le 1c1 avec ballon, NPB, en défense, choix de passer – tirer - dribbler, sélection du tir....