

SMASHY



**Conduire et maîtriser un affrontement
individuel ou collectif
en Volley-ball au cycle 3**



**ACADÉMIE
DE LYON**

Liberté
Égalité
Fraternité

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
du Rhône

Convention du 11 mai 2016 « Document pédagogique de référence »

FFvolley
Comité Rhône
Métropole de Lyon



PROJET DE PARTENARIAT AVEC L'EDUCATION NATIONALE

Suite à la signature d'une convention départementale entre Monsieur l'Inspecteur d'Académie - Directeur Académique, le Président du Comité de la Métropole de Lyon et du Rhône de Volley-ball et le Comité USEP Rhône – Métropole de Lyon, un module d'enseignement dans les écoles primaires en convention avec les conseillers pédagogiques de l'éducation nationale en E.P.S.

Ce module permet de mettre en place une relation de partenariat avec le corps enseignant en vue de faire découvrir l'activité Volley-ball aux élèves comme support de l'acquisition des compétences E.P.S. du cycle 3, en particulier la compétence « coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement »

La démarche mise en œuvre est en cohérence avec l'enseignement de l'Education Physique et Sportive.

Les interventions auront lieu une fois dans la semaine et concerneront les classes de Cycle 3 à raison d'un module d'enseignement de 10 à 12 séances.

Les intervenants, titulaires du B.E.E.S 1^{er} degré, ou du BPJEPS feront partie d'une commission technique départementale qui aura pour but d'établir une liaison cohérente entre les objectifs généraux de l'enseignement de l'E.P.S. à l'école et le Volley-ball, activité support. Les intervenants qualifiés devront être titulaire d'une carte professionnelle en cours de validité.

Le document pédagogique permettra :

- 1) A l'intervenant de contractualiser son intervention
- 2) A l'enseignant de participer effectivement à ce projet

Les écoles et classes affiliées à l'USEP auront la possibilité de réinvestir leurs apprentissages dans le cadre d'une rencontre sportive USEP de Volley en référence au document pédagogique « Spécial rencontres USEP 69 cycle 3, page 78 ».

PRÉAMBULE

On prête aux activités physiques et au sport plus généralement un ensemble de valeurs. Leur richesse tient à leur forme ludique. Souvent la confusion naît au sujet des finalités de ces activités. Chaque forme de pratique poursuit, sans exclusivité, des objectifs d'enseignement qui vont de l'épanouissement de l'enfant, de l'apprentissage de la vie collective, à l'acquisition de compétences, en passant par la performance.

Pour bien comprendre le rôle que peut avoir une activité physique et sportive au service de l'EPS, il convient de la mettre en perspective par rapport aux autres formes de pratique :

APPRENDRE POUR JOUER
On est centré sur la réussite, la performance : FAMILLE OU CLUB
On va d'abord développer une motricité spécifique à l'activité (dribble, tir, passe...) pour ensuite la réinvestir dans des situations de jeu. C'est de l'exercice que l'on peut faire seul parce qu'il a du sens.
JOUER POUR APPRENDRE
On est centré sur l'activité, sur l'enfant : PERI SCOLAIRE
On propose un jeu de départ, on le laisse se dérouler jusqu'à ce que les ressources du jeu s'épuisent. Alors, on intervient sur les variables du jeu, en le faisant évoluer afin de proposer de nouveaux problèmes d'ordre moteur ou relationnel aux joueurs.
APPRENDRE EN JOUANT
On est centré sur les compétences : ECOLE
On propose une situation « culturelle » qui prend en compte l'essentiel du jeu. Celle-ci est comprise comme une situation d'apprentissage qui, par la mise en place de temps de non-jeu, alternant avec des temps de jeu, installe les élèves dans une attitude réflexive à l'égard des problèmes qu'ils ont à résoudre.

Cette dernière façon de faire porte l'accent non pas sur le développement d'habiletés motrices spécifiques mais sur le développement à la capacité par un groupe restreint d'élaborer et de mettre en œuvre un projet collectif d'action, en étant autonome dans ses choix, ses intentions et ses décisions d'action.

Pour que les situations proposées aux élèves leur permettent d'être acteurs de leurs apprentissages¹ :

- Il faut que la situation soit **intéressante et attirante et adaptée** : que les élèves s'engagent volontiers dans la tâche, dans une répétition d'actions, il faut qu'ils participent tous,
- Il faut que l'élève connaisse **l'objet de son apprentissage** : l'élève doit identifier ce qu'il a appris, ce qu'il est en train d'apprendre et ce qu'il va apprendre,
- Il faut que l'élève puisse **débattre, réfléchir sur ce qu'il fait** : il faut des espaces d'échanges,
- Il faut que cette situation pédagogique **permette un choix**,
- Il faut que l'élève puisse garder **une trace et travailler dans la durée** : avant, pendant et après la séance

¹d'après les travaux de JP GOFFOZ CPD EPS

LE VOLLEY-BALL



DÉFINITION

Le volley-ball est un jeu collectif où deux équipes s'opposent de part et d'autre d'un filet. Le but est d'empêcher le ballon de tomber dans son camp (défendre) et de le faire tomber dans le camp adverse (attaquer). Le ballon est frappé avec la partie supérieure du corps.

LES REGLES DU JEU

Elles ont trait à ce qu'il y a d'essentiel dans l'activité :

🕒 **UN BUT :**

Empêcher que le ballon tombe dans son camp
Faire tomber le ballon dans le camp adverse

🕒 **DES EXIGENCES SPECIFIQUES**

Le ballon est joué avec les membres supérieurs
Une mise en jeu directe d'un camp à l'autre
Des renvois en 1,2,3 touches

🕒 **DES CONDITIONS DE JEU :**

2 équipes ...
1 terrain délimité (4.5X4.5 m)
1 filet hauteur 2 m

Elles sont adaptées aux conditions d'exercice qui varient :

- Selon les possibilités des joueurs
- Selon les conditions pédagogiques (y compris matérielles)



PRIORITE : chaque élève, quelles que soient ses potentialités et ses difficultés, doit être en mesure de réussir. Ce qui suppose donc d'adapter les tâches, les règles.

Il sera ainsi possible de proposer aux élèves des contraintes de jeu variables :

- la balle pourra être attrapée avant d'être relancée et frappée
- le nombre de joueurs pourra varier de 1 contre 1 à 2 contre 2 ou 3 contre 3
- la taille du terrain et la hauteur du filet pourront être adaptés

LE VOLLEY-BALL

À CHACUN SON VOLLEY-BALL !

JOUER AU VOLLEY

Je dois obligatoirement faire passer le ballon au-dessus du filet, le faire tomber chez l'adversaire et l'empêcher de tomber dans mon camp.

VOLLEY-BALL CODIFIÉ INDOOR

VOLLEY-BALL SIMPLIFIÉ POUR UNE ENTRÉE FACILITÉE DANS L'ACTIVITÉ

GAGNER UN POINT

Faire tomber le ballon. Je gagne aussi quand l'adversaire fait une erreur :
Il laisse tomber le ballon dans son terrain après un contact de balle,
l'envoie dans le filet ou hors des limites de mon terrain, ou ne respecte pas les consignes du jeu.

ÉQUIPES

6 joueurs/joueuses maximum

Je joue seul, à 2 ou 3 ou 4.
Les formes de jeu seul ou à 2, sont à privilégier.

LE TERRAIN

18 m x 9 m

Dimension variable en fonction du nombre de joueurs et de leur niveau : modulables entre 3,5 et 9 m, en largeur et longueur.

LES BALLONS

MOLTEN : V5M2501-L / V2000-L
MIKASA : SV-3 SCHOOL / MVA 350 L / MVA 123 L
ALLSIX : V100 SOFT 200/220 Grs (jaune) / V100 SOFT 230/250Grs (orange)

TOUCHES DE BALLE

La cible est représentée par l'espace sur lequel évolue l'adversaire

Le ballon doit être frappé.
Je ne peux ni l'attraper, ni me déplacer avec le ballon.
3 touches maximum par équipe.
1 seule touche par joueur

Je peux attraper le ballon.
Le faire rebondir ou attendre le rebond.
Le toucher 2 fois de suite.
Le frapper.

LE FILET

Le joueur a interdiction de toucher le filet

2,43 m ou 2,24 m pour les seniors masculins et féminins

Hauteurs variables en fonction du niveau des joueurs et de l'objectif : 1,80 m à 2,43 m

L'essence de l'activité est conservée mais les conditions et la manière de jouer sont modifiées

ENJEUX ET CONTENUS DU CHAMP D'APPRENTISSAGE

Compétence 3 en jeux collectifs	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
ENJEUX ÉDUCATIFS POUR LE S CYCLES	<p>Apprendre à jouer ensemble dans un espace et un temps partagé, en respectant des règles, des rôles et des contraintes qui inscrivent les relations dans un rapport civilisé</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ C1 : Apprendre à jouer ensemble en partageant un espace et des règles ○ C2 : Apprendre à jouer ensemble, gérer certains éléments du jeu et ses résultats, s'exercer pour mieux jouer ○ C3 : Apprendre à jouer ensemble, gérer le jeu et ses résultats, s'organiser collectivement pour progresser (notion de projet collectif) 		
CONNAISSANCES	<ul style="list-style-type: none"> • Espace de jeu / de non-jeu • Début / fin de jeu • Connaissances de la règle du jeu • Règles d'or • Prise en compte de l'autre • Comprendre la notion de gain • Connaissance du but, des CR, du dispositif 	<p>Sur soi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Son rôle dans le jeu <p>Sur l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Règles d'or • Règles du jeu • Manières de faire collectives efficaces <p>Sur l'autre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les différents statuts, les différents rôles 	<p>Sur soi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître son statut dans l'action (A/D), S'engager en fonction de ses ressources. <p>Sur l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les règles du jeu et règles d'or • Connaître et mettre en œuvre une alternative collective de jeu. <p>Sur l'autre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendre en compte les ressources des partenaires et des adversaires pour agir
ATTITUDES	<ul style="list-style-type: none"> • Accepter l'enjeu : perdre/gagner • S'engager dans le jeu avec une intention partagée • Respecter toutes les règles • Respecter l'autre / les autres • Rester dans le jeu 	<ul style="list-style-type: none"> • Accepter sereinement les résultats • S'inscrire dans un projet d'action collective • Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement • Accepter les règles du jeu • Gérer le jeu (début/fin) et les résultats (gagné/perdu/égalité) • Accepter différents rôles/statuts <ul style="list-style-type: none"> - les statuts (attaquants /défenseurs) - les rôles : observateur/joueur/juge (attention : juge : une règle à regarder, observateur : un critère à regarder.) • Accepter de s'exercer 	<ul style="list-style-type: none"> • Accepter et relativiser les résultats • Participer à l'élaboration d'un projet défini collectivement • Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement • Vouloir faire évoluer la règle du jeu en fonction du contexte • Accepter les différences au sein de l'équipe, de la classe • S'investir dans les rôles sociaux • S'organiser pour s'exercer et jouer
CAPACITÉS	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser son répertoire moteur de base : courir puis lancer, courir puis s'arrêter pour regarder, attraper un objet ou quelqu'un (actions juxtaposées) 	<ul style="list-style-type: none"> • S'exercer pour maîtriser le répertoire moteur du joueur collectif : courir, attraper le ballon, lancer le ballon, attraper l'adversaire, esquiver l'adversaire 	<ul style="list-style-type: none"> • Enrichir le répertoire moteur du joueur collectif en attaque, en défense, enchaîner les actions

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif.

Caractéristiques des situations de référence et d'évaluation de la compétence.

Contenus d'enseignements relatifs à	Au cycle 3
	S'organiser pour jouer en respectant les règles. S'organiser pour s'entraîner et progresser.
L'espace de jeu	Jouer dans un espace délimité par des lignes et un filet un filet
L'opposition	Jeu de renvoi, l'espace de jeu adverse est la cible à atteindre, l'objectif étant la mise hors de portée de la balle, dans l'espace de jeu
Le gain	Connaître et analyser le résultat de la partie et de la rencontre.
Le score	Connaître le score et l'utiliser pour faire des choix tactiques.
La règle	Comprendre et expliquer les règles et être capable d'en juger une.
Les rôles	Se reconnaître et s'organiser collectivement pour défendre son espace de jeu et attaquer celui de l'adversaire. Assumer collectivement l'observation du jeu et l'arbitrage. Individuellement être capable de repérer un indicateur et de faire comprendre et respecter 1 règle et une seule. S'organiser pour s'entraîner.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES	DOMAINES DU SOCLE
<p>Développer sa motricité et construire un langage du corps</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Adapter sa motricité à des situations variées. ✓ Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. ✓ Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente. 	1
<p>S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celles des autres. ✓ Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace. ✓ Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions. 	2
<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...). ✓ Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlement. ✓ Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées. ✓ S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives. 	3
<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école. ✓ Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie. ✓ Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger. 	4
<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine. ✓ Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives. 	5

I - LA DEMARCHE D'APPRENTISSAGE

Au cycle 3, la démarche d'apprentissage doit permettre à l'équipe d'identifier ses ressources (points forts et faibles) afin de pouvoir s'engager dans des situations d'entraînement permettant de travailler un point particulier qui aura été identifié.

II - LA DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT

Les différentes phases du module ont une fonction bien particulière :

- La phase de découverte permet aux élèves d'apprendre les règles de sécurité et de fonctionnement. Les situations proposées permettent à tous d'entrer en activité et d'y rester. Les situations permettent d'avoir un temps de pratique important.
- La phase de référence permet à l'équipe d'identifier ses points forts et ses points faibles
- La phase de structuration de s'entraîner pour progresser

TRAME DU MODULE D'ENSEIGNEMENT

PHASE DE DÉCOUVERTE	PHASE DE RÉFÉRENCE	PHASE DE STRUCTURATION	PHASE BILAN et RÉINVESTISSEMENT
Séance 1,2 Construire du sens	Séance 3 Résoudre un problème	Séance 4,5, 6, 7, 8 Construire des savoirs	Séance 9, 10 Evaluer les savoirs acquis
Phase de mise en activité fonctionnelle et de prise de sens par rapport à la compétence spécifique visée. L'élève mobilise ses ressources pour : <ul style="list-style-type: none"> - entrer dans une activité de coopération et d'opposition - utiliser les actions liées à l'activité volley, s'opposer, coopérer - découvrir des paramètres de l'activité - régler la sécurité et établir les règles de fonctionnement -accepter les différents rôles 	Phase de jeu global qui vise à faire vivre l'ensemble des problèmes posés par l'activité : défendre son propre camp/ attaquer le camp adverse, s'approprier les règles du jeu L'élève participe à des situations pour : <ul style="list-style-type: none"> - identifier les savoirs - repérer ses manques dans les actions de : <ul style="list-style-type: none"> - de mise en jeu - d'envoi - de renvoi pour marquer 	Phase d'entraînement qui vise à transformer, développer, stabiliser les habiletés motrices de chacun. L'élève s'entraîne pour : <ul style="list-style-type: none"> - Augmenter ses habiletés motrices dans les différentes actions. - Identifier et comprendre les paramètres pour se donner les moyens de choisir une action reconnue comme la plus adaptée pour être efficace. - Connaître le résultat de ses actions. Il participe à l'organisation pour aider ses partenaires.	<p>Phase de bilan : pour identifier ses nouveaux savoirs et mesurer les progrès réalisés dans des situations de coopération et d'opposition</p> <p>Phase de réinvestissement : Participation à une rencontre pour réinvestir ses acquis.</p>
<u>Situations d'appui</u> :	<u>Situations d'appui</u> :	<u>Situations d'appui</u> :	<u>Situations d'appui</u> :
-	- Match 2 X 2, score « parlant »	Autour de trois thèmes possibles - renvoyer collectivement -assurer la continuité des échanges -mettre la balle hors de portée de l'adversaire	- Match 2X2 score « parlant Mesurer les progrès de l'équipe
En référence au socle, le souci permanent sera de développer les éléments suivants :			
- Construire et respecter des principes de vie collective notamment l'égalité filles garçons	- Construire et respecter des principes de la vie collective... - Construire un projet d'action	- Construire et respecter des principes de vie collective...	- Construire et respecter des principes de vie collective... - S'impliquer dans un projet collectif.



Construire les éléments de la sécurité et du fonctionnement, connaître avant la séance les règles, les rôles, les espaces de jeu.
Expliciter le sens des règles
Construire / consolider les notions liées à la pratique (espace, temps,...) en relation avec les autres disciplines.



Identifier les problèmes rencontrés.

Participer à l'élaboration du projet collectif : comment mieux jouer ?



Garder une trace :

- des règles d'action efficace du projet collectif de chaque équipe.
- Préparer la rencontre



Faire un bilan des progrès réalisés.

PHASE DE DÉCOUVERTE

Séance 1



Tenir la balle en vie, mettre le ballon hors de portée de l'adversaire

Objectif de l'enseignant : Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement. Mettre les élèves en activité, favoriser la quantité d'action : Amener l'élève à privilégier des renvois vers le haut et l'avant, à deux mains placées au-dessus de la tête.

BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SÉCURITÉ	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Tenir la balle en vie : Faire le plus grand nombre d'échanges possible dans le temps imparti</p> <p>Rôle de l'enseignant : l'enseignant et l'intervenant agissent en parallèle : un terrain géré par chacun.</p>	<p>1 avec 1 Trois zones de 3 ou 4 terrains avec des modalités différentes :</p> <p>Zone 3 : Des ballons de baudruche Zone 2 : Des ballons mous Zone 1 : Des ballons de volley adaptés (type « Excel soft ») Des espaces de jeu délimités, avec ou sans filet. Terrains de l=2m et L=4m</p>	<p>Modalités du renvoi : Avec les parties hautes du corps</p> <p>La mise en jeu peut se faire par « lancer-pousser » à deux mains depuis l'extérieur ou l'intérieur du terrain : à adapter à chacun pour qu'il y ait réussite et possibilité d'échange à chaque chute de ballon rotation des joueurs si tous les joueurs ne sont pas en action</p> <p>Temps : 1min 30 à 3 minutes. </p> <p>Alterner le premier serveur.</p> <p>Le ballon peut être bloqué et lancé à deux mains, bloqué lancé frappé à deux mains ou frappé</p> <p>Règles de sécurité : Ne pas pénétrer dans le terrain voisin ni dans celui du partenaire/adversaire</p>	<p>Le nombre maximum d'échanges (notre meilleur score)</p> <p>Gagner le match : marquer au moins un point de plus que l'autre</p>

Rôle de l'enseignant : l'enseignant et l'intervenant agissent en parallèle : un terrain géré par chacun.

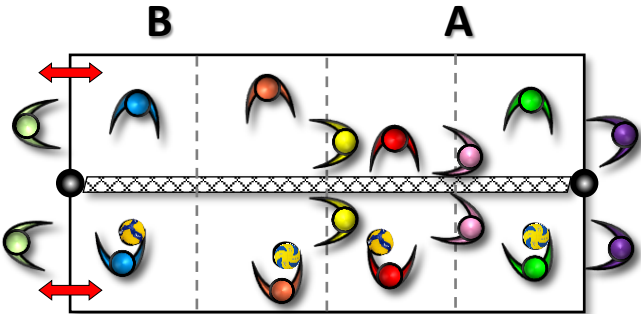

PHASE DE DÉCOUVERTE

SÉANCE 1



Tenir la balle en vie, mettre le ballon hors de portée de l'adversaire

Objectif de l'enseignant : Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement. Mettre les élèves en activité, favoriser la quantité d'action : Amener l'élève à privilégier des renvois vers le haut et l'avant, à deux mains placées au-dessus de la tête.

BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SÉCURITÉ	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Mettre le ballon hors de portée de l'adversaire après trois échanges</p>	 <p>1 contre 1 dans deux espaces séparés par un filet (hauteur = 1m80). Trois zones de 3 ou 4 terrains avec des modalités différentes : Ballon mousse ou ballon volley adapté</p>	<p>Modalités du renvoi : Avec les parties hautes du corps</p> <p>La mise en jeu peut se faire par « lancer-pousser » à deux mains depuis l'extérieur ou l'intérieur du terrain : à adapter à chacun pour qu'il y ait réussite et possibilité d'échange. À chaque chute de ballon rotation des joueurs si tous ne sont pas en action</p> <p>-Temps : 1min 30 à 3 minutes. </p> <p>Alterner les serveurs dans chaque équipe. 1A, 1B, 2A, 2B</p> <p>Le ballon peut être bloqué et lancé à deux mains, bloqué lancé frappé à deux mains ou frappé</p> <p>Règles de sécurité : Ne pas pénétrer dans le terrain voisin ni dans celui du partenaire/adversaire</p>	<p>Gagner le match : marquer au moins un point de plus que l'autre</p>

Rôle de l'enseignant : l'enseignant et l'intervenant agissent en parallèle : un terrain géré par chacun.

PHASE DE DÉCOUVERTE

SÉANCE 1



Tenir la balle en vie, mettre le ballon hors de portée de l'adversaire

Objectif de l'enseignant : Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement. Mettre les élèves en activité, favoriser la quantité d'action : Amener l'élève à privilégier des renvois vers le haut et l'avant, à deux mains placées au-dessus de la tête.

BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SÉCURITÉ	CRITÈRES DE RÉUSSITE
Mettre le ballon hors de portée de l'adversaire après trois échanges	1 contre 1 dans deux espaces séparés par un filet (hauteur = 1m80). Terrains de l=2m et L=4m Ballon mousse (zone 2 et 3) ou ballon volley adapté	Possibilité pour tous les joueurs, sur tous les terrains de : <ul style="list-style-type: none">- bloquer le ballon et relancer à deux mains- bloquer le ballon et frapper à deux mains- frapper le ballon à deux mains Alternen les serveurs	Gagner le match : marquer un point de plus que l'autre
Mettre le ballon hors de portée des adversaires	En 2 contre 2 Terrains de l=4m et L=4m	Alternen les serveurs dans chaque équipe. 1A, 1B, 2A, 2B Règles de sécurité : Ne pas pénétrer dans le terrain voisin ni dans celui du partenaire/adversaire	Gagner le match : marquer un point de plus que l'autre

Rôle de l'enseignant : l'enseignant et l'intervenant agissent en parallèle : un terrain géré par chacun.

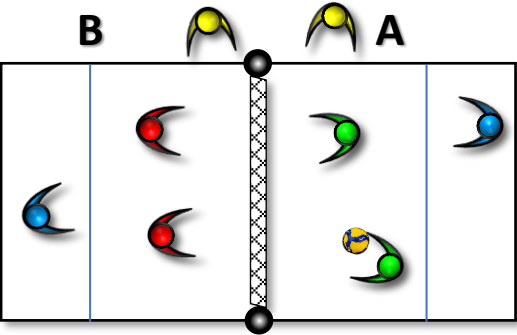
PHASE DE RÉFÉRENCE

SÉANCE 3

2 contre 2, score parlant



Objectif de l'enseignant : Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement. Permettre aux élèves d'identifier les progrès à faire.

BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SÉCURITÉ	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Mettre le ballon hors de portée de l'adversaire</p>	<p>2 contre 2 dans deux espaces séparés par un filet (hauteur = 1m80).</p> <p>Terrains de l=4m et L=4m</p> <p>Ballon mousse ou ballon volley adapté</p>  <p>Les bleus mettent le ballon en jeu, les oranges tiennent la marque et arbitrent</p>	<p>Pour renvoyer ou faire une passe, possibilité pour tous les joueurs, sur tous les terrains de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - bloquer le ballon et relancer à deux mains - bloquer le ballon et frapper à deux mains - frapper le ballon à deux mains <p>alterner les serveurs à chaque échange : 1A,1B, 2A, 2B</p> <p>Arbitrage : sous la responsabilité de l'adulte, les élèves jugent du respect des règles concernant la marque et le respect des limites du terrain.</p> <p>Règles de sécurité : Ne pas pénétrer dans le terrain voisin ni dans celui du partenaire/adversaire</p>	<p>3 points si le point est marqué directement</p> <p>1 point si le point est marqué sur faute adverse ou si le ballon est touché par un adversaire</p> <p>Gagner le match : marquer au moins un point de plus que l'autre équipe.</p> <p><u>Pour l'arbitre</u></p> <p>Faire respecter les règles</p> <p>Utiliser un code gestuel d'arbitrage et expliquer les décisions</p> <p>Désigner l'équipe vainqueur à la fin du match</p> <p><u>Pour le juge de ligne :</u></p> <p>Annoncer si les ballons tombent à l'intérieur ou à l'extérieur des limites du terrain</p> <p><u>Pour le marqueur/observateur</u></p> <p>Remplir la feuille de marque ou d'observation.</p>

Rôle de l'enseignant : l'enseignant et l'intervenant agissent en parallèle : un terrain géré par chacun.

SITUATION DE RÉFÉRENCE

2 CONTRE 2

Règles

3 points si le ballon tombe dans le terrain adverse sans être touché par les adversaires

1 point si on marque d'une manière différente

Match n°1

Équipe :

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

VS

Équipe :

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

Match n°2

Équipe :

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

VS

Équipe :

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

Match n°3

Équipe :

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

VS

Équipe :

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

FICHE D'ANALYSE DES RÉSULTATS DE L'ÉQUIPE

Nombre de points marqués au total des matchs joués : _____

Nombre de 3 pts : _____

Nombre de 1 pt : _____

Analyse des résultats :

Le nombre de points marqués est faible : inférieur à 20 points :

- Apprendre à renvoyer, Apprendre à assurer la continuité des échanges

Le nombre de points est supérieur à 30 mais le nombre de 3 points est faible :

- Apprendre à assurer la continuité des échanges, Apprendre à mettre la balle hors de portée de l'adversaire

Le nombre de points est supérieur à 30 et le nombre de 3 points est élevé :

- Apprendre à mettre la balle hors de portée de l'adversaire, choisir une manière de faire en fonction de l'adversaire



...quelques gestes simples :



Équipe au service

Etendre le bras du côté de l'équipe qui devra servir.



Autorisation de servir

Déplacer la main pour indiquer la direction du service.



Ballon dehors (out)

Lever les avant-bras verticalement les mains ouvertes et les paumes vers soi.



Ballon à rejouer ou double faute

Lever verticalement les deux pouces.



Quatre touches de balle

Lever quatre doigts écartés.



Double touche

Lever 2 doigts écartés.



Faute de filet

Montrer le côté correspondant du filet.



Ballon dedans (in)

Etendre le bras et les doigts vers le sol.

PHASE DE STRUCTURATION

SÉANCE 4 - 8

Thème : renvoyer



Objectif de l'enseignant : Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement. Permettre aux élèves de s'entraîner pour progresser.

BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SÉCURITÉ	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Renvoyer la balle en passe haute après un envoi haut.</p>		<p>Dans chaque binôme, un joueur envoie la balle, haut par-dessus le filet, de manière à permettre le renvoi en passe haute de son partenaire Chaque joueur joue 10 ballons</p> <p>Variable : - éloignement des deux joueurs. (Être trop proche du filet n'est pas favorable à l'envoi)</p> <p>Règles de sécurité : Ne pas pénétrer dans le terrain voisin ni dans celui du partenaire/adversaire</p>	<p>Le ballon repart dans le camp adverse</p>

Rôle de l'enseignant : l'enseignant et l'intervenant agissent en parallèle : un terrain géré par chacun.

PHASE DE STRUCTURATION

SÉANCE 4 - 8

Thème : renvoyer



Objectif de l'enseignant : Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement. Permettre aux élèves de s'entraîner pour progresser.

BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SÉCURITÉ	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Renvoyer la balle en passe haute après un envoi haut et un déplacement</p>		<p>Dans chaque binôme, un joueur envoie la balle, haut par-dessus le filet, après avoir annoncé la zone où il l'envoie de manière à permettre le renvoi en passe haute de son partenaire. Avant l'envoi, le partenaire se tient à côté d'un plot situé près de la zone centrale. Chaque joueur joue 10 ballons</p> <p>Variable :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le joueur qui envoie n'indique plus son intention <p>Règles de sécurité : Ne pas pénétrer dans le terrain voisin ni dans celui du partenaire/adversaire</p>	<p>Le ballon repart dans le camp adverse</p>

Rôle de l'enseignant : l'enseignant et l'intervenant agissent en parallèle : un terrain géré par chacun.

PHASE DE STRUCTURATION

SÉANCE 4 - 8

Thème : assurer la continuité des échanges



Objectif de l'enseignant : Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement. Permettre aux élèves de s'entraîner pour progresser.

BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SÉCURITÉ	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Renvoyer dans une zone définie (avant ou arrière)</p>		<p>4 binômes de joueurs au minimum.</p> <p>½ terrain A : un des joueurs lance la balle de l'autre côté en direction du binôme adverse, avec une trajectoire haute.</p> <p>½ terrain B : le binôme s'organise pour renvoyer la balle en un minimum de trois touches.</p> <p>10 rotations minimum</p> <p>Règles de sécurité : Ne pas pénétrer dans le terrain voisin ni dans celui du partenaire/adversaire</p>	<p>Le ballon repart dans le camp adverse après au moins 3 passes</p>

Rôle de l'enseignant : l'enseignant et l'intervenant agissent en parallèle : un terrain géré par chacun.

PHASE DE STRUCTURATION

SÉANCE 4 - 8

Thème : assurer la continuité des échanges



Objectif de l'enseignant : Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement. Permettre aux élèves de s'entraîner pour progresser.

BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SÉCURITÉ	CRITÈRES DE RÉUSSITE
Renvoyer la balle dans le terrain adverse après plusieurs passes.		<p>4 binômes de joueurs au minimum.</p> <p>½ terrain A : un des joueurs lance la balle de l'autre côté en direction du binôme adverse, avec une trajectoire haute.</p> <p>½ terrain B : le binôme s'organise pour renvoyer la balle en un minimum de trois touches.</p> <p>10 rotations minimum</p> <p>Règles de sécurité : Ne pas pénétrer dans le terrain voisin ni dans celui du partenaire/adversaire</p>	Le ballon repart dans le camp adverse après au moins 3 passes

Rôle de l'enseignant : l'enseignant et l'intervenant agissent en parallèle : un terrain géré par chacun.

PHASE DE STRUCTURATION

SÉANCE 4 - 8

Thème : assurer la continuité des échanges



Objectif de l'enseignant : Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement. Permettre aux élèves de s'entraîner pour progresser.

BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SÉCURITÉ	CRITÈRES DE RÉUSSITE
Record d'échanges : renvoyer la balle de manière favorable à la continuité de l'échange (balle haute)		<p>4 binômes de joueurs au minimum.</p> <p>½ terrain A : un des joueurs lance la balle de l'autre côté en direction du binôme adverse, avec une trajectoire haute.</p> <p>½ terrain B : le binôme s'organise pour renvoyer la balle</p> <p>Règles de sécurité : Ne pas pénétrer dans le terrain voisin ni dans celui du partenaire/adversaire</p>	Le nombre d'échanges réalisés

Rôle de l'enseignant : l'enseignant et l'intervenant agissent en parallèle : un terrain géré par chacun.

PHASE DE STRUCTURATION

SÉANCE 4 - 8

Thème : mettre la balle hors de portée de l'adversaire



Objectif de l'enseignant : Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement. Permettre aux élèves d'identifier les progrès à faire.

BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SÉCURITÉ	CRITÈRES DE RÉUSSITE
Renvoyer dans une zone définie (avant ou arrière)		<p>4 binômes de joueurs au minimum.</p> <p>½ terrain A : un des joueurs lance la balle de l'autre côté en direction du binôme adverse, avec une trajectoire haute.</p> <p>½ terrain B : le binôme s'organise pour renvoyer la balle en plusieurs touches de balle en zone avant ou arrière</p> <p>10 rotations minimum</p> <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - on vise l'une ou l'autre des deux zones. - on annonce la zone visée avant l'action. <p>Règles de sécurité : Ne pas pénétrer dans le terrain voisin ni dans celui du partenaire/adversaire</p>	Le ballon tombe dans l'une des deux zones autorisées ou annoncées.

Rôle de l'enseignant : l'enseignant et l'intervenant agissent en parallèle : un terrain géré par chacun.

PHASE DE STRUCTURATION

SÉANCE 4 - 8

Thème : mettre la balle hors de portée de l'adversaire



Objectif de l'enseignant : Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement. Permettre aux élèves d'identifier les progrès à faire.

BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SÉCURITÉ	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Renvoyer dans une zone définie (à gauche ou à droite)</p>		<p>4 binômes de joueurs au minimum.</p> <p>½ terrain A : un des joueurs lance la balle de l'autre côté en direction du binôme adverse, avec une trajectoire haute.</p> <p>½ terrain B : le binôme s'organise pour renvoyer la balle en plusieurs touches de balle dans la zone droite ou gauche.</p> <p>10 rotations minimum</p> <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - on vise l'une ou l'autre des deux zones. - on annonce la zone visée avant l'action. <p>Règles de sécurité : Ne pas pénétrer dans le terrain voisin ni dans celui du partenaire/adversaire</p>	<p>Le ballon tombe dans l'une des deux zones autorisées ou annoncées.</p>

Rôle de l'enseignant : l'enseignant et l'intervenant agissent en parallèle : un terrain géré par chacun.

PHASE DE BILAN

SÉANCE 9 - 10

2 contre 2, score parlant



Objectif de l'enseignant : Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement. Permettre aux élèves de s'entraîner pour progresser.

BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SÉCURITÉ	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Mettre le ballon hors de portée de l'adversaire</p>	<p>2 contre 2 dans deux espaces séparés par un filet. (hauteur = 1m80)</p> <p>Terrains de l=4m et L=4m</p> <p>Ballon mousse ou ballon volley adapté</p> <p>Les bleus mettent le ballon en jeu, les oranges tiennent la marque et arbitrent</p>	<p>Pour renvoyer ou faire une passe, possibilité pour tous les joueurs, sur tous les terrains de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - bloquer le ballon et relancer à deux mains - bloquer le ballon et frapper à deux mains - frapper le ballon à deux mains <p>Alterner les serveurs à chaque échange : 1A,1B, 2A, 2B</p> <p>Arbitrage : sous la responsabilité de l'adulte, les élèves jugent du respect des règles concernant la marque et le respect des limites du terrain.</p> <p>Règles de sécurité : Ne pas pénétrer dans le terrain voisin ni dans celui du partenaire/adversaire</p>	<p>3 points si le point est marqué directement</p> <p>1 point si le point est marqué sur faute adverse ou si le ballon est touché par un adversaire</p> <p>Gagner le match : marquer au moins un point de plus que l'autre équipe.</p> <p>Pour l'arbitre Faire respecter les règles Utiliser un code gestuel d'arbitrage et expliquer les décisions Désigner l'équipe vainqueur à la fin du match</p> <p>Pour le juge de ligne Annoncer si les ballons tombent à l'intérieur ou à l'extérieur des limites du terrain</p> <p>Pour le marqueur/observateur Remplir la feuille de marque ou d'observation.</p>

Rôle de l'enseignant : l'enseignant et l'intervenant agissent en parallèle : un terrain géré par chacun.

SITUATION DE BILAN

2 CONTRE 2

Règles

3 points si le ballon tombe dans le terrain adverse sans être touché par les adversaires

1 point si on marque d'une manière différente

Match n°1

Équipe :

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

VS

Équipe :

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

Match n°2

Équipe :

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

VS

Équipe :

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

Match n°3

Équipe :

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

VS

Équipe :

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

FICHE D'ANALYSE DES RÉSULTATS DE L'ÉQUIPE

Nombre de points marqués au total des matchs joués en situation de **référence** : _____

Nombre de points marqués au total des matchs joués en situation de **bilan** : _____

Nombre de 3 pts marqués lors de la situation de **référence** : _____

Nombre de 3 pts marqués lors de la situation de **bilan** : _____

Nombre de 1 pt : _____

Analyse des résultats :

Le thème de travail que nous avons choisi :

Les progrès de l'équipe par rapport à ce thème :

ANNEXES

Principes de l'échauffement des élèves :

Si la nécessité d'un échauffement pour les élèves de cycle 3 en activité volley peut se discuter au regard :

- du moment de la journée où la séance se déroule
- du niveau d'activité physique des élèves avant d'arriver en EPS

En revanche, la nécessité d'une prise en main des élèves ne se discute pas.

Elle a pour fonction de

- rappeler le caractère scolaire de l'activité,
- de solliciter la disponibilité, l'écoute et la concentration des élèves.
- un rappel verbal et en actes des règles de fonctionnement et de sécurité
- une mobilisation autour de l'activité et des apprentissages

Cette prise en main-échauffement doit comporter deux grandes parties :

- Une partie générale :
 - Activation cardio-pulmonaire permettant de faire monter la température du corps, de mettre en route les filières énergétiques appropriées : à base de course d'une durée de 5 à 8 minutes. On recherchera une progressivité de l'intensité
 - Mobilisation spécifique des articulations sollicitées dans tous leurs degrés de liberté
 - Etirements passifs des chaînes musculaires sur les temps d'expiration
- Une partie spécifique :
 - Exercices liés à la motricité spécifique
 - Reprise d'une situation connue des élèves en relation avec l'objectif de la séance

Ces deux grandes parties peuvent être disjointes ou fusionnées dans une activité plus globale. Par exemple, course avec échanges de ballons, en proposant des courses vers l'avant, l'arrière, sur les côtés qui solliciteront à la fois les ressources énergétiques, informationnelles, kinesthésiques et proprioceptives des élèves.

LES ÉTIREMENTS

Ils se font de manière passive :

- ✓ il n'y a aucune recherche d'amplitude en utilisant l'aide d'un camarade par exemple.
- ✓ La recherche du temps d'amplitude se fait sur le temps d'expiration.
- ✓ Durée d'une quinzaine de secondes

