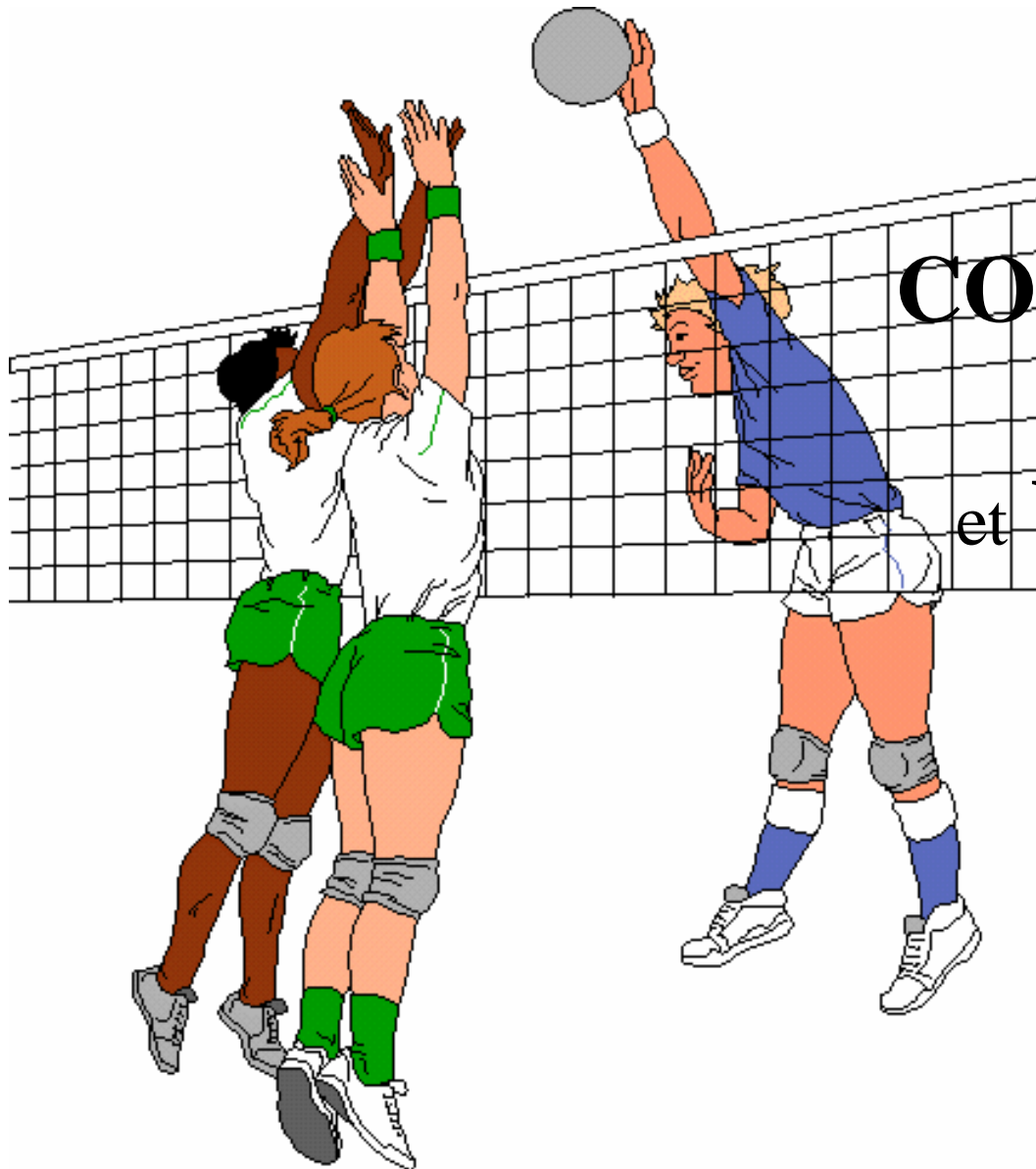


CYCLE 3

COMPETENCES EPS

et VOLLEY – BALL



2 modules d'apprentissage :

1 - le respect des règles

2 - le projet d'action

COMPETENCES EPS et VOLLEY-BALL au cycle 3

S'affronter collectivement ... Construire et appliquer des principes de vie collective.

Programmes de l'école primaire 2002 :

La compétence spécifique :

“S'affronter individuellement ou collectivement” est obligatoirement travaillée chaque année grâce à un module d'apprentissage sur les jeux collectifs, traditionnels ou non (on peut compléter la programmation avec un module de jeux de lutte ou de jeux de raquettes).

- **coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif,**

La compétence générale visée :

Appliquer et construire des principes de vie collective :

- **se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes,**
- **écouter et respecter les autres, coopérer...**



Idée-force

gérer le match et les résultats ...

ce qui permettra d'acquérir des connaissances sur l'activité : plutôt axées sur les **règles de jeu** dans un 1^{er} temps
sur soi : axées sur la connaissance et le respect des **règles du volley-ball**

... s'organiser pour s'exercer.

ensuite des connaissances axées sur **le répertoire moteur du joueur collectif**

SE CONSTRUIRE COMME ETRE SOCIAL

Agir au mieux dans le groupe pour gérer le match ou le jeu et les résultats
Intégrer la REGLE , l'autre, les autres.

Règles de vie de la classe
de fonctionnement, d'organisation du groupe
de jeu, des jeux
d'action (≠ manières de faire pour réussir)

Rôles d'organisateur, de spectateur, de joueur
de juge de ligne, d'arbitre, de marqueur,
d'attaquant, de défenseur

Formulation pour l'élève

**"jouer en respectant les règles,
s'organiser pour faire les matchs et donner les scores "**

**" s'organiser par équipe pour s'entraîner
et s'entraîner pour progresser"**



Démarche d'apprentissage

"Programmes de l'école primaire 2002 :"

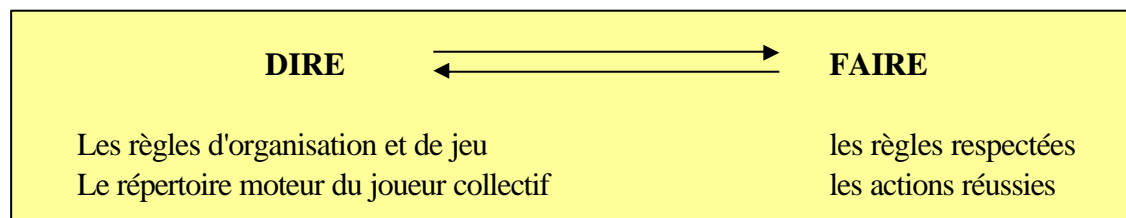
Il s'agira dans ce cycle d' **enrichir, diversifier, perfectionner, combiner, enchaîner** les actions motrices fondamentales du **répertoire moteur, au travers de la pratique des activités physiques, sportives et artistiques qui leur donnent tout leur sens.**

L'EPS est un support privilégié pour **parler de sa pratique** (nommer, exprimer, communiquer) sans trop empiéter sur le temps de l'activité physique, et pour **lire et écrire en classe** des textes divers (fiches, règles de jeu, récits, documents...).

L'EPS contribue à **la formation du citoyen**, en éduquant à la responsabilité et à l'autonomie. Elle offre la possibilité de jouer avec la règle, de mieux la comprendre, de la faire vivre, et d'accéder ainsi aux valeurs sociales et morales.

L'EPS aide également à concrétiser certaines **connaissances et notions** plus abstraites, elle en facilite la compréhension et l'acquisition, ...

Pour cela, mettre en relation



Matériel nécessaire pour une pratique scolaire

Au moins 2 terrains de 10 x 5 mètres avec un filet à environ 1,70 m de haut pour permettre de fonctionner en 2 groupes de 3 équipes
au moins 6 ballons de volley pour avoir une balle par équipe, l'idéal étant 1 balle pour 2 élèves (si possible chasubles ou maillots de couleur différente pour identifier les équipes)

CS3 : S'affronter individuellement ou collectivement.
CG4 : Construire et appliquer des principes de vie collective.

CONNAITRE

SE CONNAITRE

SE TESTER

SAVOIR REFAIRE
ds d'AUTRES CONDITIONS,

cg4: ... les règles...

cg1: s'engager lucidement dans l'action
cg3 : identifier les réussites, ...

... et apprécier les progrès

Découverte

Structuration

BILAN des connaissances sur l'activité et sur soi:

Réinvestissement

Règles sécu, fonctionnement
Sit de réf: **Match 4x4**
Connaissance du résultat :
le score (les rôles sociaux)
Sit d'appui: balle en vie ,
services, renvois,

BILAN collectif des connaissances
jeux et règles,
les rôles
Situation de référence
Match 4x4
Fiche de résultats
Groupes hétérogènes

Activité de résolution de problème:
match ↔ f. observation
règles de jeu ↔ respect des règles
sit. référence ↔ sit. apprentissage
Résultats match ↔ Résultats de l'ex.
l'organisation du jeu ↔ celle ds exercices
observation jeu ↔ le RM du joueur

les règles
ses réussites
ses progrès
Test: Tournoi inter-équipes
fich obs règles
autonomie des groupes

savoir refaire
gérer tournoi inter-équipes
jouer contre d'autres,
rencontre inter – classes:
matches à "3 x 3
grpes de niveau, homogènes

Dire ce qu'on a fait ↔ Faire ce qu'on a dit

FAIRE

DIRE le FAIRE

FAIRE le DIRE

Un exemple de 1^{er} module d'apprentissage.:

- faire gérer le match et les résultats
- présenter des situations d'apprentissage adaptées pour progresser en match

1 - Découverte :

Défense de l'île : 2 terrains

½ classe par terrain – 3 équipes de 4 élèves – une fiche de résultats.

12 services par équipe attaquante



En alternance avec des situations simples d'entraînement par équipe, pour **PROGRESSER** dans le match :

1- Le service : 5 essais successifs par joueur, établir son record personnel

2- Le renvoi : 5 essais successifs par joueur, établir son record personnel

3- Garder la balle en vie : établir un record à 2,



2 - Structuration :

Match 4 contre 4 :

Analyser les résultats pour choisir son entraînement en fonction du problème de l'équipe : a-t-on beaucoup de points ? Pourquoi ?

→ réussissons-nous nos services ? nos réceptions ? nos renvois ?

→ renvoyons-nous assez loin pour mettre l'adversaire en difficulté ?

Perspectives : complexifier les situations d'entraînement (ou situations d'appui)

1- Le service à 2 ou 5 points

2- Le renvoi indirect : réception manchette + passes mains hautes

3- Garder la balle en vie : établir un record d'équipe

4- Le 2 contre 2



3 - Réinvestissement :

mini-tournoi sur 2 terrains, 4 équipes de 3 élèves par terrain

Match 3 contre 3 avec tableau des résultats

en 10 points ou en 8 points en fonction du niveau des équipes

critère de réussite : la compétence ci-dessus est acquise si le tableau des résultats est rempli en fin de séance.

→ finir tous les matchs grâce à votre organisation et à la bonne utilisation des règles pour éviter les conflits .

cf fiches "rencontres USEP" et dossier USEP " rôles des officiels et carte d'arbitre "

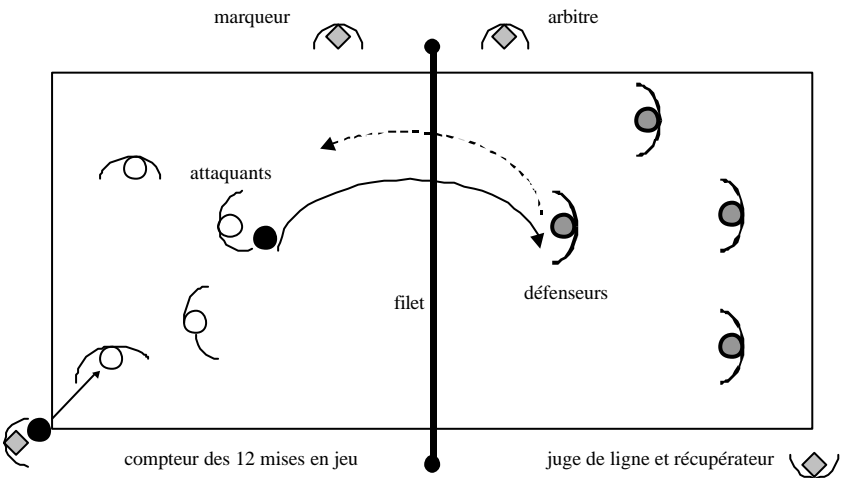
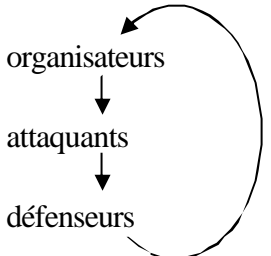
VOLLEY cycle 2 : situation de référence

2^{ème} étape, le renvoi

TITRE : la DEFENSE DE L'ÎLE

OBJECTIF : gérer le jeu et ses résultats, s'organiser pour jouer et donner le score

s'organiser pour renvoyer et identifier les différentes frappes

DISPOSITIF	BUT	CR. REUSSITE	OPERATIONS
<p>Au moins 2 terrains (10m x 5m) filets à 1,50m de hauteur environ, 1 ballon par terrain, 3 équipes de 4 joueurs par terrain 3 jeu de maillots de couleur différente, 2 équipes jouent, 1 équipe organise</p>  <p style="text-align: center;">durée du jeu = 2 x 5 ou 6 ballons, 1 fiche de marque par équipe</p>	<p>GAGNER le jeu en marquant plus de points que l'équipe adverse</p> <p>ATTAQUANTS : Faire tomber la balle dans le camp des défenseurs en la frappant</p> <p>DEFENSEURS : Empêcher la balle de tomber dans son camp et la renvoyer dans le camp adverse en la frappant</p> <p>ORGANISATEURS: Attribuer le point Marquer les résultats Récupérer la balle Remettre en jeu la balle 12 fois</p>	<p>pour les ATTAQUANTS : 1 point quand la balle tombe sur le terrain des défenseurs "dans l'île"</p> <p>pour les DEFENSEURS : 1 point quand ils renvoient la balle par dessus le filet, dans le camp adverse</p> <p>p. les ORGANISATEURS: Avoir un résultat et l'annoncer</p> <p><u>Le gain du match</u> : L'équipe qui a le plus de points après les 2 rotations a gagné le jeu</p> <p><u>Variante</u>: 1 point donné à chaque mise en jeu, si la balle tombe dans le camp adverse ou si l'adversaire ne réussit pas l'envoi ou le renvoi</p>	<p>1 seul ballon peut suffire si les organisateurs marquent directement les points réussis par les attaquants ou les défenseurs</p> <p>rotation des rôles :</p>  <p>le jeu peut évoluer vers la 3^{ème} étape: voir variante</p>

LA DEFENSE DE L'ÎLE

CE1 / début CE2

EQUIPES	ROLES	ATTAQUANTS 1 point par balle tombée dans l'île		DEFENSEURS 1 point par balle renvoyée dans le camp adverse		TOTAL Des POINTS	Arbitres
	BLEUS						
ROUGES							
VERTS							

Un exemple de 1^{er} module d'apprentissage.:

- faire gérer le match et les résultats
- présenter des situations d'apprentissage adaptées pour progresser en match

1 - Découverte :

Match 4 contre 4 : 2 terrains

½ classe par terrain – 3 équipes de 4 élèves – une fiche de résultats.



En alternance avec des situations simples d'entraînement par équipe, pour **PROGRESSER** dans le match :

- 1- Le service : 5 essais successifs par joueur, établir son record personnel
- 2- Le renvoi : 5 essais successifs par joueur, établir son record personnel
- 3- Garder la balle en vie : établir un record à 2,
puis établir un record de l'équipe.



2 - Structuration :

Match 4 contre 4 : idem

Analyser les résultats pour choisir son entraînement en fonction du problème de l'équipe : a-t-on beaucoup de points ? Pourquoi ?

- réussissons-nous nos services ? nos réceptions ? nos renvois ?
- renvoyons-nous loin ? fort ? pour provoquer la faute de l'adversaire ?

Perspectives : complexifier les situations d'entraînement (ou situations d'appui)

- 1- Le service à 2 ou 5 points
- 2- Le renvoi indirect : réception manchette + passes mains hautes
- 3- Le renvoi indirect : construction de l'attaque
- 4- Le 2 contre 2



3 - Réinvestissement :

mini-tournoi sur 2 terrains; 4 équipes de 3 élèves par terrain

Match 3 contre 3 avec tableau des résultats

en 15 points ou en 10 points en fonction du niveau des équipes

critère de réussite : la compétence ci-dessus est acquise si le tableau des résultats est rempli en fin de séance.

- finir tous les matchs grâce à votre organisation et à la bonne utilisation des règles pour éviter les conflits .

cf fiches "rencontres USEP" et dossier USEP " rôles des officiels et carte d'arbitre "

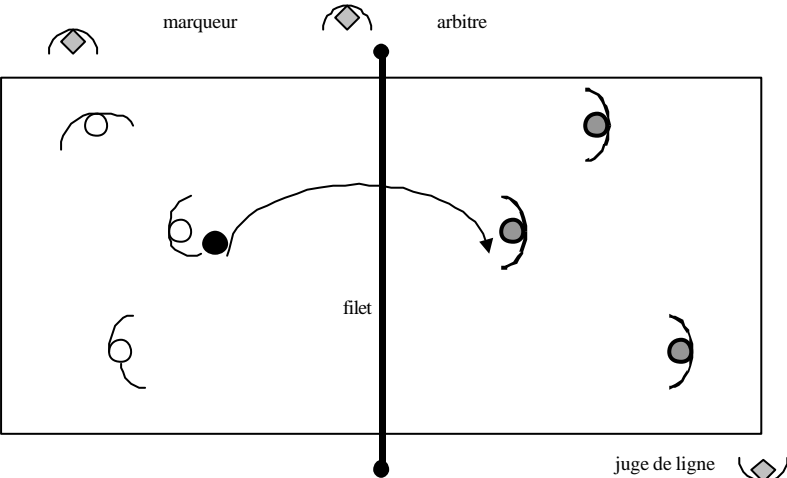
VOLLEY cycle 3 : situation de référence

3^{ème} étape, l'échange

réf G. PERRET
R.Reynaud-10/2001

TITRE : MATCH à 3 contre 3

OBJECTIF : Connaître et respecter les règles du volley-ball,
gérer le jeu et ses résultats (jouer, arbitrer, tenir la marque)

DISPOSITIF	BUT	CR. REUSSITE	OPERATIONS
<p>Au moins 3 à 4 terrains (10m x 5m) filets à 1,80m de hauteur environ, 3 équipes de 3 joueurs, 1 ballon, 1 fiche de marque par terrain</p>  <p>2 équipes jouent, 1 équipe organise</p>	<p>JOUEURS Faire tomber la balle dans le camp adverse ou provoquer la faute de l'adversaire = (pas de renvoi dans notre camp)</p> <p>GAGNER le jeu en marquant plus de points que l'équipe adverse</p> <p>ORGANISATEURS: 1 juge principal 1 juge de ligne 1 marqueur</p>	<p>JOUEURS 1 point à chaque balle mise en jeu pour l'équipe qui a réussi</p> <p><u>Le gain du match :</u> La première équipe qui a 20 points gagne le match (15 pts pour des équipes moins fortes)</p> <p>ORGANISATEURS: Avoir un résultat et l'annoncer</p>	<p>Service à l'équipe qui a réussi le point</p> <p>La balle est frappée</p> <p>La balle peut toucher le filet même au service</p> <p>Rotation des rôles :</p> <p>1 → joueurs 2 → organisateurs 3 → joueurs</p>

FICHE DE RESULTATS

Ordre des matches	Points de l'équipe X	Points de l'équipe Y	Nom de l'arbitre
X: Y:			
X: Y:			
X: Y:			
X: Y:			
X: Y:			
X: Y:			

Code de marque			
1 pt →		4 pts →	<input type="checkbox"/>
2 pts →	┌	5 pts →	<input type="checkbox"/>
3 pts →	└	6 pts →	<input type="checkbox"/>

FICHE DE RESULTATS

Ordre des matches	Points de l'équipe X	Points de l'équipe Y	Nom de l'arbitre
X: Y:			
X: Y:			
X: Y:			
X: Y:			
X: Y:			
X: Y:			

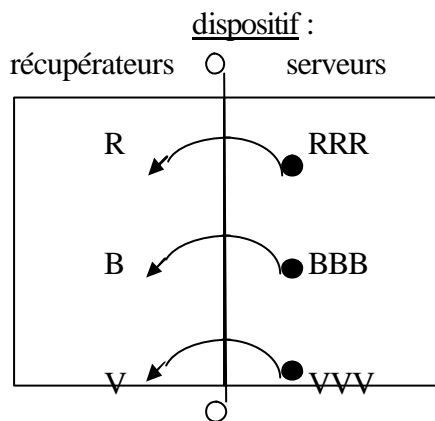
Code de marque			
1 pt →		4 pts →	<input type="checkbox"/>
2 pts →	┌	5 pts →	<input type="checkbox"/>
3 pts →	└	6 pts →	<input type="checkbox"/>

VOLLEY-BALL CYCLE 3

Situations d'apprentissage, avec au moins une balle par équipe. (entraînement par équipe)
Objectif : faire des progrès techniques et tactiques

LE SERVICE :

1^{ère} situation



but :

Servir = frapper la balle pour l'envoyer
par dessus le filet sur le terrain adverse

critères de réussite :

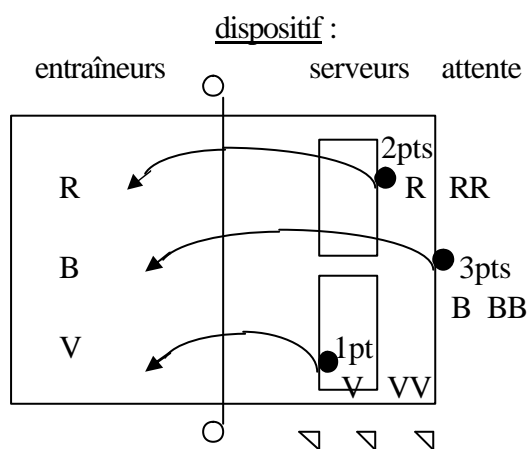
Etablir son record = nombre de réussites
sur 5 essais

Améliorer son record

consigne :

Après 5 essais, le serveur devient le récupérateur
de balle

2^{ème} situation



but :

Servir de plus en plus loin.

Choisir une ligne à 1, 2 ou 3 points.
(balises ou tapis)

critères de réussite : Etablir son record

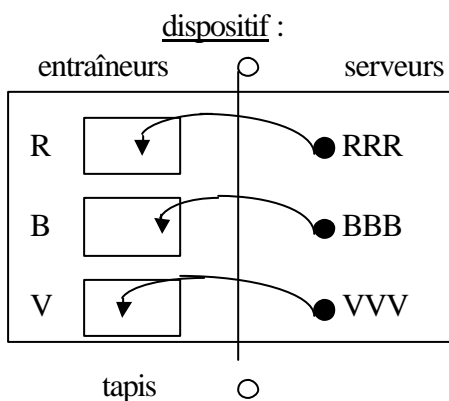
= nombre de points réalisés sur 5 essais

Améliorer son record personnel.

Consigne :

Après 5 essais, le serveur devient l'entraîneur
pour compter les points du suivant
et récupérer les balles.

3^{ème} situation



but :

Servir pour envoyer la balle sur le tapis en face

critères de réussite :

Etablir son record sur 5 essais puis l'améliorer.

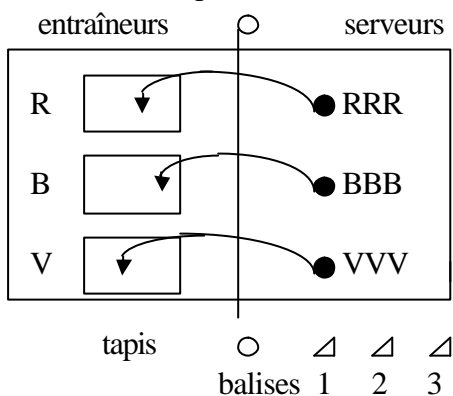
consigne : Après 5 essais rotation des rôles.

VOLLEY-BALL CYCLE 3

Situations d'apprentissage, avec au moins une balle par équipe. (entraînement par équipe)
Objectif : faire des progrès techniques et tactiques

LE SERVICE :

3^{ème} situation avec variantes
dispositif :



but :

Servir pour envoyer la balle sur le tapis en face

critères de réussite :

Etablir son record sur 5 essais puis l'améliorer.

consigne : Après 5 essais rotation des rôles.

1^{ère} variante : - reculer la ligne de tapis

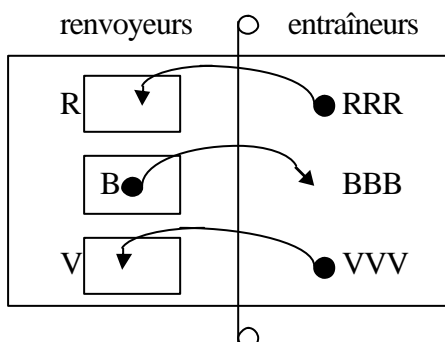
la balle tombe sur le tapis = 2 pts

la balle tombe devant le tapis = 1pt

2^{ème} variante : - servir à partir d'une balise à 1,2 ou 3 points.

LE RENVOI :

dispositif :



but :

Frapper la balle pour la renvoyer
par dessus le filet, sur le terrain adverse.

critères de réussite :

Etablir son record de renvois réussis sur 5 essais.

Améliorer son record personnel.

consignes :

Au départ, le renvoyeur est derrière le tapis.
(pour plus de mobilité)

L'entraîneur lance la balle par dessus le filet et sur le tapis.

Après 5 essais le renvoyeur se met en face en attente .

Bilan : faire observer les différentes manières de renvoyer la balle.

Variante : imposer le renvoi en passes mains hautes ou en manchettes.

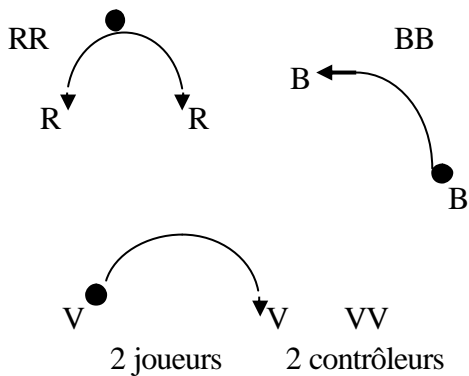
VOLLEY-BALL CYCLE 3

Situations d'apprentissage, avec au moins une balle par équipe. (entraînement par équipe)
Objectif : faire des progrès techniques et tactiques

L'ECHANGE :

Garder la BALLE EN VIE

dispositif : 1/2 classe = 3 équipes



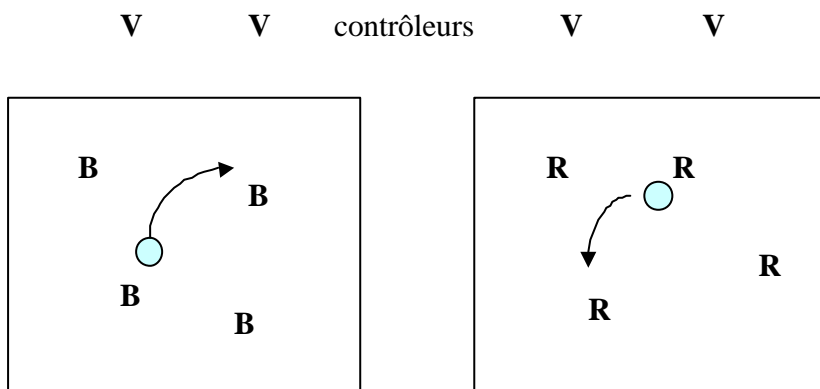
but :
Faire le maximum d'échanges à 2 joueurs, sans faire tomber la balle.

critères de réussite :
le nombre de passes réussies
Améliorer ce record au fil des séances.

consigne :
Rotation des rôles après 3 essais
joueurs ↔ contrôleurs

Variante 1 : Garder la BALLE EN VIE par équipe
Echanger à 4, établir un record de l'équipe. Améliorer ce record d'équipe.

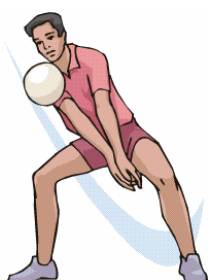
Variante 2 : Garder la BALLE EN VIE confrontation directe par équipe



dispositif : 2 terrains, rotation des 3 équipes, 1 balle par équipe

but : faire plus d'échanges que les autres équipes

critères de réussite :
la dernière équipe qui perd sa balle

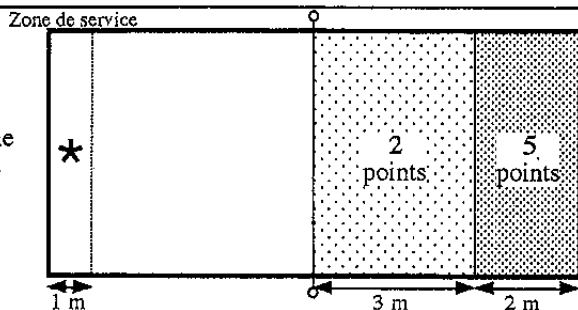


VOLLEY

Des situations-jeu pour faire des progrès et être plus efficace

S1 EFFICACITÉ AU SERVICE

DISPOSITIF:



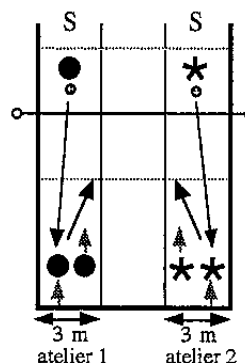
Chaque joueur d'une équipe a 5 ballons à mettre en jeu.

Exemple de tableau général

Équipe	Noms Joueurs	Essais ratés	2 points	5 points	TOTAL
.....					

S2 RENVOI INDIRECT (Défense)

DISPOSITIF: (2 ateliers / terrain d'adulte)



S : serveur

But:

- Empêcher le ballon de tomber.
- Ramener ce ballon vers le filet (à 2) pour l'envoyer dans la zone du serveur.

Serveur:

- 5 mises en jeu au fond du terrain.

Contraintes:

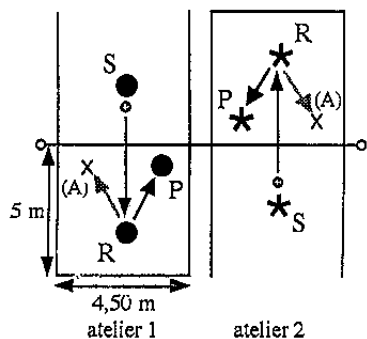
- Réception "manchette"
- Passes "mains hautes"

Évaluation:

- Compter les réussites pour chaque enfant sur 5 essais.

S3 RENVOI INDIRECT CONSTRUIRE L'ATTAQUE (Changement de statut)

DISPOSITIF: (2 ateliers / terrain adulte)



But:

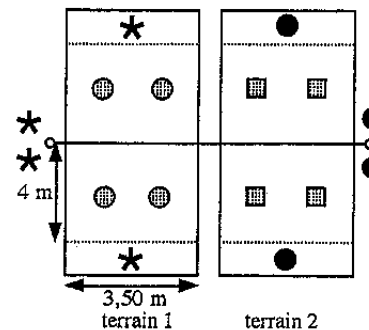
Le serveur "lance" le ballon sur "R" qui réceptionne, passe à "P" qui redonne le ballon à "R" devenu "A" (Attaquant) qui attaque la cible adverse.

Évaluation:

- 5 mises en jeu.
- On compte les réussites puis on change de rôle.

S4 TRAVAIL SUR L'ÉCHANGE (Rupture de l'échange) 2 contre 2

DISPOSITIF: (2 espaces de jeu / terrain adulte)



2 équipes de 4 / terrain

- : ne font que mettre le ballon en jeu (alternance des services) et arbitrent.

But:

- : ils essayent de marquer 1 point en faisant tomber le ballon dans le camp adverse en provoquant la faute de l'adversaire.

Évaluation:

- Match en 10 points puis changement de rôle.

Compétences visées = **S'affronter individuellement ou collectivement**
Appliquer et construire des principes de vie collective

I. CONDITIONS MATERIELLES

- Hauteur du filet : 1,80 m pour les CM, 1,60 m pour les CE2
- Dimensions du terrain : 10 m x 4,5 m
- Choix du ballon : TYPE SAAM Junior ou CONTI VO 41 (CM2)

II - ORGANISATION DE LA CLASSE

- Chaque classe constitue des équipes de niveaux (4 niveaux différents): maxi 8 équipes
A1- A2 = Très forts B1- B2 = Forts C1- C2 = Moyens D1- D2 = Faibles
- Equipes de 3 joueurs avec remplaçants autorisés
(Un joueur ne peut pas faire partie de 2 équipes différentes)

III. LES REGLES

- Service : * de l'extérieur du terrain (à aménager au niveau D)
* Un joueur ne peut servir qu'une fois (l'équipe "tourne" donc quand elle marque 1 pt)
- Le gain du match et les points :
* Une équipe marque 1 point et gagne le service quand la balle tombe dans le camps adverse ou que l'adversaire fait une faute.
* L'équipe victorieuse est la première qui a 15 points (ou 10 pour les niveaux D).
- Les fautes individuelles sanctionnées
* Accrochage du filet
* Blocage de la balle
* Frapper la balle 2 fois consécutives
- Les fautes collectives
Frapper la balle plus de 3 fois sans l'envoyer dans le camps adverse

IV. ORGANISATION DE LA RENCONTRE

- Les enfants sont joueurs mais aussi arbitres : 1 arbitre ,1 juge de ligne, 1 marqueur.
- Chaque équipe désigne 1 arbitre officiel (voir carte d'arbitre)
- Chaque équipe de la classe fera partie d'une poule de son niveau et rencontrera toutes les équipes de la poule.
- Un match rapporte 2 points pour la classe
- Un match perdu = 0 point

* Pour le classement, on calcule le quotient de :

Total des points obtenus par toutes les équipes de la classe
Nombre de matches joués par la classe

**POUR CHAQUE EQUIPE PREVOIR MAILLOTS OU DOSSARDS, SIFFLET
CHRONOMETRE, BALLONS.**

FEUILLE DE MARQUE

Ordre des matches	Points de X	Points de Y	Nom de l'arbitre
X : Y :			
X : Y :			
X : Y :			
X : Y :			
X : Y :			
X : Y :			
X : Y :			

LES REGLES

- Service : de l'extérieur du terrain (à aménager au niveau D)
un joueur ne peut servir qu'une fois (l'équipe "tourne" donc quand elle marque 1 pt).

- Le gain du match et les points : Une équipe marque 1 point et gagne le service quand la balle tombe dans le camp adverse ou que l'adversaire fait une faute.
L'équipe victorieuse est la première qui a 15 points
(ou 10 points pour les niveaux D).

- Les fautes individuelles sanctionnées: accrochage au filet,
blocage de la balle,
frapper la balle 2 fois consécutives.

- Les fautes collectives: frapper la balle plus de 3 fois sans l'envoyer dans le camp adverse.

La marque :	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts	6 pts
Le code :		┌	▮	◻	◻	◻



Tableau de résultats

Terrain n°

Niveau:

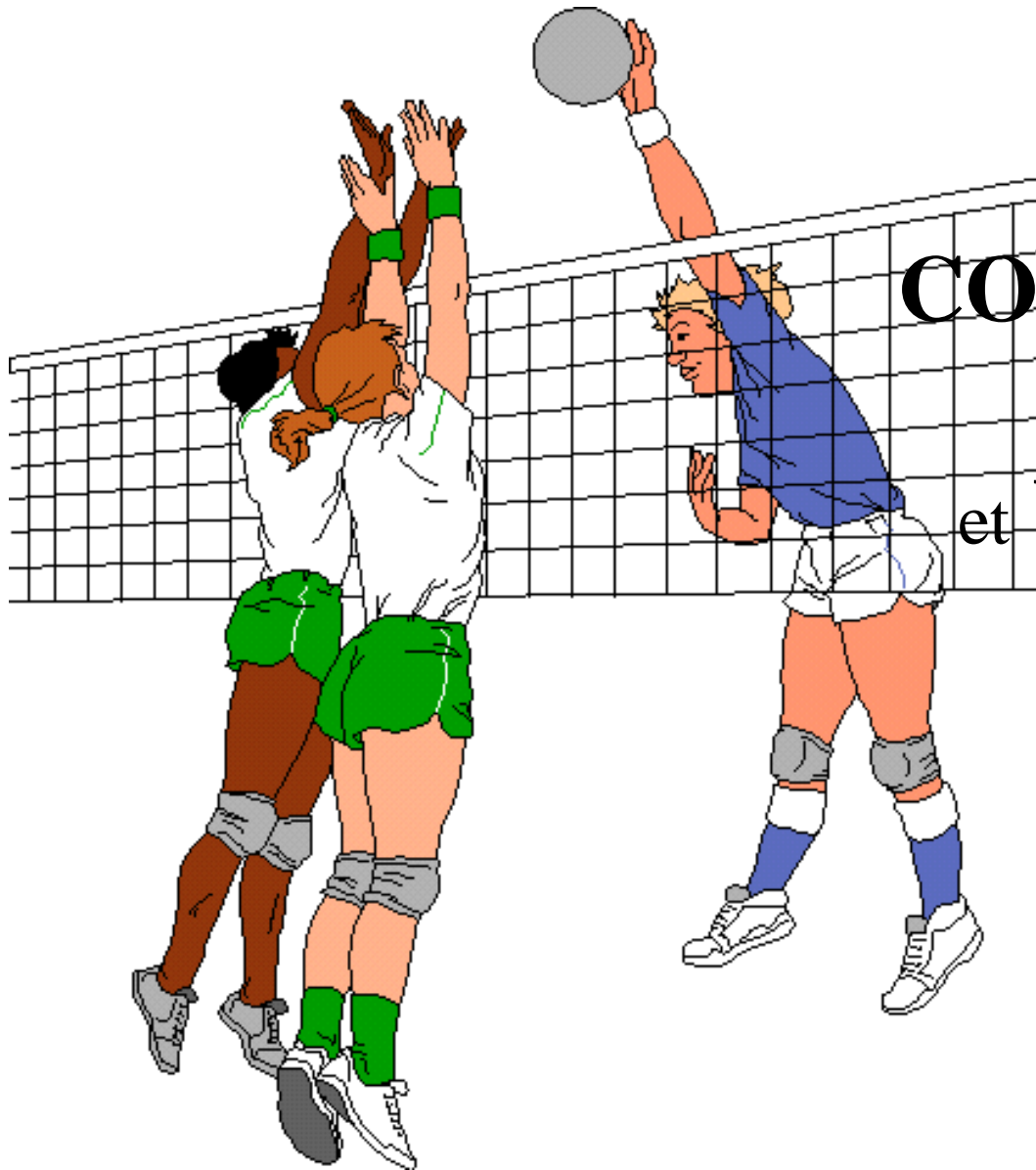
Equipes: ① ② ③ ④

Ordre des Matches	Scores	Victoire ou Défaite				Matches joués
		1	2	3	4	
1 contre 2						③
3 contre 4						
1 contre 3						
2 contre 4						
1 contre 4						
2 contre 3						
Total des victoires						
Points marqués						

CYCLE 3

COMPETENCES EPS

et VOLLEY – BALL



2 modules d'apprentissage :

1 - le respect des règles

2 - le projet d'action

les PROGRAMMES de l'ECOLE PRIMAIRE 2002 et le VOLLEY - BALL

S'affronter collectivement ... Construire un projet d'action.

Les compétences EPS :

La compétence spécifique :

“S'affronter individuellement ou collectivement” est obligatoirement travaillée chaque année grâce à un module d'apprentissage sur les jeux collectifs, traditionnels ou non (on peut compléter la programmation avec un module de jeux de lutte ou de jeux de raquettes).

- **coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif,**

La compétence générale principalement visée

Construire un projet d'action : - le formuler, - le mettre en œuvre, - s'engager contractuellement...

Les autres compétences générales

Mesurer et apprécier les effets de l'activité : - appréciation de ses actions...

S'engager lucidement dans l'action : - choisir des stratégies efficaces, - contrôler ses émotions...

La démarche d'apprentissage :

Il s'agira dans ce cycle d' **enrichir, diversifier, perfectionner, combiner, enchaîner** les actions motrices fondamentales du **répertoire moteur, au travers de la pratique des activités physiques, sportives et artistiques qui leur donnent tout leur sens.**

L'EPS est un support privilégié pour **parler de sa pratique** (nommer, exprimer, communiquer) sans trop empiéter sur le temps de l'activité physique, et pour **lire et écrire en classe** des textes divers (fiches, règles de jeu, récits, documents...).

L'EPS contribue à **la formation du citoyen**, en éduquant à la responsabilité et à l'autonomie. Elle offre la possibilité de jouer avec la règle, de mieux la comprendre, de la faire vivre, et d'accéder ainsi aux valeurs sociales et morales.

L'EPS aide également à concrétiser certaines **connaissances et notions** plus abstraites, elle en facilite la compréhension et l'acquisition, ...

COMPETENCES EPS et volley-ball au CYCLE 3

Idées-forces des compétences :

gérer le match et les entraînements ...

choisir son entraînement et s'exercer pour mieux jouer.

construire la mise en relation

- de la situation de référence du mini-match avec une situation d'apprentissage
- d'un projet tactique avec son niveau technique

ce qui permettra d'acquérir des connaissances

- sur l'activité : axées sur *le Répertoire Moteur* du joueur collectif et sur les tactiques possibles de l'équipe
- sur soi : axées sur l'adéquation entre les deux

Formulation pour l'élève :



" Choisis un entraînement pour toi et ton équipe en fonction de ton niveau "

" Choisis une tactique en fonction de ton adversaire "



Remarque: Au moins deux groupes de niveau dans la classe permettront à chaque équipe de pratiquer et réussir à son niveau.

Cela suppose que l'élève ait acquis une certaine maîtrise des jeux collectifs avec balle ou ballon, un premier Module d'Apprentissage a donc été conduit pour développer :

- le répertoire moteur du joueur : savoir servir, renvoyer, échanger.
- la compétence générale 4 : connaître les règles de jeu, gérer le match et les résultats
(des équipes hétérogènes permettront à tous de s'appropriier les règles)

Repérage des savoirs à construire

Il s'agit de conduire l'élève et son équipe à mettre en adéquation projet tactique et niveau technique.

Apprentissages pratiques	Contenus cognitifs	Attitudes et motivations
S'inscrire dans un projet tactique pour renvoyer sur le terrain adverse et provoquer la faute de l'adversaire.	Identifier les différents types de problèmes rencontrés par l'équipe: 1. servir 2. renvoyer 3. attaquer le terrain adverse 4. mettre l'adversaire en difficulté	Vouloir mettre au service de l'équipe les compétences de chacun.
Inscrire ce projet tactique en pertinence avec son niveau technique. (utiliser le potentiel de chacun)	Expliciter la stratégie de l'équipe.	Accepter de remettre en cause son projet : - d'entraînement - stratégique
<u>Choisir</u> un projet d'entraînement collectif et, ou, individuel adapté au niveau de l'équipe.	Enoncer un projet collectif ou individuel d'entraînement <u>en relation</u> avec le problème rencontré par l'équipe.	<u>Adapter</u> le projet tactique collectif en fonction de l'adversaire.

Matériel nécessaire pour une pratique scolaire

Au moins 2 terrains de 10 x 5 mètres avec un filet à environ 1,70 m de haut pour permettre de fonctionner en 2 groupes de 3 équipes
au moins 6 ballons de volley pour avoir une balle par équipe, l'idéal étant 1 balle pour 2 élèves (si possible chasubles ou maillots de couleur différente pour identifier les équipes)

Module d'apprentissage :

CS3 : S'affronter individuellement ou collectivement.

CG4 : Construire un projet d'action.

CONNAITRE

SE CONNAITRE

SE TESTER = SAVOIR REFAIRE
ds d'AUTRES CONDITIONS,

cg4: ... les règles...

Découverte

Mise en activité : le match
Rappel des rôles sociaux
Connaissance du résultat :
le score
Découverte des situations
d'apprentissage

BILAN collectif des connaissances

Situation de référence 1

1^{er} Tournoi
Inter-équipes

Fiche de résultats
avec les 1^{ères}
observations

cg2 : formuler un projet d'action,
le mettre en œuvre

Structuration

Activité de résolution de problème:
Manières de faire ↔ projet de l'équipe
Analyser les résultats, les observations
Mettre en relation les colonnes observations
Identifier le problème de l'équipe
Enoncer le projet de l'équipe :
entraînement et tactique

BILAN des connaissances sur l'activité et sur soi:

Situation de référence 2

2^{ème} Tournoi
Inter-équipes

Fiche de résultats
avec les
observations

cg1: s'engager lucidement
dans l'action

Réinvestissement

Voir la liste
des savoirs à
construire

Dire ce qu'on a fait ↔ Faire ce qu'on a dit

FAIRE

DIRE le FAIRE

FAIRE le DIRE

VOLLEY-BALL CYCLE 3

R.Reynaud - 2003
CPC Lyon Part-Dieu
réf. Alain Martinet

Compétences EPS :

S'affronter collectivement
Construire un projet d'action

faire choisir une situation d'apprentissage pour progresser
d'après l'analyse des résultats du match

LA SEANCE

Echauffement : en rapport à l'activité (1 balle pour deux)
Mini-match (4 contre 4 ou 3 contre 3) avec fiche des résultats
Situations d'apprentissage en relation avec le mini-match

5 à 10 mn
20 à 25 mn
20 à 25 mn



LA DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT

Faire mettre en relation le mini-match et l'entraînement.

Pourquoi ?

→ s'entraîner pour progresser dans les matchs.

SITUATION DE REFERENCE
qui pose un problème

mini-match 4*4 ou 3*3

SITUATION D'APPRENTISSAGE
pour résoudre le problème

- présenter différentes situations d'entraînement
- faire choisir à chaque équipe son entraînement, sa stratégie de jeu

Comment ?

1 / CONNAISSANCE DU RESULTAT :

- Faire → remplir la fiche de résultat du match
→ annoncer le résultat à chaque point marqué
(plus de contestation des résultats ensuite)
→ annoncer le score final
→ analyser le score : bilan plus approfondi, de 3 à 5mn, de temps en temps à l'aide de ce questionnaire
- **gagné ou perdu ? pourquoi ?** à votre avis...
 - **quel est le problème de votre équipe ?**
le service ? le renvoi ? l'échange ?
votre placement ? (occupation du terrain)
vos déplacements ? (mobilité sur le terrain)
aucun ?
- observer le problème posé pour le prochain match de votre équipe, avec une fiche si elle vous est nécessaire
(voulue et conçue par l'équipe)

exemples :

- nombre de services effectués % nb de services réussis
- nombre de renvois essayés % nb de renvois réussis

2 / LES MANIERES DE FAIRE :

- Faire → observer, inventorier les différentes techniques, au cours des bilans
- exemples :
- servir par en bas (balancier)
ou par en haut (tennis)
 - renvoyer en passe mains hautes
ou en réception manchette
- essayer ces différentes manières de faire pour réussir, au cours des entraînements choisis pour progresser dans les matchs
- exemples :
- faire 5 essais en service balancier
 - faire 5 essais en service tennis
- annoncer le résultat des entraînements (rapide bilan)
exemple : chacun annonce rapidement ses réussites / 5 essais
- mettre en évidence les progrès de chacun (bilan de l'entraînement)
exemple : je suis passé de 2/5 à 4/5
- choisir la manière (technique) la plus efficace pour soi, au cours des matchs
exemple : en match, j'assume avec le service que je réussis 4/5
ou je prends des risques avec mon service réussi 2/5 ?
- rem : cela renvoie à la stratégie de l'équipe, se mettre d'accord sur ces choix.

3 / LE PROJET DE L'ÉQUIPE : projet d'action collective

Projet d'entraînement : au regard de l'analyse du score du match précédent, mon équipe choisit l'entraînement :

- sur le service
- sur le renvoi direct
- sur le renvoi indirect
- sur l'échange

Contrat de l'équipe : au regard du problème observé lors du match précédent, mon équipe s'engage à réussir au moins :

- la moitié des services (ou plus de la moitié des services)
- 5 services au fond du terrain adverse
- ¼ des renvois essayés (ou plus)
- 2 ou 3 renvois indirects
- 5 renvois au fond du terrain adverse

Stratégie de l'équipe : en fonction de l'observation de notre adversaire, on choisit

- d'assurer nos services
- de prendre des risques en servant loin ou fort
- de renvoyer haut
- de renvoyer loin, au fond du terrain adverse,
- de renvoyer où il n'y a personne
- de renvoyer souvent au fond et de temps en temps prêt du filet

remarque : si le niveau d'une équipe le permet, on peut faire repérer l'importance de la zone centrale près du filet pour renvoyer en mettant plus facilement l'adversaire en difficulté
faire travailler le renvoi indirect en passant dans cette zone pour

- renvoyer là où il n'y a personne
- construire l'attaque



exemples de fiche d'observation + résultats

Mini-match volley-ball en 15 points équipe de ...	Nombre de services effectués	Nombre de services réussis	Points marqués <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Résultat : G, P, N + score
1 ^{er} match contre ...				
2 ^{ème} match contre ...				

Mini-match volley-ball en 15 points équipe de ...	Nombre de renvois essayés	Nombre de renvois réussis	Points marqués <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Résultat : G, P, N + score
1 ^{er} match contre ...				
2 ^{ème} match contre ...				

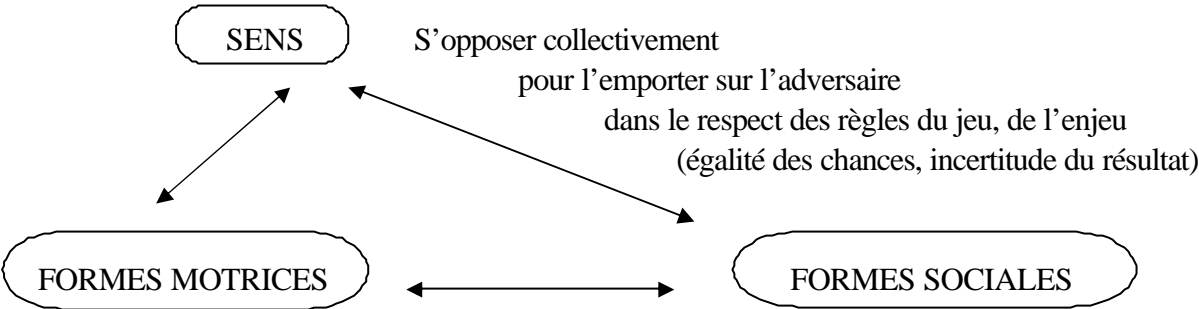
DEFINITION DE L'ACTIVITE VOLLEY-BALL

Un sport de renvoi

sur le terrain adverse
par dessus un filet

(comme le tennis, le badminton...)

L'ESSENTIEL de l'activité :



Se placer et se déplacer
en courant, en sautant
en avant, en arrière,
en pas chassés

différents types d'organisation :
matches 3 équipes de 4 joueurs
matches 4 équipes de 3 joueurs
rencontre USEP (par poules)

pour envoyer, renvoyer, passer
en frappant la balle
par en haut, par en bas
à une main, à 2 mains
en défense, en attaque,
en contre, en smash

différents rôles sociaux
joueurs : attaquant, défenseur
organiseurs : arbitre, secrétaire,
juge de ligne
spectateur, entraîneur, contrôleur

