

VOLLEY-BALL AU CYCLE 3

PROJET PEDAGOGIQUE POUR UNE UNITE D'APPRENTISSAGE

Ce document a été réalisé par les Conseillers Pédagogiques EPS de l'Inspection Académique des Alpes-Maritimes en collaboration avec le Conseiller technique Volley-ball du Comité départemental Volley-ball 06

Les propositions contenues dans ce document doivent permettre aux enseignants et aux intervenants extérieurs de conduire une unité d'apprentissage en volley-ball et de se familiariser avec une démarche d'apprentissage.

CADRE INSTITUTIONNEL (PROGRAMMES EPS – CM1- CM2- 6eme - arrêté du 9-11-2015)

L'éducation physique et sportive propose à tous les élèves, de l'école au collège, un parcours de formation constitué de quatre champs d'apprentissage complémentaires, dont :

- **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples d'activités et de mises en situation
<ul style="list-style-type: none"> - Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. - Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. - Coordonner des actions motrices simples. - Se reconnaître attaquant / défenseur. - Coopérer pour attaquer et défendre. - Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. - S'informer pour agir 	<p>Jeux pré-sportifs type : volley-ball...</p>

Repères de progressivité : Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles.

VOLLEY-BALL AU CYCLE 3
DES CATEGORIES DE PROBLEMES SELECTIONNES PAR ETAPES

Ordre tactique

1 Entrer dans la logique du jeu (attaquer et défendre une cible)	2 Exploiter l'espace de jeu en profondeur (pour attaquer et défendre)	3 Exploiter l'espace de jeu en profondeur et en largeur (pour attaquer et défendre)
---	--	--

Ordre moteur

De 1 à 3 Manipuler la balle (passer d'un jeu de balle bloquée à un jeu de balle frappée)

UNE DEMARCHE D'APPRENTISSAGE

La séance enchaîne 3 temps, articulés entre eux :

T.1 - L'entrée dans la séance par une **situation-problème**¹ (de référence : jeu réel avec règlement adapté 4 contre 4, 2 contre 2, 3 contre 3) pour confronter directement l'élève à une catégorie sélectionnée de problèmes et à un thème de séance tactique et moteur (*but de réalisation*)

T.2 - Le ou les **situation(s) d'apprentissage**² (exercices spécifiques pour entraîner l'élève à résoudre le ou les problème(s) sélectionné(s) précédemment (*but de maîtrise*))

T.3 - Le retour « **armé** » à la situation-problème de départ pour donner à l'élève l'occasion de réinvestir les acquis travaillés précédemment et mesurer les progrès réalisés (*but de réalisation*)

(NB : le temps T1 sera précédé d'une phase d'échauffement général/spécifique)

(1) Placée en début, la situation-problème cible les obstacles, pointe une difficulté particulière (avec l'aide de l'enseignant et de l'I.E qui sollicitent la classe et mettent en évidence un problème majeur vécu par les élèves). Le but est de donner du sens et une légitimité aux exercices d'entraînement à venir.

(2) Les situations à travailler sont en lien direct avec le problème (tactique ou moteur) ciblé précédemment (pas d'exercice plaqué qui n'aurait aucun rapport direct avec l'obstacle sélectionné). Le gain d'expertise réinvesti dans le retour au jeu réel passe par le choix opportun des situations d'apprentissage sélectionnées à cet effet (voir les propositions dans les Fiches jointes)

L'expertise professionnelle de l'enseignant et de l'I.E est mise à contribution dans cette démarche qui, d'une certaine manière, rompt avec les codes traditionnels (*des exercices préalables de volley – souvent décontextualisés- suivi du classique « match » de fin de séance*). Le jeu de volley (la situation de référence) est ici l'ancrage à partir duquel doit graviter toute la séance en lui donnant une unité fonctionnelle forte.

UNE PROGRAMMATION POUR L'UNITE D'APPRENTISSAGE

Etapes		Balles bloquées Séances : 1 à 2	Balles semi-bloquées Séances : 3 à 5	Balles frappées Séances : 6 à 8																								
P R O B L E M E S		<p>La logique du jeu</p> <p>Savoir viser la cible adverse et protéger sa propre cible (Règlement adapté : « Bloquer 1'' maxi toutes les balles est autorisé »)</p>	<p>L'espace de jeu en profondeur</p> <p>Savoir construire l'attaque et la défense en jouant sur la profondeur du terrain (Règlement adapté : « Bloquer 1'' maxi la balle en réception de service est autorisé »)</p>	<p>L'espace de jeu en profondeur/largeur</p> <p>Savoir construire l'attaque et la défense en jouant sur la profondeur /largeur du terrain (Règlement classique : « Frapper la balle en jeu est obligatoire »)</p>																								
	C O N T E N U S	<p>tactiques:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Passer d'un jeu en continuité de l'échange (lancer au-dessus du filet) à un jeu de rupture de l'échange (viser la cible adverse) -Se positionner sur le terrain pour protéger la cible, en restant concentré <p>moteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir bloquer/renvoyer vite la balle (déplacement et positionnement/ balle) - Savoir lancer à 1 ou 2 mains - <u>Fort</u> : court ou long, en sautant. <u>Placé</u> : viser les trous, lobber vers le fond, ou juste derrière, feinter... - Se placer en permanence sur tout le terrain (ex. 2 devant/2 derrière) Ne pas se gêner. Crier « j'ai ! » 	<p>tactiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Viser le fond du terrain ou juste derrière le filet -Choisir : sur service long (plutôt bloquer la balle puis la lancer en zone avant à son partenaire), sur service court (plutôt la bloquer et la frapper directement) - le partenaire bloque et frappe la balle <p>moteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Savoir-faire une passe haute volley - Savoir-faire une frappe directe en 1 ou 2 mains vers la cible adverse - Savoir-faire une attaque « balle bloquée/frappée » venant de l'arrière -Savoir-faire un service (avancé) frappé (bas ou haut, à 1 ou 2 mains...) 	<p>tactiques :</p> <p>Elargir la palette de choix :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Viser le fond du terrain ou juste derrière le filet OU sur les côtés -Sur service long frapper(obligatoire) et renvoyer directement OU passer à son partenaire -Sur service court frapper (obligatoire) et renvoyer directement <p>moteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Savoir-faire une passe (ou frappe) conventionnelle « volley » : courte ou longue -savoir-faire un service bas « à la cuillère » 																								
S I T U A T I O N	R E F E R E N C E	<p align="center">4 contre 4</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 40px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>« Le flippeur »</p> <p>-toutes les balles au service ou en jeu sont <u>bloquées/lancées</u></p> <p>-balles bloquées 1'' mx-</p>									<p align="center">2 contre 2</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 40px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>« La doublette »</p> <p>En 1 (réception de service) : la balle est <u>bloquée</u> puis lancée</p> <p>En 2 : la passe est <u>bloquée</u> puis frappée</p> <p>En jeu et au service toutes les balles sont frappées</p> <p>- idem bloquées 1'' mx-</p>									<p align="center">3 contre 3</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 40px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>« La triplète »</p> <p>En 1 (réception de service) : la balle est <u>frappée</u></p> <p>En 2 : la passe est <u>bloquée</u> puis frappée</p> <p>En jeu et au service toutes les balles sont frappées</p> <p>- idem bloquées 1'' mx-</p>								

MISE EN PLACE DE L'UNITE D'APPRENTISSAGE

-Evolution possible dans une cour d'école (un espace de pratique adapté et permettant une mise en activité de la classe entière en sécurité)

- **Les ballons** : Ballons légers en particulier pour débutants / 1 pour 2, ballons évolutifs ou éducatifs de type smashy par exemple.

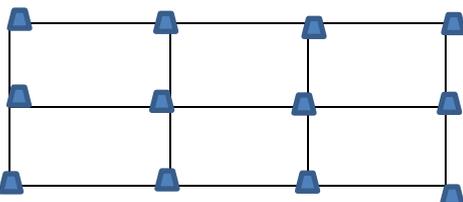
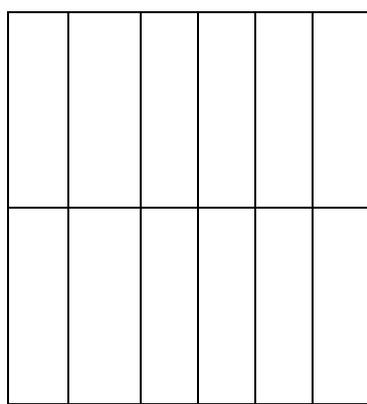
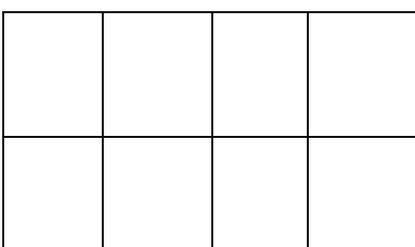
- **Le Filet** : bande plastique, fil élastique (ex. bande de 25 m fixée de part et d'autre). Hauteur : hauteur d'un joueur de taille moyenne, bras levé et (selon la situation de référence) +10cm +20cm +30 cm.

-Les terrains :

Ils sont tous matérialisés (exemple par des coupelles), sur les lignes extérieures et sous la ligne de filet

Dimension :

Variable selon la situation de référence. Mais compris dans l'espace disponible. Par exemple 18m de L :

4 contre 4	2 contre 2	3 contre 3
 <p style="text-align: center;">4 m L /6m l <i>Large et moyen profond</i></p> <p style="text-align: center;">Filet = taille moyenne/bras levé + 10 cm</p>	 <p style="text-align: center;">6 m L /3m l <i>Etroit et profond</i></p> <p style="text-align: center;">Filet = taille moyenne/bras levé + 20 cm</p>	 <p style="text-align: center;">4,5m L /4,5m l <i>Moyen large et moyen profond</i></p> <p style="text-align: center;">Filet = taille moyenne/bras levé + 30 cm</p>

Règlement* des situations de référence

4 contre 4 -balles bloquées* 1'' mx-	2 contre 2 -balles semi-bloquées* 1'' mx-	3contre 3 -balles frappées*-
<p>-toutes les balles au service ou en jeu sont <u>bloquées</u>/(r)<u>envoyées</u></p> <p>-1point/balle touche le sol directement ou sur faute</p> <p>Jeu au point ou au temps</p> <p>-Interdit de se déplacer avec la balle, de toucher le filet avec son corps</p> <p>- n'importe qui engage, mais sans dépasser la moitié de son terrain</p> <p>Toutes balles franchissant le filet sont lancées</p> <p><i>* mais pas interdit de « frapper les balles » directement !</i></p>	<p>En 1 (réception de service) : la balle est <u>bloquée</u> et lancée</p> <p>En 2 : la passe est <u>bloquée</u> puis frappée</p> <p>En jeu (et au service) toutes les balles sont frappées</p> <p>-c'est le camp qui gagne qui marque le point et qui sert</p> <p>- n'importe qui engage, mais sans dépasser la moitié de son terrain</p> <p>Toutes balles franchissant le filet sont frappées</p> <p><i>* mais pas interdit de « frapper la balle » directement en 1 ou en 2 !</i></p>	<p>En 1 (réception de service) : la balle est <u>frappée</u></p> <p>En 2 : la passe est <u>bloquée</u> puis frappée</p> <p>En jeu (et au service) toutes les balles sont frappées</p> <p>-l'équipe qui reprend le service tourne (serveur : du fond à droite)</p> <p>Toutes balles franchissant le filet sont frappées</p> <p><i>* mais pas interdit de « frapper la balle » directement en 2 !</i></p>

* Application possible par les élèves eux-mêmes (arbitrage ou auto arbitrage). Ces 3 situations de référence seront mises en œuvre dans les rencontres sportives (Usep/Comité VB) de fin d'année.

Objectif : Entrer dans la logique du jeu (thème : bloquer la balle/lancer vers la cible adverse)

1. Le jeu du flippeur

But : marquer le plus de points en envoyant la balle dans la cible adverse (terrain)

4 contre 4

	T2	T3
		

Terrains larges et moyennement profonds (hauteur filet bras levé des élèves moyens +10 cm)

-1point/balle touche le sol directement ou sur faute de réception/renvoi

Jeu au point ou au temps

-Interdit de se déplacer avec la balle, de toucher le filet avec son corps

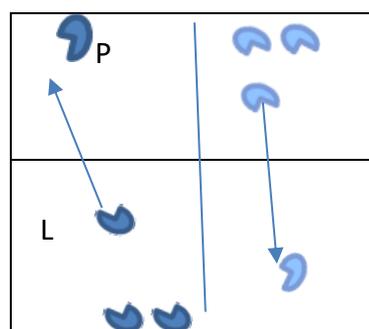
-Service lancé (lanceur libre, de n'importe quel endroit)

Possibilité de bloquer la balle

2. Deux situations de maîtrise du savoir viser la cible/ bloquer la balle

Le jeu du pêcheur sans filet

Groupe de 4 sur le même terrain que S1, divisé en 2



But du lanceur L :

- Envoyer la balle dans la cible adverse (viser les côtés, le fond, juste derrière le filet...). Lancer à une ou deux mains, sans se déplacer

But du pêcheur P :

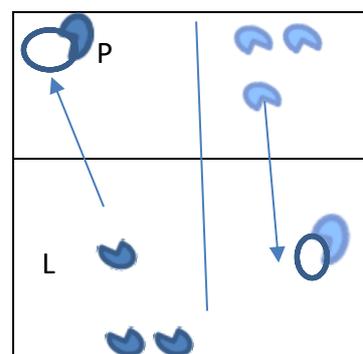
-Bloquer la balle à deux mains, avant qu'elle touche le sol
(Puis la redonner en la faisant rouler au sol)

(Les L lancent à tour de rôle -Toutes les 2 minutes changement de pêcheur)

Le jeu du pêcheur (évolution)

Le pêcheur pêche avec filet (cerceau)

- 1 cerceau par équipe de 4



But du lanceur L :

- idem

But du pêcheur P :

-faire entrer la balle dans son cerceau tenu à deux mains, avant qu'elle touche le sol

(Les L lancent à tour de rôle -Toutes les 2 minutes changement de pêcheur)

1. Retour au jeu du Flipper

Faire se rencontrer de nouvelles équipes de 4

Objectif : Entrer dans la logique du jeu (thème : bloquer/ renvoyer 1'' mx)

1. Le jeu du flippeur

But : marquer le plus de points en envoyant la balle dans la cible adverse (terrain)

4 contre 4



Terrains larges et moyennement profonds (hauteur filet bras levé des élèves moyens +10 cm)

-1point/balle touche le sol directement ou sur faute de réception/renvoi

Jeu au point ou au temps

-Interdit de se déplacer avec la balle, de toucher le filet avec son corps

-Service lancé (lanceur libre, de n'importe quel endroit)

Possibilité de bloquer la balle mais 1'' maxi.

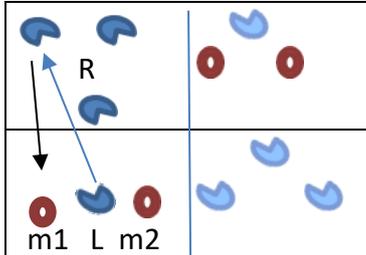
2. Trois situations de maîtrise du savoir « bloquer/renvoyer »

Groupe de 4 sur le même terrain que S1, divisé en 2

- Placement en triangle (pointe en bas) des 3 receveurs (R)

-Le lanceur (L) est placé entre 2 marquages (m1/m2)

2 marques ● par équipe de 4



But du lanceur L :

- viser les R à tour de rôle
-récupérer la balle pour protéger la cible m

But des relanceurs R :

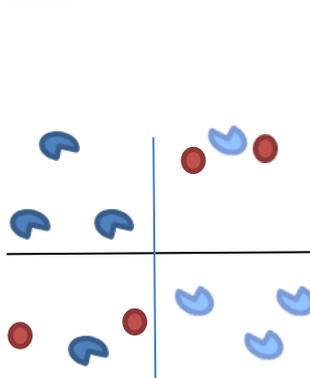
-bloquer/relancer la balle (en 1''mx)

- viser une des 2marques (m1 ou m2)

(Rotation toutes les 2 minutes)

Idem : évolution =

Placement en triangle (pointe en haut) des 3 receveurs (R)

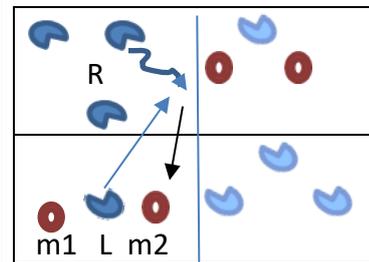


But du lanceur L : idem

But des relanceurs R : idem

(Rotation toutes les 2 minutes)

Idem : évolution = **Le lanceur vise les espaces libres pour marquer 1 point**



But du lanceur L :

- viser un espace libre

-récupérer la balle pour protéger la cible m

But des relanceurs R :

-se déplacer + bloquer/relancer la balle (en 1''mx)

- viser une des 2marques (m1 ou m2)

(Rotation toutes les 2 minutes)

3. Retour au jeu du Flipper

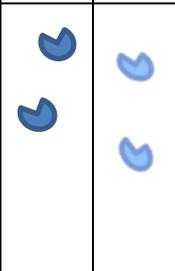
Faire se rencontrer de nouvelles équipes de 4

Objectif : Construire l'attaque et la défense en jouant sur la profondeur du terrain (thème : remonter la balle du fond du terrain et la « bloquer/frapper »)

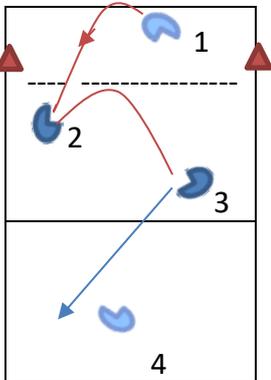
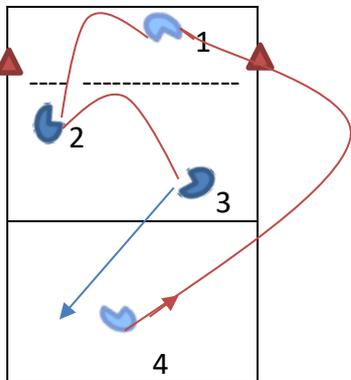
1. Le jeu en doublette

But : marquer le plus de points en envoyant la balle dans la cible adverse (terrain)

2 contre 2

	T3	T4	T5	T6	
					Terrains étroits et profonds (hauteur filet bras levé des élèves moyens +20 cm) L'équipe qui gagne l'échange marque 1 point et sert
					Service lancé, serveur libre, de n'importe quel endroit de son terrain sans dépasser le milieu En 1 (réception de service) : la balle est <u>bloquée</u> et lancée En 2 : la passe est <u>bloquée</u> puis frappée (1'' max) En jeu (et au service) toutes les balles sont frappées

2. Deux situations de remontée de la balle (bloquer/frapper une passe venant de l'arrière)

Le jeu du relai	Le jeu du relai lanceur
<p>Groupe de 2 (3 contre 1) sur le même terrain que S1 - Zone de fond matérialisée (ex. plots)</p>  <p>La balle part du 1</p> <p><u>But des relayeurs 1 2 3</u> - Envoyer la balle dans la cible adverse (viser les côtés, le fond, juste derrière le filet...).</p> <p>La balle (lancée) part du 1 en zone arrière vers le 2. Le 2 passe la balle (bloquée/frappée) au 3 qui la bloque/frappe à son tour vers la cible adverse</p> <p><u>But du défenseur 4 :</u> -récupérer la balle en la bloquant avant qu'elle touche le sol (Toutes les 2 minutes changement de rôle)</p>	<p>Idem : évolution = la balle part du lanceur - Zone de fond matérialisée (ex. plots)</p>  <p>La balle part du 4</p> <p><u>But des relayeurs 1 2 3</u> - idem (le 1 bloque la balle avant qu'elle tombe dans la zone) -«bloquer/frapper » du 2 et 3</p> <p><u>But du lanceur/ défenseur 4 :</u> - Viser la cible dans la zone du fond - Récupérer la balle en la bloquant avant qu'elle touche le sol (Toutes les 2 minutes changement de rôle)</p>

3. Retour au jeu en doublette

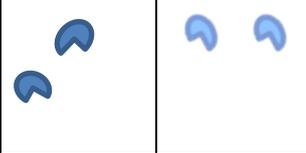
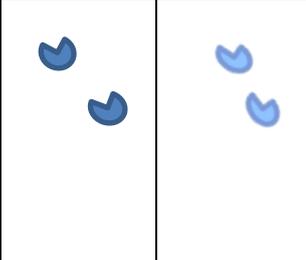
Possibilité de faire rencontrer d'autres équipes de 2

Objectif : Construire l'attaque et la défense en jouant sur la profondeur du terrain (Thème : choisir entre le relai ou l'attaque directe)

1. Le jeu en doublette

But : marquer le plus de points en envoyant la balle dans la cible adverse (terrain)

2 contre 2

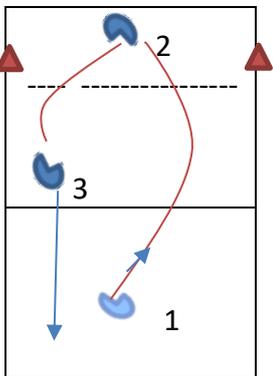
	<p>Terrains étroits et profonds (Hauteur filet bras levé des élèves moyens +20 cm)</p> <p>L'équipe qui gagne l'échange marque 1 point et sert</p>
	<p>Service lancé, serveur libre, de n'importe quel endroit de son terrain sans dépasser le milieu</p> <p>En 1 (réception de service) : la balle est <u>bloquée</u> et lancée</p> <p>En 2 : la passe est <u>bloquée</u> puis frappée (1'' max)</p> <p>En jeu (et au service) toutes les balles sont frappées</p>

2. Deux situations de choix d'attaque : remonter la balle (relai du fond) ou sinon attaque directe

Le jeu du « relai du fond »

Groupe de 2 sur le même terrain que S1

- Zone de fond matérialisée (ex. plots)



4 en attente

La balle part du 1

But du receveur/relayeur 2 :

Bloquer la balle (1'' max) avant qu'elle touche le sol. Il envoie la balle à 3, placé devant lui

But du relayeur/attaquant 3 :

« Bloquer/frapper » la balle vers la cible adverse

But du lanceur/ défenseur 1 :

- Viser la zone du fond (balle lancée)

-Récupérer la balle adverse avant qu'elle touche le sol

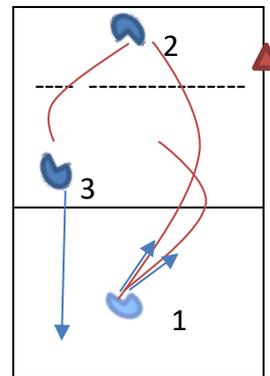
Le 1 et le 4 lancent chacun leur tour

(Toutes les 2 minutes changement de rôle)

Le jeu du « relai ou pas relai ? »

Idem : évolution = le lanceur lance au choix en zone arrière ou en zone avant

- Zone de fond matérialisée (ex. plots)



But du receveur/relayeur 2 : idem

But du relayeur/attaquant 3 : idem

Si la balle de service arrive en zone avant : attaque directe

Au choix : soit en la bloquant/frappant (1''mx) soit en la frappant directement

But du lanceur/ défenseur 1 :

Au choix : viser la zone du fond ou viser la zone avant (engagement balle lancée)

(Toutes les 2 minutes changement de rôle)

3. Retour au jeu en doublette

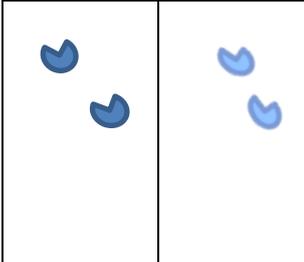
Possibilité de faire rencontrer d'autres équipes de 2

Objectif : Construire l'attaque et la défense en jouant sur la profondeur du terrain (Thème : choisir entre le relai ou l'attaque directe à partir d'une balle frappée)

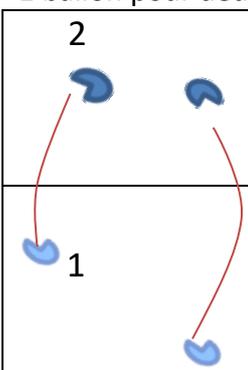
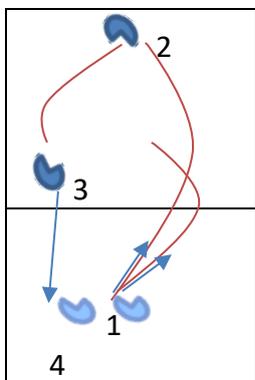
1. Le jeu en doublette

But : marquer le plus de points en envoyant la balle dans la zone adverse

2 contre 2

	Terrains étroits et profonds (Hauteur filet bras levé des élèves moyens +20 cm)
	L'équipe qui gagne l'échange marque 1 point et sert <u>Service frappé</u> (au choix 1 ou 2 mains, bas, haut...) Serveur libre, de n'importe quel endroit de son terrain
	En 1 (réception de service) : la balle est <u>bloquée</u> et lancée En 2 : la passe est <u>bloquée</u> puis frappée (1'' max) En jeu (et au service) toutes les balles sont frappées

2. Deux situations privilégiant la maîtrise des balles frappées (au service et en jeu)

<p>Le jeu des services (1x1) Même terrain que S1 - 1 contre 1 - 1 ballon pour deux</p>  <p>1 et 2 se font des services. Ils servent à tour de rôle de l'endroit où la balle a été bloquée</p> <p><u>But du serveur</u> : s'entraîner à servir, en frappant la balle de différentes façons (1 ou 2 mains, bas, haut, ...) - en variant la longueur du service (court ou long)</p> <p><u>But du receveur</u> : - Récupérer en la bloquant la balle avant qu'elle touche le sol - Renvoyer à son tour la balle de l'endroit où elle a été bloquée, en la frappant</p>	<p>Le jeu du «relai ou pas relai ? » (avec service) (2X2) Le serveur sert au choix vers le fond ou juste derrière le filet</p>  <p><u>But du serveur 1</u> : Au choix : viser la zone du fond ou viser la zone avant</p> <p><u>But du receveur/relayeur 2</u> : bloquer/passer à 3 <u>But du relayeur/attaquant 3</u> : Si la balle de service arrive en zone avant : attaque directe en frappant la balle. Si la balle arrive de l'arrière (passe du receveur) « bloquer/frapper » la balle</p> <p><u>But des défenseurs 4 et 1</u> : bloquer la balle avant qu'elle touche le sol</p> <p>(Toutes les 2 minutes changement de rôle)</p>
--	---

3. Retour au jeu en doublette

Possibilité de faire rencontrer d'autres équipes de 2

Objectif : Construire l'attaque et la défense en jouant sur la profondeur et la largeur du terrain (s'entraîner à deux savoir-faire : le service cuillère et la passe volley)

1. Le jeu en tripléte

But : marquer le plus de points en envoyant la balle dans la cible adverse (terrain)

3 contre 3

	T3	T4	Terrains moyens larges et moyens profonds (Hauteur filet bras levé des élèves moyens +30 cm) L'équipe qui gagne l'échange marque 1 point, sert et tourne à la reprise du service (S. à droite et au fond)
			Service « cuillère » (ou lancer « à la patate » en cas d'échec) En 1 (réception de service) : la balle est <u>frappée</u> En 2 : la passe est <u>bloquée</u> puis frappée (1''mx) En jeu (et au service) toutes les balles sont frappées

2. Deux situations : maîtrise de la « passe volley » et du « service cuillère »

<p>Jeux de passe volley (exemples)</p> <p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> -par deux en dehors du terrain : .Bloquer/frapper en passe volley .Directement frapper/frapper .record d'échanges -idem de part de d'autre du filet <p>- course relai par équipe de 6 :</p> <p>-Relai d'équipe : Passe et suit</p>	<p>Jeu de service cuillère (exemples)</p> <p>Dispositif :</p> <p>Les serveurs : service cuillère Les receveurs : bloquent et renvoient à S en passe volley (d'abord en se rapprochant du filet puis à l'endroit où le service est bloqué)</p> <p>(Toutes les 2 minutes changement de rôle)</p>
---	--

3. Retour au jeu en tripléte

Possibilité de faire rencontrer d'autres équipes de 3

Objectif : Construire l'attaque et la défense en jouant sur la profondeur et la largeur du terrain (Thème : choisir le jeu en profondeur ou en largeur)

1. Le jeu en triplette

But : marquer le plus de points en envoyant la balle dans la cible adverse (terrain)

3 contre 3

	T3	T4	Terrains moyens larges et moyens profonds (Hauteur filet bras levé des élèves moyens +30 cm) L'équipe qui gagne l'échange marque 1 point, sert et tourne à la reprise du service (S. à droite et au fond)
			Service « cuillère » (ou lancer « à la patate » en cas d'échec) En 1 (réception de service) : la balle est <u>frappée</u> En 2 : la passe est <u>bloquée</u> puis frappée (1''mx) En jeu (et au service) toutes les balles sont frappées

2. Deux situations de choix tactique : jeux en profondeur/ largeur

<p>Le jeu de la cible interdite</p> <p>- Zone interdite matérialisée (ex. tapis ou coupelles)</p> <p>Match à thème : si la balle tombe dans la zone matérialisée le point est perdu</p>	<p>Le jeu de la cible interdite (évolution)</p> <p>- Zone interdite matérialisée (ex. tapis ou coupelles)</p> <p>Chaque équipe a le droit de placer la zone interdite où elle veut</p>
---	--

1. Retour au jeu en triplette

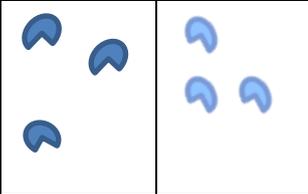
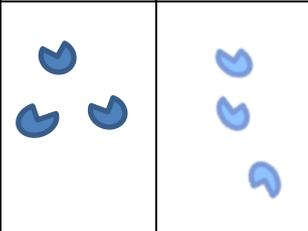
Possibilité de faire rencontrer d'autres équipes de 3

Objectif : Construire l'attaque et la défense en jouant sur la profondeur et la largeur du terrain (Thème : choisir le jeu en profondeur ou en largeur)

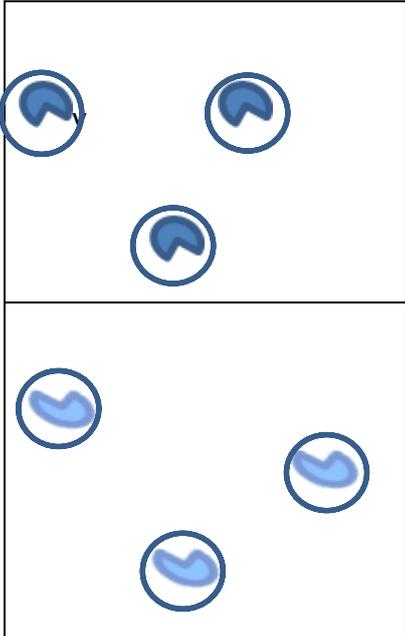
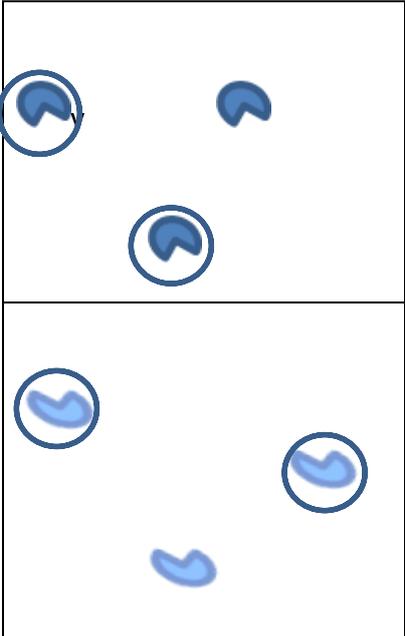
1. Le jeu en tripléte

But : marquer le plus de points en envoyant la balle dans la cible adverse (terrain)

3 contre 3

	T3	T4	Terrains moyens larges et moyens profonds (Hauteur filet bras levé des élèves moyens +30 cm) L'équipe qui gagne l'échange marque 1 point, sert et tourne à la reprise du service (S. à droite et au fond)
			Service « cuillère » (ou lancer « à la patate » en cas d'échec) En 1 (réception de service) : la balle est <u>frappée</u> En 2 : la passe est <u>bloquée</u> puis frappée (1''mx) En jeu (et au service) toutes les balles sont frappées

2. Deux situations de choix tactique : jeux en profondeur/ largeur

Le jeu du cerceau	Le jeu du cerceau (évolution)
	
<p>Match à thème : Les joueurs placent les cerceaux où ils veulent sur leur terrain. Ils ne doivent pas en sortir.</p>	<p>Match à thème : Les joueurs placent les cerceaux où ils veulent sur leur terrain. Ils ne doivent pas en sortir, sauf 1 joueur qui n'a pas de cerceau.</p>

3. Retour au jeu en tripléte

Possibilité de faire rencontrer d'autres équipes de 3

COLLABORATION ENSEIGNANT(E) INTERVENANT EXTERIEUR

ROLES DU MAITRE OU DE LA MAITRESSE PENDANT L'ACTIVITE VOLLEY-BALL

L'enseignant peut enseigner seul l'activité volley-ball. Cependant, dans le cadre conventionné d'une collaboration Comité sportif/DSDEN, certains enseignants peuvent bénéficier, au moins pour un premier cycle et pendant quelques séances, de l'appui d'un intervenant extérieur qualifié et agréé. Ainsi, l'IE peut intervenir plusieurs séances d'affilées, ou bien de façon espacée (ex. 1 séance/2). De son côté, l'enseignant peut « dupliquer » seul la séance pendant la semaine, ou prolonger le cycle de quelques séances. L'essentiel est d'acquérir des compétences pour devenir de plus en plus autonome dans la conduite de l'activité volley-ball.

Or, si les I.E mettent à disposition leurs compétences techniques, en aucun cas ils doivent se substituer à l'enseignant. Celui-ci assure la mise en œuvre de la séance par sa participation et sa présence effectives dans le dispositif (cf. *circulaire encadrement des APS - 2017*). L'enseignant a toujours la responsabilité de la classe et vérifie que les intervenants respectent les conditions d'organisation et les objectifs visés dans le projet pédagogique.

Au regard de cette réglementation, l'enseignant s'assure :

- que l'intervention s'inscrit dans le cadre des programmes EPS en cours
- que la démarche pédagogique (proposée ici) s'accompagne de quelques thématiques jugées essentielles introduites avec progressivité et articulées à des situations de référence et d'apprentissage (voir projet)
- que ces situations visent des contenus effectifs et adaptés pour permettre aux élèves de progresser
- que les consignes portant sur les situations sont bien comprises par les élèves, au besoin il n'hésite pas à les reformuler, à les réexpliquer.

L'enseignant collabore avec l'intervenant, en particulier :

- au niveau de l'horaire : il aide à une mise en place rapide du matériel, veille à terminer à l'heure
- au niveau de la gestion de la classe : le volley-ball invite au travail par groupes restreints (petits groupes de 2 à 4 élèves travaillant en autonomie ou co-arbitrage). Ainsi, l'enseignant passe de groupe en groupe : il surveille, conseille, parfois relance une dynamique momentanément en panne : complexifie/simplifie la tâche...Il rappelle les consignes relatives à la situation (par ex. balles bloquées ou uniquement frappées...). Si besoin, il intervient pour des problèmes de comportement, des conflits d'arbitrage...
- au niveau des groupements : par sa connaissance des élèves, il est le mieux placé pour constituer les équipes. Par exemple, des équipes de niveau ou hétérogènes. En volley-ball ces deux groupements sont possibles et possèdent chacun des avantages et des limites (d'où nécessité de varier ces types de groupement au cours de l'unité d'apprentissage).
- au niveau de l'implication des élèves pour les rendre acteurs : il les questionne, il les sollicite, (notamment pour leur faire constater un problème majeur rencontré dans la situation de référence initiale). En cela, le regard expert de l'I.E peut être une aide avantageuse.
- au niveau du matériel : Il intervient auprès des élèves pour rappeler les règles relatives au respect du matériel (ballons, filets...). Le prêt d'un possible « Kit de volley » par le club en est la condition.
- au niveau de l'évaluation : il propose des grilles d'observation (ex. frappes tentées/frappes réussies) et il évalue l'activité des élèves quand il le juge opportun (notamment en fin d'unité d'apprentissage)
- au niveau de la transversalité des apprentissages, il envisage des pistes de travail pluridisciplinaires exploitables ultérieurement ou parallèlement en classe

D'une façon générale, l'enseignant est attentif à la bonne marche du projet pédagogique. Au besoin, il fait le point avec l'intervenant pour trouver des axes de remédiation.