

COMPETENCE SPECIFIQUE

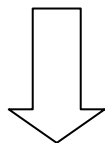
" S'affronter individuellement ou collectivement "

COMPETENCE GENERALE

" Appliquer et construire des principes de vie collective "

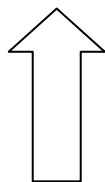
CYCLE 3

VOLLEY- BALL



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- ***Seul ou avec d'autres ,renvoyer la balle pour marquer et protéger son terrain ("but").***
- ***Identifier les niveaux de jeu individuel et collectif par l'observation***
- ***S'investir dans les rôles de joueur, d'arbitre...***



LANGAGE OUTIL

- ***Expliciter les difficultés et les réussites***
- ***Recueillir et analyser des résultats d'observation***
- ***Construire des rôles et des règles***

REGLES et CONDITIONS FONDAMENTALES

- 2 terrains de 9 mètres sur 9 et un ballon pour trois.
- Le filet doit être plus haut que les bras tendus du plus grand élève.
- Mettre la balle au sol dans le camp adverse (cible horizontale).
- Eviter que la balle ne touche le sol et interdiction de tenir la balle.
- Tous les points sont comptabilisés et l'équipe qui a marqué prend ou garde le service.

PHASES - OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p>Phase d'ENTREE</p> <p>Le dispositif doit permettre aux élèves de s'engager dans l'action et de découvrir :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ le matériel : terrain, filet. ➤ les règles : règles du jeu ➤ les différents rôles. 	<p>"Vider son camp" – page 3</p> <p>"Les balles brûlantes" – page 4</p> <p>"Service compris" – page 5</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le maître doit veiller à l'activité réelle, au même moment, d'un maximum d'élèves et mettre en parallèle plusieurs aires de jeux. ➤ Il aide à la bonne compréhension des consignes et apporte une réponse aux problèmes d'organisation lorsqu'ils se présentent.
<p>Situation de REFERENCE INITIALE</p> <p>Permet à l'enseignant et à l'élève de repérer les problèmes rencontrés, mais aussi les réussites dans une situation de jeu réel.</p> <p>Permet à l'enseignant de construire des situations d'apprentissage adaptées : sens des apprentissages.</p>	<p>"2 contre 2" pages 6 et 7</p>	<p>Avant la séance :</p> <ul style="list-style-type: none"> - préparer l'organisation en classe. - préciser les règles spécifiques retenues : <ul style="list-style-type: none"> ➤ engagement depuis ligne de fond ➤ balle « doublée » autorisée une seule fois (passe à soi-même autorisée). ➤ balle « collée » autorisée : balle attrapée et tenue à deux mains si < à 2 secondes (blocage interdit) ➤ nombre de passes entre partenaires libres. <p>En fin de séance, bilan écrit sur ce qui s'est passé.</p>
<p>Phase de STRUCTURATION</p> <p>Cette phase doit permettre :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ de traiter les problèmes rencontrés ➤ d'apprendre à observer et à arbitrer 	<p>" Les gestes d'arbitrage" page 8</p> <p>"Passes à deux" – page 9</p> <p>"Navette" – page 10</p> <p>"Duel" – page 11</p> <p>"Bombardement" – page 12</p> <p>"Terrain couloir" – page 13</p> <p>"Zone libre" – page 14</p>	<p>2 à 3 SEANCES par situation.</p> <p>Chaque situation nécessite un temps d'entraînement. Un retour sur la situation est nécessaire pour analyser les conditions d'une plus grande efficacité dans la réalisation de la tâche proposée : résoudre les problèmes individuels pour pouvoir développer des objectifs d'équipe.</p>
<p>Situation de REFERENCE FINALE</p> <p>Cette phase doit permettre une évaluation conjointe de l'enseignant et de l'élève des progrès réalisés.</p>	<p>"Tournoi 3 contre 3" pages 15 et 16</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comparer les résultats et identifier les progrès réalisés

"Vider son camp"

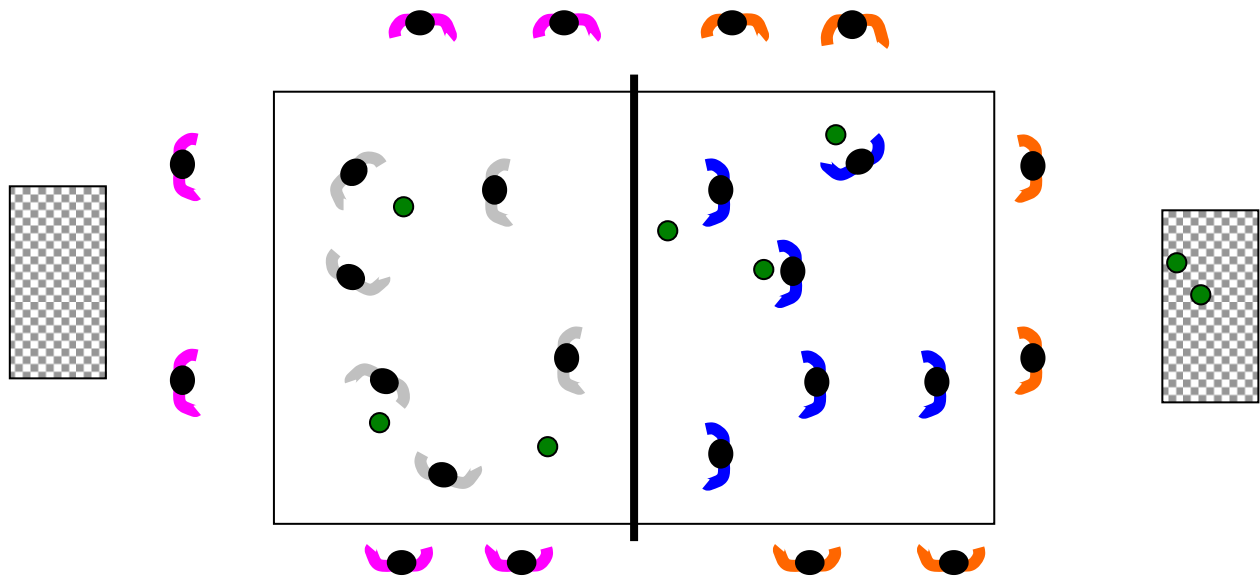
Situation d'ENTREE

« Apprécier l'espace (terrain, filet) »

BUT : renvoyer le plus rapidement possible les balles dans le camp adverse pour vider son camp.

DISPOSITIF : Un terrain de volley ou un terrain rectangulaire, un filet.

Quatre équipes de 6 élèves : Deux équipes jouent et deux autres sont à la récupération.
8 ballons et 2 bacs ou cartons.



CONSIGNES :

- Aux JOUEURS: " Au coup de sifflet, vous lancez vos ballons dans la zone adverse par-dessus le filet. Ensuite, vous renvoyez dans l'autre camp , tous les ballons qui tombent dans votre terrain."
"Au second coup de sifflet, vous arrêtez de lancer les ballons. Vous comptez le nombre de ballons qui restent dans votre camp. L'équipe gagnante est celle qui a le moins de ballons dans son camp."
- Aux ARBITRES RECUPERATEURS : " Si un ballon sort du terrain sans avoir rebondi dans la zone de jeu, vous le posez dans le carton de l'équipe qui vient de l'envoyer."

VARIABLES :

Les ballons sont poussés ou frappés.

Modifier les dimensions du terrain et/ou mettre des zones interdites.

"Les ballons chauds"

Situation d'ENTREE

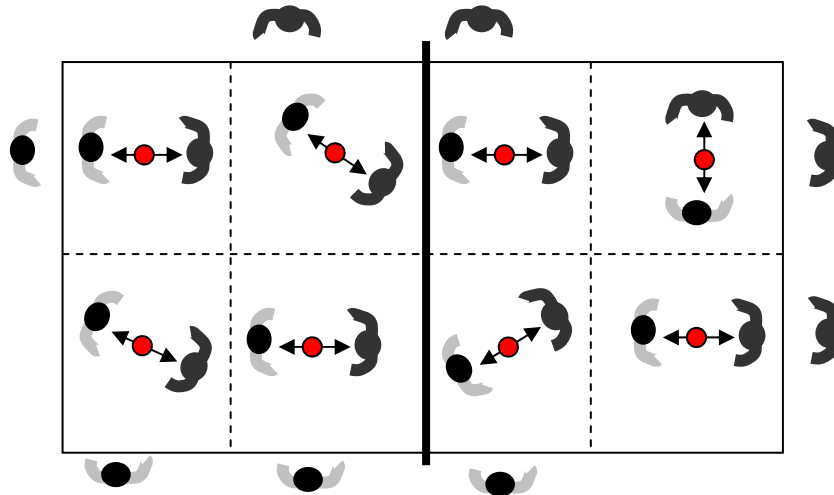
"Découvrir la passe"

BUT : se faire des passes en respectant les règles

DISPOSITIF: 1/8 de terrain (4,5mx4m) pour 3 élèves (2 joueurs et 1 arbitre).
Un ballon pour 3

CONSIGNES :

- "Pendant 2 minutes, vous devez vous faire des passes sans tenir le ballon « chaud » dans les mains et essayer de faire des échanges. Il ne faut ni laisser tomber la balle au sol, ni sortir de votre terrain. Vous pouvez toucher deux fois de suite le ballon mais sans le tenir plus de deux secondes."
- "L'arbitre fait respecter les règles : balle tombée au sol, balle sortie des limites, et il compte le nombre de passes successives."



VARIABLES :

- ❖ Par 3, par 4.
- ❖ Jonglage seul.
- ❖ Même chose par-dessus le filet

REMARQUE

Au volley pour la passe à deux mains le ballon n'est jamais frappé. Il est attrapé puis poussé très rapidement, mais pas tenu.

ADAPTATIONS :

- ❖ type de ballon : baudruche, ballons mous ...

"Service compris"

Situation d'ENTREE

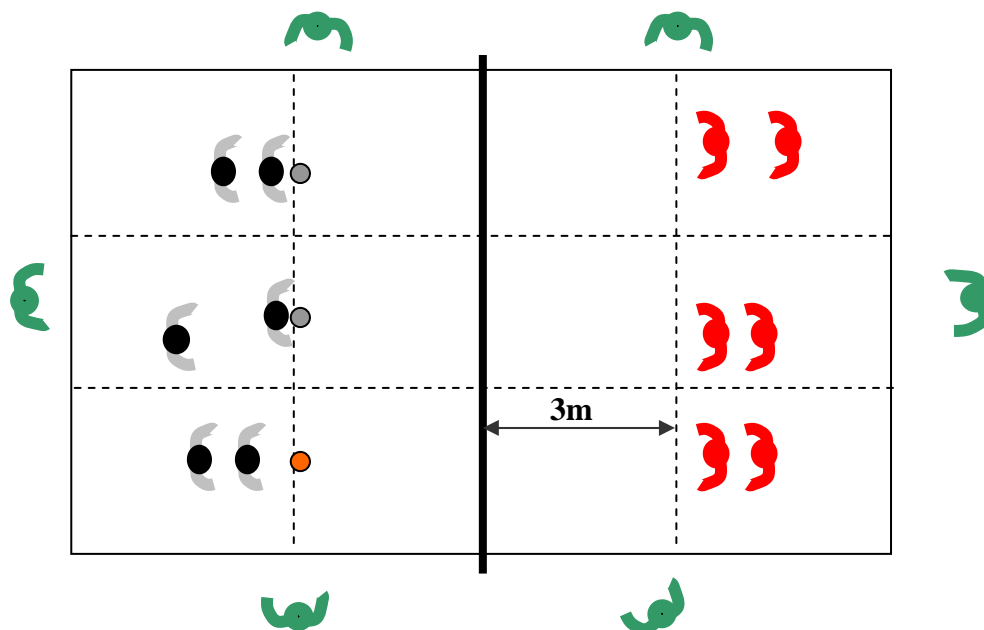
« Envoyer loin par dessus un obstacle »

BUT : envoyer le ballon par dessus le filet en changeant de manières.

DISPOSITIFS : Trois terrains de 3m de large par 3m de profondeur séparés par un filet
Trois groupes de quatre serveurs et six arbitres
Un ballon pour quatre élèves

CONSIGNES :

- "Vous vous placez derrière «la ligne de fond » (3 m). Au coup de sifflet, vous envoyez le ballon par dessus le filet, puis vous vous placez derrière votre camarade. Attention, le ballon doit toucher le sol du terrain adverse. Vous servez chacun à votre tour en changeant les manières de frapper ou pousser le ballon."
- "Les arbitres doivent donner le signal du service, vérifient le positionnement du serveur (pied derrière la ligne) et valident les réussites."



VARIABLES :

Distance du lancer
Hauteur du filet

ADAPTATIONS

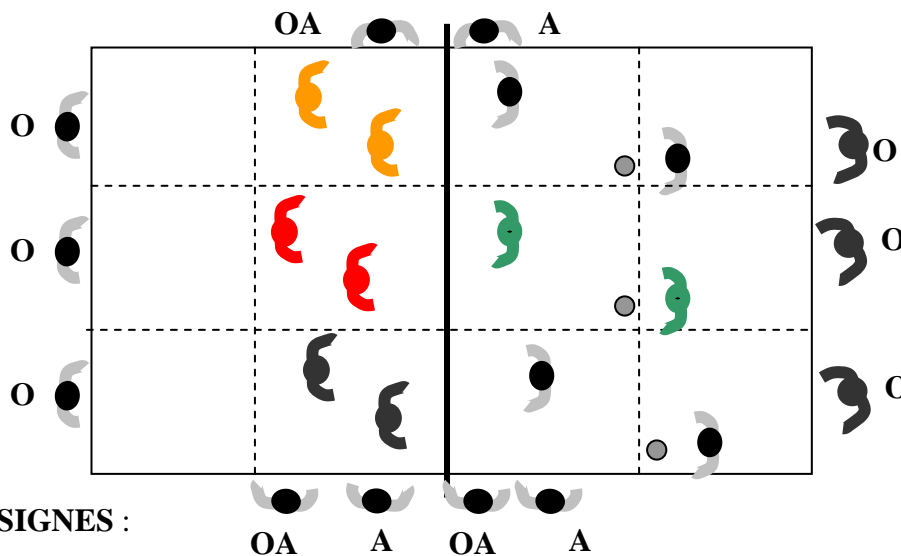
- ❖ type de ballon : baudruche, ballons mous, ...

Situation de REFERENCE INITIALE

"2 contre 2"

BUT : évaluer son niveau.

DISPOSITIF : 2 fois 1/6 de terrain (3 m de large sur 4,5 m de profondeur) pour une équipe de deux joueurs, séparé par un filet
 Quatre équipe de 2 élèves : 2X2 joueurs, 2 arbitres et 2 observateurs par terrain.
 Un ballon par terrain.
 Tournoi à quatre équipes soit six matches.



A : arbitre
 O : observateur d'une équipe.
 OA : observateur de l'arbitre.

CONSIGNES :

- **AUX JOUEURS :** "Vous avez cinq minutes pour marquer le plus de points possibles. Chaque équipe respecte les règles de jeu :
 - Engagement depuis ligne de fond
 - balle par-dessus le filet
 - Balle doublée autorisée.
 - Balle collée : balle attrapée et tenue plusieurs secondes à deux mains.
 - Nombre de passes entre partenaires libres.
 - Une seule passe à soi-même.
- **AUX ARBITRES :** "Vous faites respecter les règles de jeu.
 Vous sifflez un engagement lorsque :
 - 1 point est marqué : - Balle touche le sol adverse,
 - L'adversaire envoie la balle sur son sol ou hors des limites du terrain
 - Un joueur attrape et tient le ballon à deux mains pendant plusieurs secondes (collé toléré)
 - Le ballon est sorti en dehors des limites du terrain
 - Lorsqu'il y a une faute (filet touché et tenu de la balle trop long).
- **AUX OBSERVATEURS :** "Vous remplissez les fiches d'observation."

Observation de l'équipe : (comptabiliser en mettant des croix.)		Observateur :	
Points perdus		Renvois réussis	
Balle adverse qui touche notre sol	Mauvais renvoi	Jeu individuel	Au moins une passe

SCORE	
Equipe : ...	Equipe : ...

Observation de l'arbitre : (X : si réalisé – O : si oublié)			
<i>Siffle les points</i>	<i>Annonce le score</i>	<i>Annonce le type de fautes</i>	<i>Indique le côté d'engagement</i>

CRITERES DE REUSSITE :

- Gagner au minimum un match sur trois.

"Les gestes d'arbitrage"

Ce vocabulaire gestuel doit être appris par les élèves, tout au long des situations d'apprentissage, pour contribuer à construire le rôle d'arbitre.



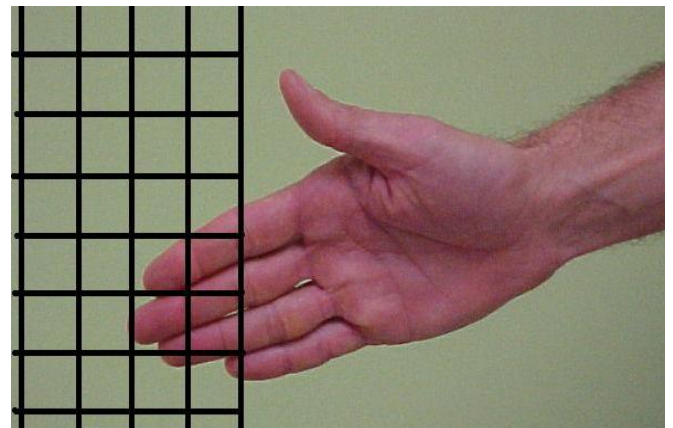
Les deux mains vers le bas indiquent que la balle est tombée dans le terrain.



Les deux mains vers le haut indiquent que la balle est tombée hors du terrain.



Les deux mains indiquent le terrain d'où doit s'effectuer le service, donc l'équipe qui a marqué le point.



La main qui effleure le filet indique une faute au fil, et l'autre main désigne le joueur qui a bousculé fortement le fil ou qui est passé dans le camp adverse.



La main à plat indique qu'un joueur a porté ou tenu la balle deux secondes ou plus.
L'autre main désigne le joueur fautif.



Les trois doigts levés indiquent qu'un joueur a touché au moins trois fois de suite la balle.
L'autre main désigne le joueur fautif.

"Passe à deux"

Situation d'APPRENTISSAGE

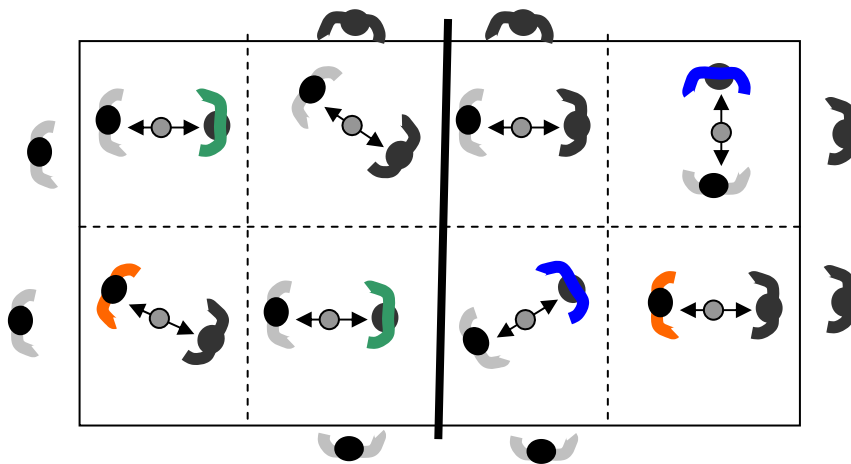
"Améliorer la passe.»

BUT : se faire des passes sans laisser tomber la balle au sol.

DISPOSITIF : Une zone de 2 x 4,5 mètres pour 2 joueurs.
Des groupes de 3 élèves (2 joueurs et un arbitre)
Un ballon par groupe.

CONSIGNES :

- "Pendant 5 minutes, vous devez vous faire des passes sans tenir le ballon dans les mains (balles brûlantes) et essayer de faire le plus d'échanges possibles sans laisser tomber la balle au sol et sans sortir de votre zone. Vous devez faire au moins 10 passes de suite sans perdre la balle. La balle est perdue si elle tombe au sol, sort de la zone, ou est tenue par un joueur."
- "L'arbitre du groupe compte les échanges et stoppe le comptage en cas de faute (balle tenue, balle au sol...) Il indique la faute oralement et gestuellement."



CRITERES DE REUSSITE :

- Faire au moins 10 passes consécutives.

VARIABLES :

- Concours de rapidité : première équipe à 10 passes
- Concours de durée : l'équipe qui tient le plus longtemps
- Même chose par-dessus le filet
- Uniquement en **manchettes** (*taper par le bas*)
- Dimensions du terrain
- Zone interdite : les deux joueurs sont séparés par une zone interdite de 2, 3, 4 mètres ...

ADAPTATIONS:

- type de ballon : baudruche, ballons mous ...
- doublettes hétérogènes : un bon joueur se met au service d'un autre en difficulté pour lui renvoyer des balles exploitables et faire durer les échanges.
- Le maître avec un joueur en difficulté.

"La navette"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Améliorer le placement pour passer"
"Enchaîner déplacement et stabilisation des appuis pour assurer sa passe »

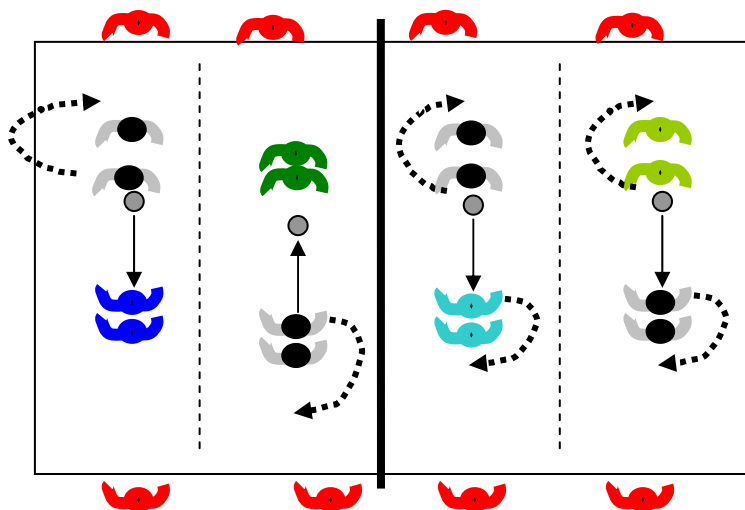
BUT: se faire des passes en changeant de file à chaque fois

DISPOSITIF: Zone de 4,5m x 9m (½ terrain)

Des groupes de 4 joueurs avec un ballon

CONSIGNES :

- "Par groupe de 4, vous faites deux files de deux face à face. Le premier d'une file fait une passe au premier de l'autre file et cours vite se placer à l'arrière de sa file. Pendant 3 minutes, vous devez faire des échanges en respectant les règles mises en place. Dans chaque zone de jeu, il y a quatre joueurs.
- "Les arbitres comptent le nombre de passes successives et font respecter les règles en utilisant le vocabulaire et la gestuelle appropriée."



CRITERES DE REUSSITE :

- L'équipe doit faire 8 échanges sans perdre le ballon.

VARIABLES :

- Concours de durée : le plus grand nombre de passes sans perdre le ballon.
- Concours de rapidité : première équipe à 12 passes.
- Même situation mais en **manchettes** (*frapper par-dessous*).
- Zone interdite plus ou moins grande entre les passeurs.
- Même situation par dessus le filet.
- Imposer un passage obligé derrière un cerceau sur la ligne de fond.

ADAPTATIONS:

- type de ballon : baudruche, ballons mous ...
- groupe hétérogène : un joueur avec des difficultés avec 3 joueurs performants.

"Duel"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Apprendre à défendre une zone »

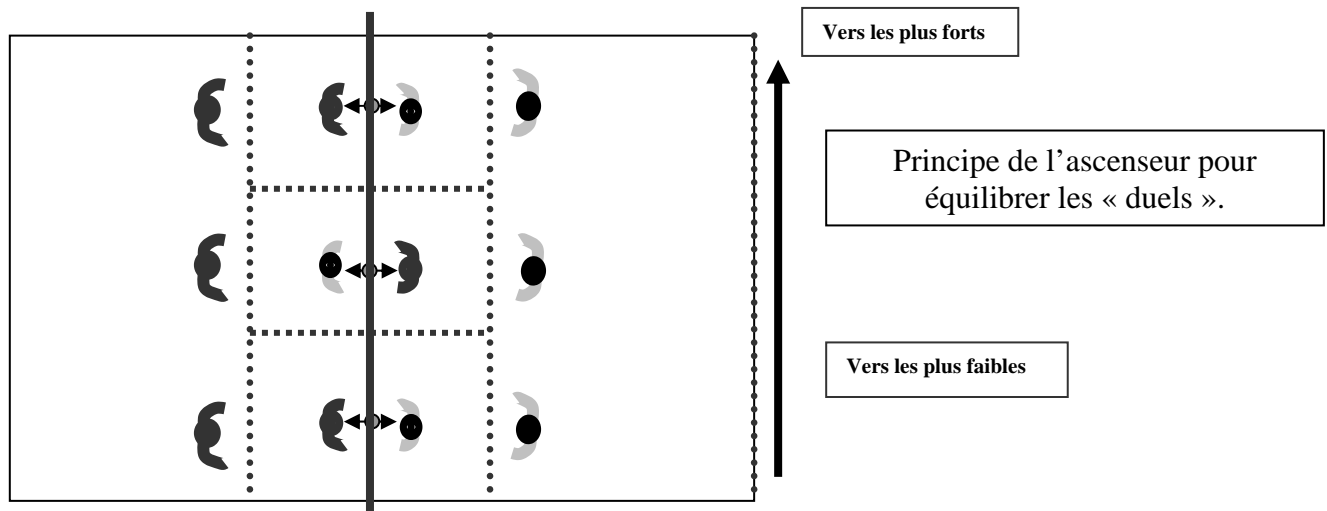
BUT : mettre l'adversaire en difficulté et défendre efficacement sa zone

DISPOSITIF : Zones de jeu très limitées : 2x3mx3m.

4 élèves par zone : 2 joueurs et 2 arbitres

Filet : plus haut que les mains levées du plus grand.

Deux terrains en parallèle pour permettre à une classe de travailler.



CONSIGNES :

- **AUX JOUEURS :** "Pendant 3 minutes, vous devez faire un match en respectant les règles mises en place. Règles de jeu :
 - balle par-dessus le filet
 - Balle doublée autorisée.
 - Balle collée = balle attrapée et tenue plusieurs secondes à deux mains.
 - Une seule passe à soi-même."
- **AUX ARBITRES :** "Vous faites respecter les règles en utilisant le vocabulaire et la gestuelle appropriée et vous annoncez le score."

CRITERES DE REUSSITE :

- Remporter un match sur trois.

VARIABLES :

Hauteur du filet

Profondeur du terrain

ADAPTATIONS :

- type de ballon : baudruche, ballons mous ...

"Bombardement"

Situation d'APPRENTISSAGE

« Apprendre à défendre une zone. »

BUT : empêcher les balles de toucher le sol dans sa zone de défense

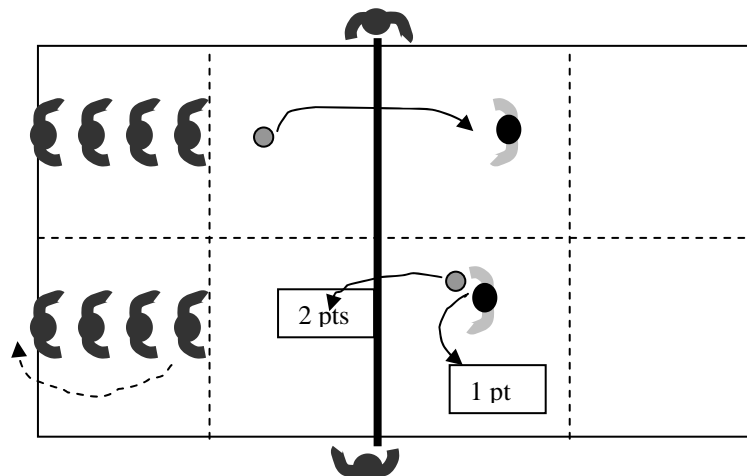
DISPOSITIF : Deux terrains de 4,50 m de côté séparés par un filet

Un groupe de 6 élèves : 4 "attaquants-bombardiers", un défenseur et un arbitre

Un ballon par groupe

CONSIGNES :

- Aux BOMBARDIERS : "Vous vous mettez en file indienne derrière la ligne des 3 mètres et à tour de rôle vous envoyez le ballon à deux mains par-dessus le filet, dans le camp du défenseur. Vous récupérez votre ballon votre ballon après l'engagement. Si vous manquez votre lancer : balle dans le filet ou à l'extérieur du terrain, vous donnez un point au défenseur."
- Au DEFENSEUR : "Tu dois empêcher le ballon de toucher le sol dans ton camp et tu essaies de le renvoyer en respectant les règles connues. Si tu le touches, tu marques un point. Si tu le renvoies dans le camp opposé, tu marques deux points".
- Aux ARBITRES : "Vous annoncez le score et vous faites respecter les règles. Lorsque les bombardiers ont tous lancé leur ballon, vous faites changer les rôles."



CRITERE DE REUSSITE :

- Marquer au moins 4 points sur 4 lancers.

VARIABLES :

- Dimension de la zone de défense, distance du lancer
- Réduction de la zone de réception pour marquer 2 points
- Hauteur du filet
- Réception passe imposée, ou manchette
- Engagement bas (manchette)

ADAPTATION :

- type de ballon : baudruche, ballons mous ...
- dimension du terrain

"Terrain couloir"

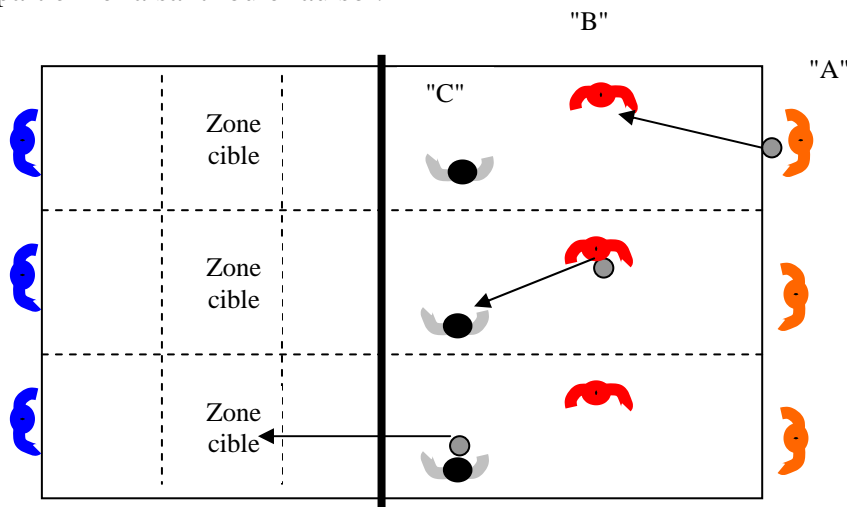
Situation d'APPRENTISSAGE
« Renforcer le jeu collectif »

BUT : amener le ballon de la ligne d'engagement à la zone cible.

DISPOSITIF : Un terrain de 9 mètres de long et 3 mètres de large (1/3 de terrain dans la largeur)
Une zone cible de 3m x 3m à 3 mètres du filet
Equipe de 4 élèves (3 joueurs et 1 arbitre) avec un ballon.

CONSIGNES :

- "Trois joueurs se positionnent le long du terrain couloir. Le premier "A" engage la balle de l'extérieur du terrain en faisant une passe au deuxième joueur "B" qui fait passe à son tour au troisième "C". Ce dernier doit envoyer le ballon dans la zone cible. Si le ballon tombe directement dans la zone cible, vous marquez un point."
- Chaque joueur engage 3 ballons, puis vous changez de poste. (Les 4 passent à tous les postes)
- L'arbitre fait respecter les règles de jeu, compte les points marqués et relance le ballon au départ en le faisant rouler au sol.



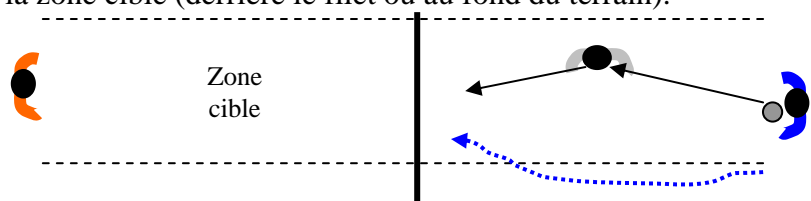
CRITERES DE REUSSITE :

- Pour l'équipe, marquer au moins 8 points sur 12 possibles (3 x 4 engagements).

VARIABLES :

- Dimension du terrain couloir.
- Dimension et positionnement de la zone cible (derrière le filet ou au fond du terrain).
- Nombre de joueurs

(2 joueurs et le premier se déplace pour reprendre la deuxième passe)



ADAPTATIONS:

- type de ballon : baudruche, ballons mous ...
- dimensions du terrain et de la zone cible.

"Zone libre"

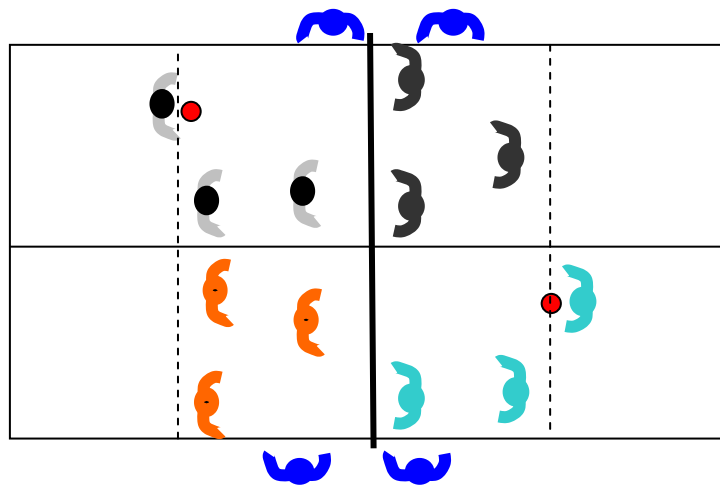
Situation d'APPRENTISSAGE
« Observer et s'adapter au placement des défenseurs adverses »

BUT : marquer des points en visant la zone libre.

DISPOSITIF : Deux terrains de 2 x 4,50 m séparés par un filet.
2 x 2 équipes de 3 joueurs avec un ballon.
Quatre arbitres (2 de champ et deux de marque)

CONSIGNES :

- "Vous faites un match à trois contre trois en respectant les règles. Si vous envoyez le ballon directement sur le sol adverse, vous marquez trois points."
- Les arbitres font respecter les règles et annoncent les points marqués. Les arbitres de marque inscrivent les points et annoncent le score. »



CRITERES DE REUSSITE :

- Marquer plus de points que l'équipe adverse.

VARIABLES :

- Dimension du terrain.
- Nombre de joueurs (de 2 à 4 par équipe).

ADAPTATIONS :

- type de ballon : baudruche, ballons mous ...

Situation de REFERENCE FINALE

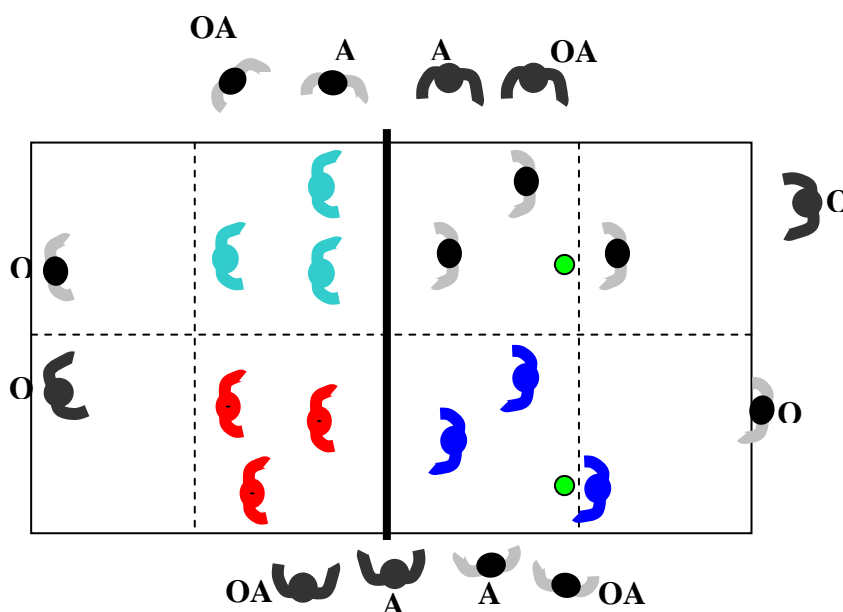
« Tournoi 3 contre 3 »

BUT : gagner le plus de matchs possibles et évaluer son niveau

DISPOSITIF : 2 x 1/4 de terrain (4,5 m x 4,5 m) pour 2 équipes de trois joueurs séparées par un filet
Organiser un tournoi avec des équipes de 3 joueurs

Une équipe de 3 joueurs arbitre et observe une autre équipe de 3 joueurs. Elle note les résultats sur la fiche d'observation.

Des ballons



CONSIGNES :

- **AUX JOUEURS :** "Vous avez cinq minutes pour marquer le plus de points possibles. en respectant les règles de jeu :
 - engagement depuis ligne de fond
 - balle par-dessus le filet
 - Balle doublée autorisée.
 - Balle collée = balle attrapée et tenue plusieurs secondes à deux mains.
 - Nombre de passes entre partenaires libres.

- **AUX ARBITRES :** "Vous faites respecter les règles de jeu."

CRITERES DE REUSSITE :

- Chaque équipe gagne au moins un match.
- Les arbitres font respecter les règles.
- Les fiches d'observation sont remplies correctement.

Observation de l'équipe : ...				Observateur :	
(comptabiliser en mettant des croix.)					
Points perdus		Renvois réussis			
Balle adverse qui touche notre sol	Mauvais renvoi	Jeu individuel	Au moins une passe		

SCORE	
Equipe : ...	Equipe : ...

Observation de l'arbitre :			
(X : si réalisé – O : si oublié)			
Siffle les points	Annonce le score	Annonce <i>gestuellement</i> le type de fautes	Indique le côté d'engagement