PROJET ECOLE SMASHY

compétence "s'opposer individuellement ou collectivement"

et volley ball au cycle 3

PROJET DE PARTENARIAT AVEC L'EDUCATION NATIONALE

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

Ce module permet de mettre en place une relation de partenariat avec les 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 par 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 1er 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.

Le document pédagogique permettra à l'intervenant et à l'enseignant de contractualiser leur co-intervention.

PREAMBULE

On prête aux activités physiques et au sport plus généralement un ensemble de valeurs. Leur richesse tient à leur forme ludique. Souvent la confusion nait 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'habilités 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 apprentissages[1] :

-Il faut que la situation soit **intéressante, sollicitante 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

[1] d'après les travaux de JP GOFFOZ CPD EPS

LE VOLLEY-BALL

DEFINITION

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 toutes les parties 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***
  A l'école, 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 de deux à trois joueurs
  1 terrain délimité, 1 filet de 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 pourra être adaptée

Enjeux et contenus de la compétence

Compétence 3 en jeux collectifs	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
ENJEUX EDUCATIFS POUR LES CYCLES	**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** o C1 : Apprendre à jouer ensemble en partageant un espace et des règles o C2 : Apprendre à jouer ensemble, gérer certains éléments du jeu et ses résultats, s'exercer pour mieux jouer o C3 : Apprendre à jouer ensemble, gérer le jeu et ses résultats, s'organiser collectivement pour progresser (notion de projet collectif)		
CONNAISSANCES	• Espace de jeu et 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	Sur soi : • Son rôle dans le jeu Sur l'activité : • Règles d'or • Règles du jeu • Manières de faire collectives efficaces Sur l'autre : • Connaître les différents statuts, les différents rôles	Sur soi : • Reconnaître son statut dans l'action (A/D), • S'engager en fonction de ses ressources. Sur l'activité : • Connaître les règles du jeu et règles d'or • Connaître et mettre en œuvre une alternative collective de jeu. Sur l'autre : • Prendre en compte les ressources des partenaires et des adversaires pour agir
ATTITUDES	• 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	• 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 - les statuts : attaquants/défenseurs - les rôles : observateur/joueur/juge attention le juge ne s'occupe que d'une seule règle, et l'observateur ne regarde qu'un seul critère. • Accepter de s'exercer	• 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
CAPACITES	• Utiliser son répertoire moteur de base : courir puis lancer, courir puis s'arrêter pour regarder, attraper le ballon le relancer ou le frapper (actions juxtaposées)	• S'exercer pour maîtriser le répertoire moteur du joueur collectif : se déplacer, attraper le ballon, lancer le ballon, frapper le ballon.	• Enrichir le répertoire moteur du joueur collectif en attaque, en défense, enchaîner les actions

Compétence spécifique 3 : S'opposer individuellement ou collectivement

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
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 une règle et une seule. S'organiser pour s'entraîner.

Liens avec le socle commun de compétences et de connaissances

<table>
<tr><td rowspan="6">Les compétences sociales et civiques</td><td>Attendus de la grille de référence au cycle 3</td><td rowspan="13">Attendus en EPS

L'AUTONOMIE
■ CONNAISSANCES
connaître ses propres points forts et faiblesses
■ CAPACITÉS
• savoir respecter des consignes
• savoir s'auto-évaluer
• développer sa persévérance
• avoir une bonne maîtrise de son corps
■ ATTITUDES
• avoir la volonté de se prendre en charge personnellement
• avoir la volonté d'exploiter ses facultés intellectuelles et physiques
• avoir conscience de la nécessité de s'impliquer, de rechercher des occasions d'apprendre
• avoir conscience de l'influence des autres sur ses choix

L'ESPRIT D'INITIATIVE
■ CONNAISSANCES
■ CAPACITÉS
• savoir définir une démarche adaptée au projet
• savoir prendre des décisions, s'engager et prendre des risques en conséquence
• savoir prendre l'avis des autres, échanger
• savoir déterminer les tâches à accomplir, établir des priorités
■ ATTITUDES
• développer sa motivation et sa détermination dans la réalisation d'objectifs</td></tr>
<tr><td>Connaitre les risques liés à la pratique d'activités physiques et l'utilisation d'équipements
Connaitre les premiers gestes pour porter secours</td></tr>
<tr><td>Connaître, comprendre et respecter le règlement intérieur et respecter les règles de civilité</td></tr>
<tr><td>Respecter les adultes et les autres élèves
Comprendre la nécessité de la tolérance dans les relations interpersonnelles</td></tr>
<tr><td>Dans le cadre d'actions contribuant à la vie collective
-aider les autres
-savoir écouter et communiquer
-prendre des initiatives</td></tr>
<tr><td>Savoir défendre son point de vue en argumentant</td></tr>
<tr><td rowspan="6">L'autonomie et l'initiative</td><td>Tenir ses cahiers et conserver le matériel en bon état
Savoir demander de l'aide lorsqu'on en a besoin</td></tr>
<tr><td>Connaitre les règles élémentaires d'hygiène et de sécurité</td></tr>
<tr><td>Identifier certains effets de l'effort physique sur le corps, principalement percevoir la fatigue physique</td></tr>
<tr><td>Apprendre à doser son effort</td></tr>
<tr><td>Participer à la l'élaboration d'un projet collectif et s'impliquer dans sa mise en œuvre.</td></tr>
</table>

I LA DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE

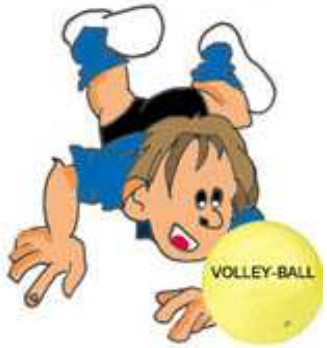
1) du côté de l'enseignant

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'entrainement permettant de travailler un point particulier qui aura été identifié.

2) du côté de l'élève

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 et 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 permet de s'entraîner pour progresser.



Trame du module d'enseignement

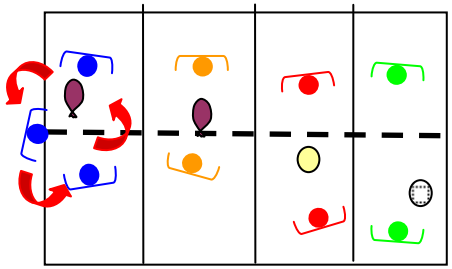
PHASE DE DECOUVERTE	PHASE DE REFERENCE	PHASE DE STRUCTURATION	PHASE BILAN et REINVESTISSEMENT
Séances 1,2 **Construire du sens**	Séance 3 **Résoudre un problème**	Séances 4,5, 6, 7, 8 **Construire des savoirs**	Séances 9, 10 **Evaluer les savoirs acquis**
Phase de mise en activité fonctionnelle et de prise de sens par rapport à la compétence spécifique visée. L'élève mobilise ses ressources pour : - 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 : - identifier les savoirs - repérer ses manques dans les actions de : - mise en jeu - envoi - renvoi pour marquer	Phase d'entraînement qui vise à transformer, développer, stabiliser les habiletés motrices de chacun. L'élève s'entraîne pour : - 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.	**Phase de bilan** : pour identifier ses nouveaux savoirs et mesurer les progrès réalisés dans des situations de **coopération et d'opposition** **Phase de réinvestissement :** Participation à une **rencontre** pour réinvestir ses acquis.
Situations d'appui : - tenir la balle en vie - mettre la balle hors de portée de l'adversaire	Situations d'appui : - Match 2 x 2, score « parlant »	Situations d'appui : Autour de trois thèmes possibles - renvoyer collectivement -assurer la continuité des échanges -mettre la balle hors de portée de l'adversaire	Situations d'appui : - Match 2 x 2, score « parlant »
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	Faire un bilan des progrès réalisés

PHASE DE DECOUVERTE

Séance 1

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

Objectif de l'enseignant : faire 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 TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SECURITE	CRITERES DE REUSSITE
Tenir la balle en vie : faire le plus grand nombre d'échanges possible dans le temps imparti	1 **avec** 1 Trois zones de 3 ou 4 terrains avec des modalités différentes : Zone 3 : des ballons de baudruche Zone 2 : des ballons mousses 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 	Modalités du renvoi : avec les parties hautes du corps 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. A chaque chute de ballon, rotation des joueurs si tous les joueurs ne sont pas en action. Temps : 1 min 30 à 3 minutes. Alterner le premier serveur. Le ballon peut être bloqué et lancé à deux mains, bloqué lancé frappé à deux mains ou frappé. Règles de sécurité : ne pas pénétrer dans le terrain voisin ni dans celui du partenaire/adversaire	Le nombre maximum d'échanges (notre meilleur score) Gagner le match : marquer au moins un point de plus que l'autre

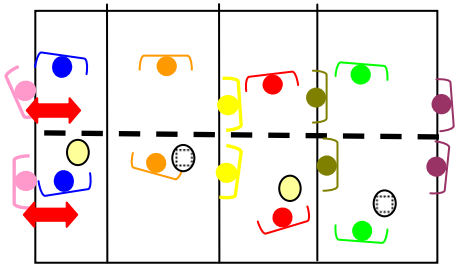
Rôle de l'enseignant : l'enseignant et l'intervenant agissent en parallèle, un terrain géré par chacun.

PHASE DE DECOUVERTE

Séance 2

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

Objectif de l'enseignant : faire 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 TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SECURITE	CRITERES DE REUSSITE
Mettre le ballon hors de portée de l'adversaire après trois échanges	 1 **contre** 1 dans deux espaces séparés par un filet. (hauteur = 1m80) Trois zones de 3 ou 4 terrains avec des modalités de jeu qui peuvent être différentes (nature du ballon, blocage avant renvoi…) Ballon mousse ou ballon volley adapté	Modalités du renvoi : Avec les parties hautes du corps 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. A chaque chute de ballon, rotation des joueurs si tous ne sont pas en action. -Temps : 1 min 30 à 3 minutes. Alterner les serveurs dans chaque équipe. 1A, 1B, 2A, 2B Le ballon peut être bloqué et lancé à deux mains, bloqué lancé frappé à deux mains ou frappé. Règles de sécurité : Ne pas pénétrer dans le terrain voisin ni dans celui du partenaire/adversaire	Gagner le match : marquer au moins 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 DECOUVERTE

Séance 3

Objectif de l'enseignant : faire 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 TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SECURITE	CRITERES DE REUSSITE
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 (zones 2 et 3) ou ballon volley adapté	Possibilité pour tous les joueurs, sur tous les terrains de : - bloquer le ballon et relancer à deux mains - bloquer le ballon et frapper à deux mains - frapper le ballon à deux mains Alterner 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	Alterner 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

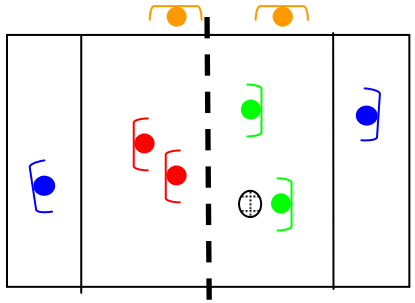
Rôle de l'enseignant : l'enseignant et l'intervenant agissent en parallèle, un terrain géré par chacun.

PHASE DE REFERENCE

Séance 4

2 contre 2, score parlant

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

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SECURITE	CRITERES DE REUSSITE
Mettre le ballon hors de portée de l'adversaire	2 contre 2 dans deux espaces séparés par un filet. (hauteur = 1m80) Terrains de l=4m et L=4m Ballon mousse ou ballon volley adapté  Les bleus mettent le ballon en jeu, les oranges tiennent la marque et arbitrent. 3 points si le point est marqué directement 1 point si le point est marqué sur faute adverse ou si le ballon est touché par un adversaire	Pour renvoyer ou faire une passe, possibilité pour tous les joueurs, sur tous les terrains de : - bloquer le ballon et relancer à deux mains - bloquer le ballon et frapper à deux mains - frapper le ballon à deux mains Alterner les serveurs à chaque échange : 1A, 1B, 2A, 2B Arbitrage : sous la responsabilité de l'adulte, les élèves jugent du respect des règles concernant la marque et le respect des limites du terrain. Règles de sécurité : ne pas pénétrer dans le terrain voisin ni dans celui du partenaire/adversaire.	Gagner le match : marquer au moins un point de plus que l'autre équipe. Pour l'arbitre Faire respecter les règles Utiliser un code gestuel d'arbitrage et expliquer les décisions Désigner l'équipe gagnante à la fin du match Pour le juge de ligne : Annoncer si les ballons tombent à l'intérieur ou à l'extérieur des limites du terrain Pour le marqueur/observateur Remplir la feuille de marque ou d'observation.

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

FEUILLE DE MARQUE

SITUATION DE BILAN: 2 contre 2

règle **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

Equipe:……

contre

Equipe:……

Arbitres: 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

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

Equipe:……

contre

Equipe:……

Arbitres: 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

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

Equipe:……

contre

Equipe:……

Arbitres: 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

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 :

Situation de référence			
			Résultat
Nombre de 3pts		x 3 =	
Nombre de 1pt		x 1 =	
		total	

Analyse des résultats :

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

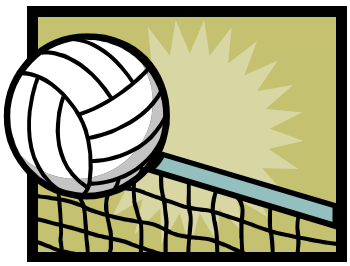
-Apprendre à renvoyer, apprendre à assurer la continuité des échanges

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



Utilisation de la fiche de résultats

Equipe : *Bleus*

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

Chaque fois que l'équipe marque sur faute de l'adversaire ou si on marque après qu'un joueur adverse ait touché la balle, l'équipe marque un point, on entoure une case.

Equipe : *Jaunes*

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

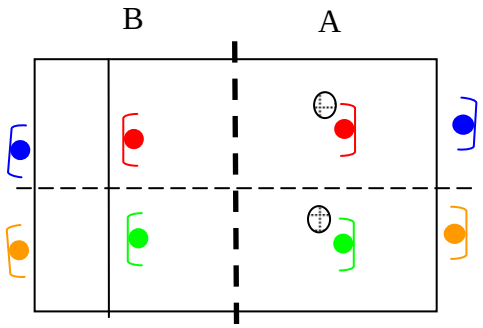
Chaque fois que l'équipe marque en mettant la balle hors de portée de l'adversaire, elle marque trois points, on entoure un ensemble de trois cases.

Ici l'équipe « jaune » a gagné par **8** points à 4

PHASE DE STRUCTURATION

Séances 5 à 8. Thème : renvoyer

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

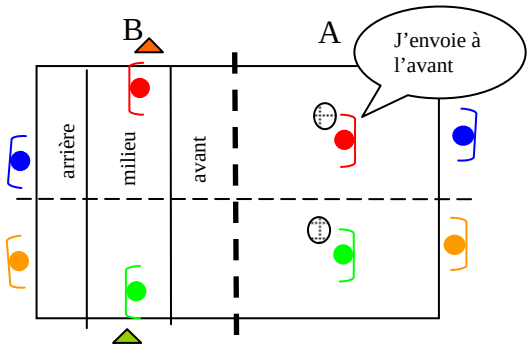
BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SECURITE	CRITERES DE REUSSITE
Renvoyer la balle en passe haute après un envoi haut.		Dans chaque binôme, un joueur envoie la balle, haut par-dessus le filet, de manière à permettre le renvoi en passe haute de son partenaire. Chaque joueur joue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

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

PHASE DE STRUCTURATION

Séances 5 à 8 : Thème : renvoyer

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

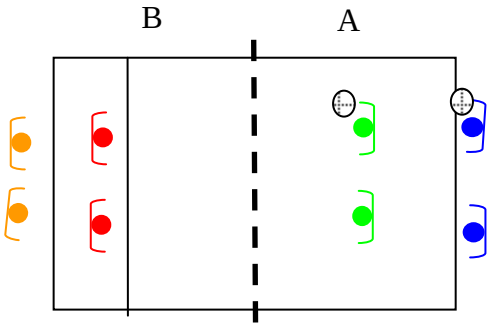
BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SECURITE	CRITERES DE REUSSITE
Renvoyer la balle en passe haute après un envoi haut et un déplacement		Dans chaque binôme, un joueur envoie la balle, haut par-dessus le filet, après avoir annoncé la zone où il l'envoyait de manière à permettre 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. Variable : - Le joueur qui envoie n'indique plus son intention Règles de sécurité : ne pas pénétrer dans le terrain voisin ni dans celui du partenaire/adversaire	Le ballon repart dans le camp adverse.

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

PHASE DE STRUCTURATION

Séances 5 à 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.

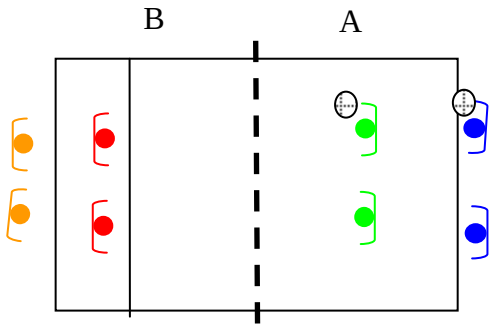
BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SECURITE	CRITERES DE REUSSITE
Renvoyer dans une zone définie (avant ou arrière)		4 binômes de joueurs au minimum. ½ terrain A : un des joueurs lance la balle de l'autre côté en direction du binôme adverse, avec une trajectoire haute. ½ terrain B : le binôme s'organise pour renvoyer la balle en un minimum de trois touches. 10 rotations minimum Règles de sécurité : ne pas pénétrer dans le terrain voisin ni dans celui du partenaire/adversaire	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

Séances 5 à 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.

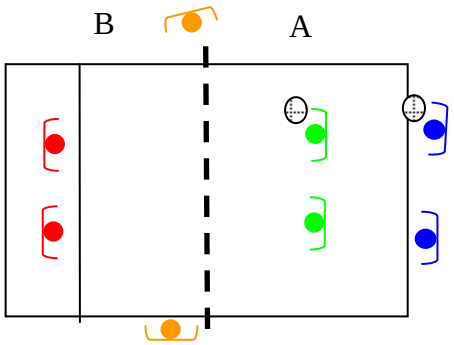
BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SECURITE	CRITERES DE REUSSITE
Renvoyer la balle dans le terrain adverse après plusieurs passes.		4 binômes de joueurs au minimum. ½ terrain A : un des joueurs lance la balle de l'autre côté en direction du binôme adverse, avec une trajectoire haute. ½ terrain B : le binôme s'organise pour renvoyer la balle en un minimum de trois touches. 10 rotations minimum	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

Séances 5 à 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.

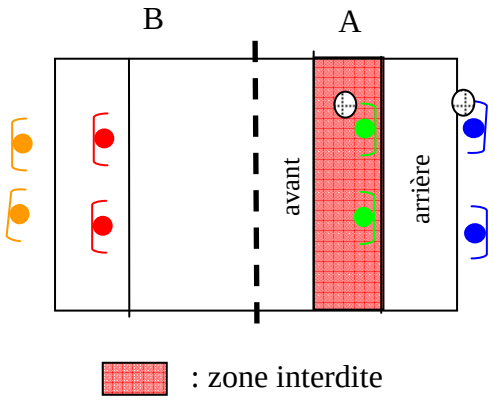
BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SECURITE	CRITERES DE REUSSITE
Record d'échanges : renvoyer la balle de manière favorable à la continuité de l'échange (balle haute)		4 binômes de joueurs au minimum. ½ terrain A : un des joueurs lance la balle de l'autre côté en direction du binôme adverse, avec une trajectoire haute. ½ terrain B : le binôme s'organise pour renvoyer la balle.	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

Séances 5 à 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.

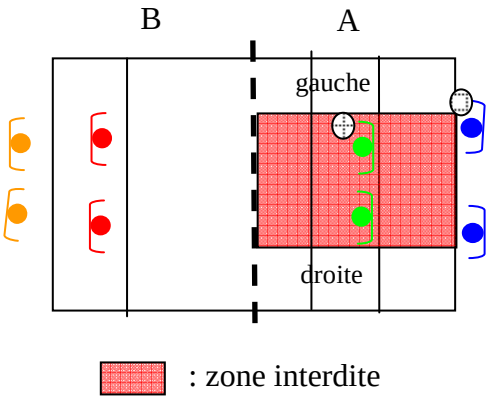
BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SECURITE	CRITERES DE REUSSITE
Renvoyer dans une zone définie (avant ou arrière)	 : zone interdite	4 binômes de joueurs au minimum. ½ terrain A : un des joueurs lance la balle de l'autre côté en direction du binôme adverse, avec une trajectoire haute. ½ terrain B : le binôme s'organise pour renvoyer la balle en plusieurs touches de balle en zone avant ou arrière. 10 rotations minimum Variables : -on vise l'une ou l'autre des deux zones. -on annonce la zone visée avant l'action. Règles de sécurité : ne pas pénétrer dans le terrain voisin ni dans celui du partenaire/adversaire	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

Séances 5 à 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 TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SECURITE	CRITERES DE REUSSITE
Renvoyer dans une zone définie (à gauche ou à droite)	 : zone interdite	4 binômes de joueurs au minimum. ½ terrain A : un des joueurs lance la balle de l'autre côté en direction du binôme adverse, avec une trajectoire haute. ½ terrain B : le binôme s'organise pour renvoyer la balle en plusieurs touches de balle en zone avant ou arrière 10 rotations minimum Variables : -on vise l'une ou l'autre des deux zones. -on annonce la zone visée avant l'action. Règles de sécurité : ne pas pénétrer dans le terrain voisin ni dans celui du partenaire/adversaire	Le ballon tombe dans l'une des deux zones autorisées ou annoncées.

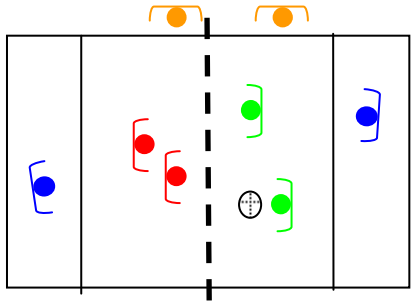
Rôle de l'enseignant : l'enseignant et l'intervenant agissent en parallèle, un terrain géré par chacun.

PHASE DE BILAN

Séances 9 et 10

2 contre 2, score parlant

Objectif de l'enseignant : mesurer les progrès de l'équipe.

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT ET DE SECURITE	CRITERES DE REUSSITE
Mettre le ballon hors de portée de l'adversaire.	2 contre 2 dans deux espaces séparés par un filet (hauteur = 1m80) Terrains de l=4m et L=4m Ballon mousse ou ballon volley adapté  Les bleus mettent le ballon en jeu, les oranges tiennent la marque et arbitrent. 3 points si le point est marqué directement 1 point si le point est marqué sur faute adverse ou si le ballon est touché par un adversaire	Pour renvoyer ou faire une passe, possibilité pour tous les joueurs, sur tous les terrains de : - bloquer le ballon et relancer à deux mains - bloquer le ballon et frapper à deux mains - frapper le ballon à deux mains Alterner les serveurs à chaque échange : 1A, 1B, 2A, 2B Arbitrage : sous la responsabilité de l'adulte, les élèves jugent du respect des règles concernant la marque et le respect des limites du terrain. Règles de sécurité : ne pas pénétrer dans le terrain voisin ni dans celui du partenaire/adversaire	Gagner le match : marquer au moins un point de plus que l'autre équipe. <u>Pour l'arbitre</u> Faire respecter les règles Utiliser un code gestuel d'arbitrage et expliquer les décisions Désigner l'équipe gagnante à la fin du match <u>Pour le juge de ligne :</u> Annoncer si les ballons tombent à l'intérieur ou à l'extérieur des limites du terrain <u>Pour le marqueur/observateur</u> Remplir la feuille de marque ou d'observation.

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

FEUILLE DE MARQUE

SITUATION DE BILAN: 2 contre 2

règle **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

Equipe:……

contre

Equipe:……

Arbitres:
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

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

Equipe:……

contre

Equipe:……

Arbitres:
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

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

Equipe:……

contre

Equipe:……

Arbitres:
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

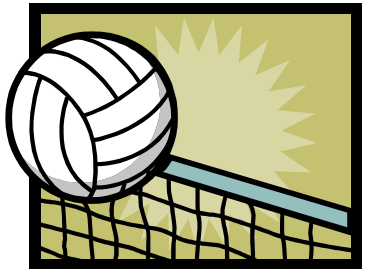
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

Fiche d'analyse des résultats de l'équipe :

Situation de référence			
			Résultat
Nombre de 3pts		x 3 =	
Nombre de 1pt		x 1 =	
		total	

Situation de bilan			
			Résultat
Nombre de 3pts		x 3 =	
Nombre de 1pt		x 1 =	
		total	

Mesure des progrès			Analyse
Total des 3 pts situation de référence	Total des 3 pts Situation bilan	Variation	Maintenant , ce que nous savons faire : ……



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, <u>la nécessité d'une prise en main des élèves ne se discute pas</u>.

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 lente avec des déplacements variés d'une durée de 5 à 8 minutes. Courses avant, arrière, pas chassés dans un sens puis dans l'autre, course puis arrêt en appui, changements de direction, changements d'appuis. On recherchera une progressivité de l'intensité.
  - Mobilisation spécifique des articulations sollicitées dans tous leurs degrés de liberté :
    - Tête : dire oui, dire non de manière ample et lente
    - Les épaules : cercles amples et lents dans un sens puis l'autre
    - Les coudes : flexion et extension
    - Les poignets : avec les mains serrées moulinets dans les deux sens

    Voir les exemples dans les annexes suivantes
  - Etirements passifs des chaînes musculaires sur les temps d'expiration : voir les exemples dans les annexes suivantes.

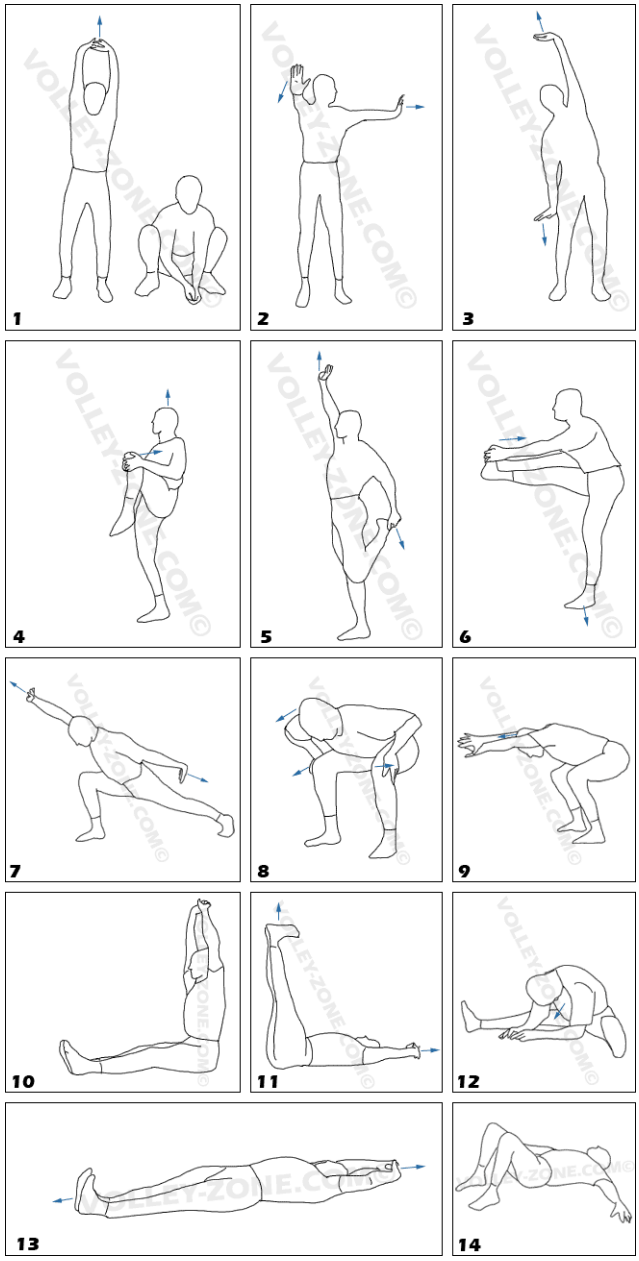
- Une partie spécifique :

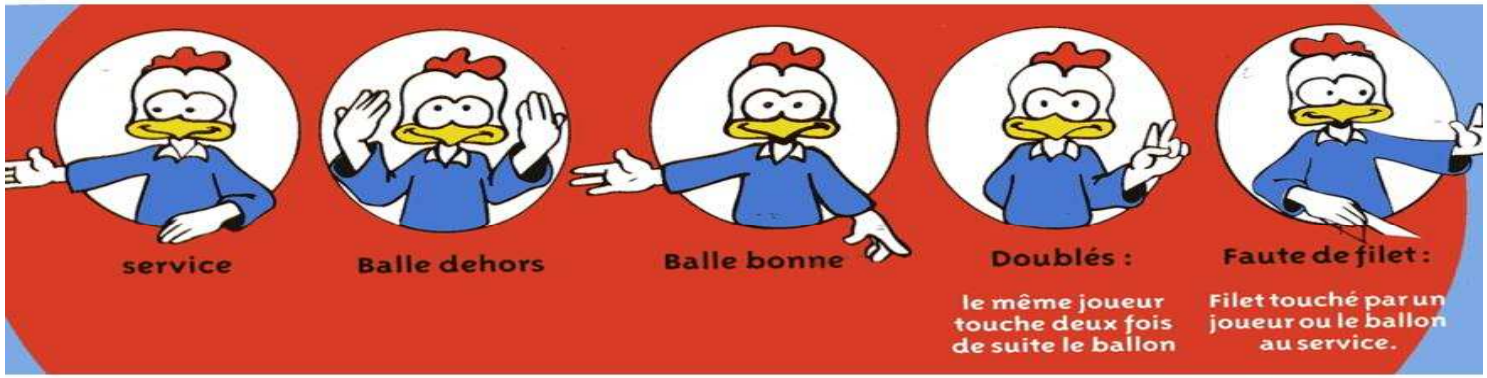
- Exercices liés à la motricité spécifique du volley
- Reprise d'une situation connue des élèves en relation avec l'objectif de la séance

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.

Exemples d'étirements:

Ils se font de manière passive : cela veut dire qu'il n'y a aucune recherche d'amplitude en utilisant l'aide d'un camarade par exemple.
La recherche de gain d'amplitude se fait sur le temps d'expiration
Leur durée est d'une quinzaine de secondes



Arbitrage :

Pour arbitrer ou juger une règle, il faut connaitre quelques gestes simples :