

A young boy in a red and white volleyball uniform is captured in mid-air, jumping to spike a volleyball over a net. The ball is blue and yellow with the number '2' on it. The scene is set in a gymnasium with other players and spectators visible in the background. The text 'PROJET' is overlaid in a blue, stylized font across the top of the image.

PROJET

ECOLE

SMASHY

LE VOLLEY-BALL A L'ECOLE

1. INTRODUCTION

2. QUELLE DEFINITION DIDACTIQUE

3. QUELLE DEMARCHE EN MILIEU SCOLAIRE



PROJET DE PARTENARIAT AVEC L'EDUCATION NATIONALE

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

Cette unité permet de mettre en place une relation de partenariat avec le corps enseignant en vue de faire découvrir l'activité Volley-ball aux enfants comme support de l'acquisition des compétences E.P.S du cycle 3.

La démarche mise en œuvre est en cohérence avec l'enseignement de l'Education Physique et Sportive (cf. référentiel départemental E.P.S).

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

Les intervenants, titulaires du B.E.E.S 1^{er} degré, 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.

En conclusion ce dossier permettra :

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

LE VOLLEY-BALL

I 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 la partie supérieure du corps.

II LES REGLES

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

Frapper le ballon 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 ... Nombre important de joueurs sur une surface réduite
1 terrain délimité (4.5X4.5 m)
1 filet hauteur 2 m

III LES REGLEMENTS

Ils sont adaptés aux conditions d'exercice qui varient :

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

LE VOLLEY-BALL au CYCLE 3

COMPETENCE 1.3 : S'AFFRONTER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT :

- affronter un adversaire dans des jeux **d'opposition duelle**
- coopérer avec les partenaires pour **s'opposer collectivement** à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif

IDEES FORCES :

- Maîtrise et choix des différentes frappes, changement de statut, enchaînement de 2 voire 3 actions
- Connaître et faire respecter les règles de jeu; gérer le match, les résultats, les observations et l'organisation générale de l'ensemble des rencontres.
(se référer au Spécial Rencontres USEP 69)

I LA DEMARCHE D'APPRENTISSAGE

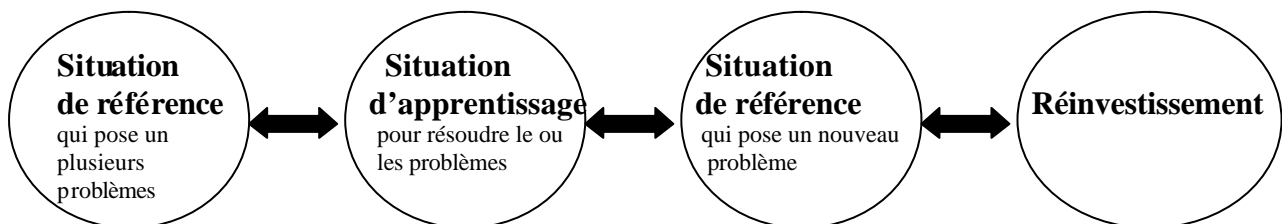
Compétences Générales : Etre capable, dans diverses situations, de :

- **S'engager lucidement dans l'action (CG1)**
 - oser s'engager en toute sécurité,
 - choisir des stratégies efficaces,
 - contrôler ses émotions...
- **Construire un projet d'action (CG2)**
 - le formuler,
 - le mettre en œuvre,
 - s'engager contractuellement....
- **Mesurer et apprécier les effets de l'activité (CG3)**
 - lecture d'indices complexes,
 - mise en relation des notions d'espace et de temps,
 - application de principes d'action,
 - appréciation de ses actions...
- **Appliquer et construire des principes de vie collective (CG4)**
 - se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes,
 - écouter et respecter les autres, coopérer...

II LA DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT

Faire mettre en relation le mini match et l'entraînement

POURQUOI ? → s'entraîner pour progresser



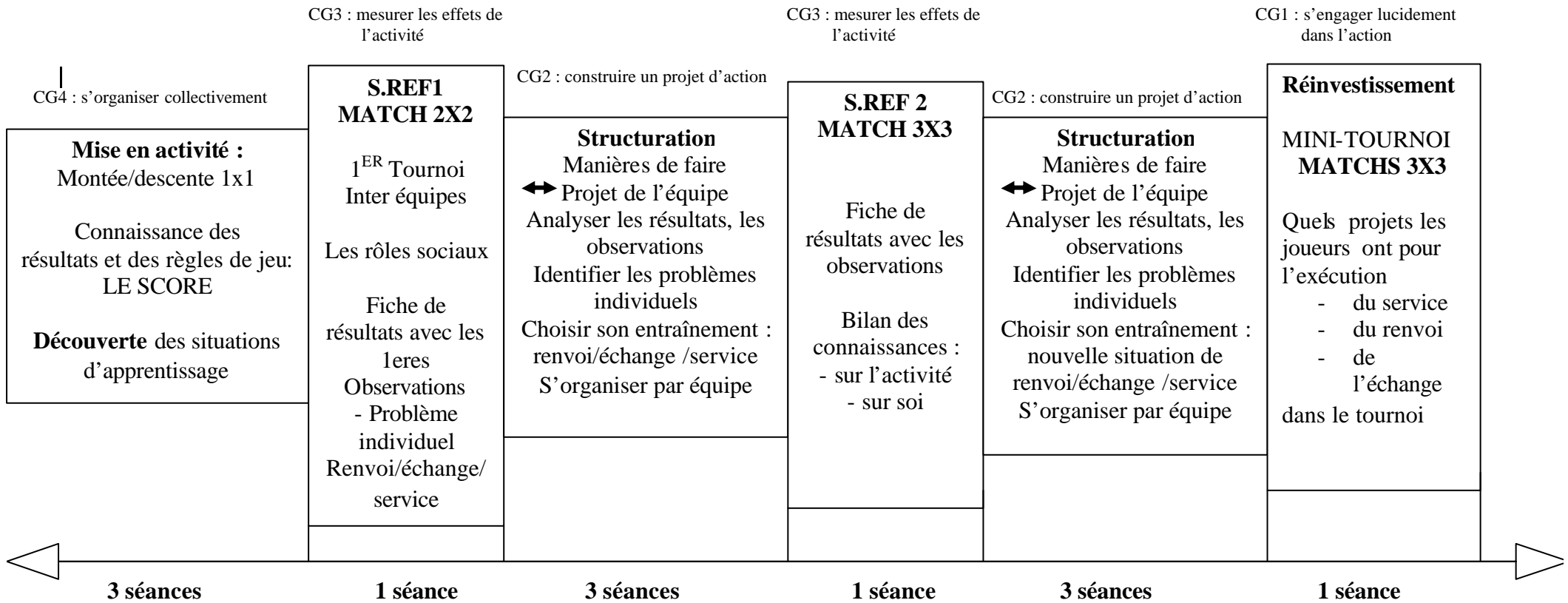
Mini match 1 contre 1
Mini match 2 contre 2

- présenter différentes situations
d'entraînements
collectives et individuelles
- faire choisir à chaque joueur son
entraînement

Mini match 3 contre 3

COMMENT ?

III MODULE D'APPRENTISSAGE

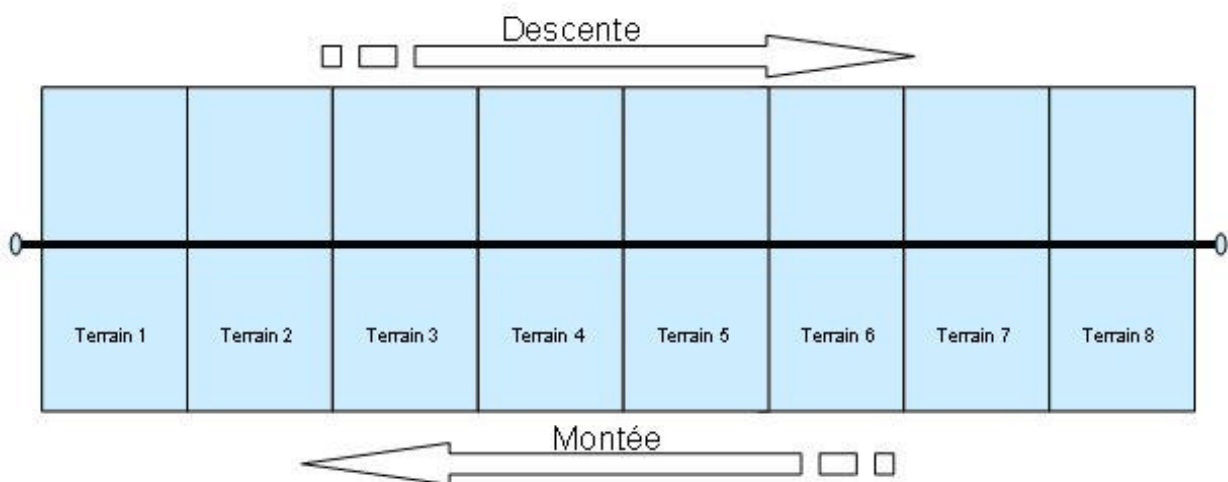


SITUATION DE REFERENCE : LE MATCH 1 CONTRE 1

MONTEE/DESCENTE

➤ **BUT DU JEU** : Faire tomber le ballon dans la cible (camp adverse) ou l'envoyer de telle façon que l'adversaire ne puisse pas le renvoyer à son tour.

➤ **DISPOSITIF** :



Organisation des matchs en Montée-Descente

- 2 joueurs (ou équipes) par terrain
- A la fin du match, les ballons sont posés par terre (ou sur le plot de droite)
- Le vainqueur se déplace d'un terrain dans le sens de la montée, le perdant dans l'autre sens
- Si 2 joueurs (ou équipes) se retrouvent au même endroit, l'un des 2 passe sous le filet
- Le gagnant du terrain n°1 reste en place ainsi que le perdant du dernier terrain
- Si le nombre de joueurs (ou équipes) est impair, il faut placer une «attente» après le terrain n°1, auquel cas le vainqueur du terrain 1 va « en attente » et le joueur (ou équipe) « en attente » prend sa place sur le terrain 1

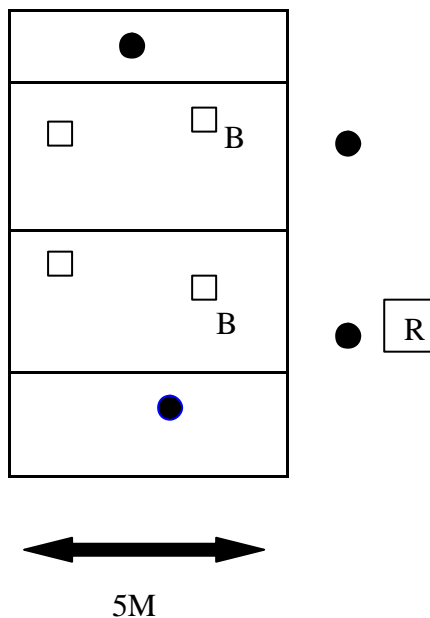
SITUATION DE REFERENCE : LE MATCH 2 CONTRE 2

- **BUT DU JEU** : Faire tomber le ballon dans la cible (camp adverse) ou l'envoyer de telle façon que l'adversaire ne puisse pas le renvoyer à son tour.
- **DISPOSITIF** :

TRAVAIL SUR L'ÉCHANGE (rupture de l'échange, 2 contre 2)

Pour un joueur ayant un vécu

- 1 Espace de jeu par terrain adulte



2 équipes de 4/terrain (1 joue ,1 arbitre)

● Ne font que mettre le ballon en jeu (alternance des services) et arbitrent

But :

- Marquer 1 point en faisant tomber le ballon dans le camp adverse ou en provoquant la faute de l'adversaire

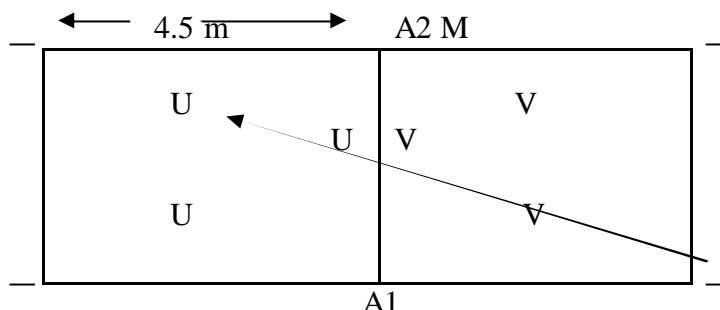
Evaluation :

Nombre de manières différentes de rompre l'échange

SITUATION DE REFERENCE : LE MATCH 3 CONTRE 3

➤ **BUT DU JEU** : Faire tomber le ballon dans la cible (camp adverse) ou l'envoyer de telle façon que l'adversaire ne puisse pas le renvoyer à son tour.

➤ **DISPOSITIF** :



A1 : 1^{er} arbitre
U : Joueurs

A2 : Juge De ligne
V : Joueurs

M : marqueur

Dimension du terrain : 4.5X4.5m

Hauteur du filet : 2 m

Ballon léger type Smashy

Feuilles de match (annexe)

Tableaux de résultats (annexe)

Sur un terrain, l'idéal est d'avoir 3 équipes de 3, au maximum 4. Au-delà, un deuxième filet est nécessaire.

➤ **CRITERES DE REUSSITE POUR LES JOUEURS ET L'EQUIPE (POUR LE 1X1/2X2 ET LE 3X3)**

- **Pour marquer un point, il faut** : -Atteindre la cible (terrain), ou faire en sorte que l'adversaire ne renvoie pas le ballon.
- **Pour gagner le match** : La première équipe qui a 15 points gagne le match.

➤ **CRITERES DE REUSSITE POUR L'EQUIPE D'ARBITRAGE (POUR LE 1X1/2X2 ET LE 3X3)**

• **Pour l'arbitre** :

- 1) Faire respecter les règles
- 2) Utiliser un code gestuel d'arbitrage et expliquer les décisions
- 3) Désigner l'équipe vainqueur 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.

FEUILLE DE MARQUE

ORDRES DES MATCHS	POINTS DE X	POINTS DE Y	NOM DE L'ARBITRE
X :			
Y :			
X :			
Y :			
X :			
Y :			
X :			
Y :			
X :			
Y :			
X :			
Y :			

CODE DE MARQUE

1 POINT? | 2 POINTS → 3 POINTS? 4 POINTS?
 5 POINTS? 6 POINTS → | 7 POINTS? 8 POINTS?

➤ LES REGLES :

- L'équipe qui sert marque un point si elle fait tomber le ballon dans le camp adverse ou si elle provoque la faute de l'adversaire.

Le gain du match et les points :

- L'équipe victorieuse est la première qui atteint 15 points (10 pour les D)
- Chaque point joué est comptabilisé (système de marque continue)
- L'équipe qui gagne l'échange marque un point et conserve ou récupère le service.

Le Service :

- La mise en jeu peut être effectuée sur toute la largeur du filet
- De l'extérieur du terrain (à aménager pour le niveau D)
- Le ballon peut toucher le filet au service sans qu'il y ait faute
- Un joueur ne peut servir qu'une fois

Les fautes individuelles sanctionnées :

- Gêner l'adversaire au filet
- Bloquer de la balle
- Frapper la balle 2 fois consécutives

Les fautes collectives :

- Frapper la balle plus de 3 fois sans l'envoyer dans le camp adverse

Les organisateurs sont : 1 juge principal ; 1 juge de ligne et 1 marqueur/observateur

FICHE D'EVALUATION DU CYCLE VOLLEY-BALL

NOM :

PRENOM :

JE SUIS CAPABLE DE :

Jouer en utilisant ce que j'ai appris	JE SAIS FAIRE	JE DOIS M'ENTRAINER
Faire un service (le ballon franchit le filet et retombe dans le terrain 7 fois sur 10)		
Choisir mon geste en fonction de la trajectoire du ballon (mains hautes ou manchette)		
Renvoyer le ballon (7 fois sur 10)		

JE SAIS CHOISIR ENTRE PLUSIEURS GESTES POSSIBLES.

	JE SAIS FAIRE	JE DOIS M'ENTRAINER
Réceptionner et renvoyer (7 fois sur 10)		
Réceptionner et passer à l'un de mes partenaires mieux placé que moi (7 fois sur 10). Réceptionner et renvoyer (7 fois sur 10)		
Aider mon partenaire en difficulté pour empêcher le ballon de tomber (soutien défensif)		

ARBITRER

	JE SAIS FAIRE	JE DOIS M'ENTRAINER
Dire les règles		
Attribuer le point à l'une des deux équipes lors d'un match		
Prendre une décision rapide		
Expliquer ma décision		
Utiliser les gestes d'arbitrage		

CE QUE J'AI APPRIS PENDANT CE CYCLE :

CE QUE J'AI AIME :

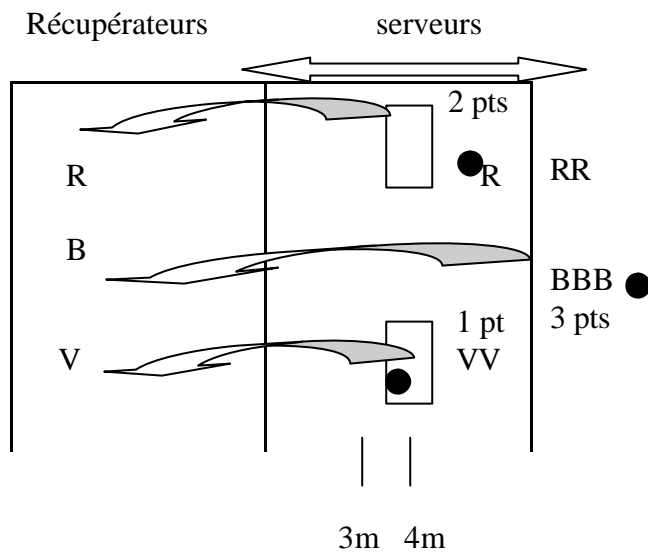
VOLLEY BALL CYCLE 3

Situations d'apprentissage, avec au moins une balle par équipe (entraînement par équipe)

LE SERVICE :

Distance du filet pour servir

1) Dispositif (1^{er})



But :

Servir de plus en plus loin
Choisir une ligne

Critères de réussite :

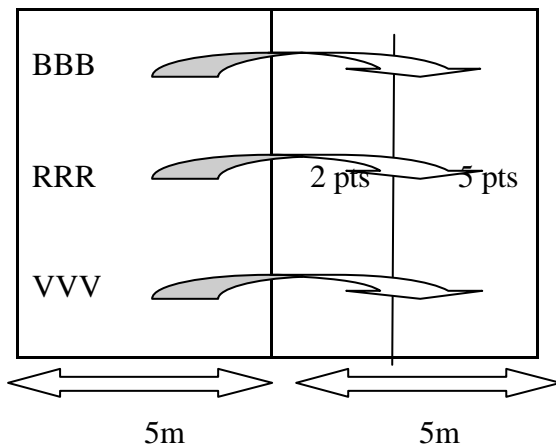
Etablir son record= nombre de points réalisés sur 5 essais
Améliorer son record personnel (+ de 5 réussites consécutives)

Consigne :

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

2) Dispositif (2^{ème}) : efficacité au service :

Zone de service



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

Exemple de tableau général :

		SUR 5 ESSAIS			
EQUIPE.....	Noms Joueurs	Essais ratés	2 points	5 points	Total

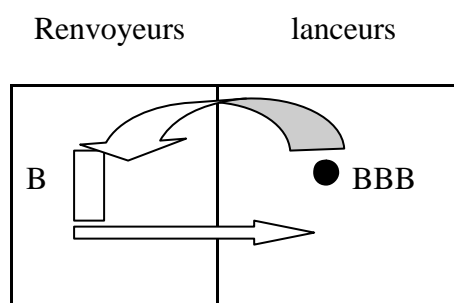
VOLLEY BALL CYCLE 3

Situations d'apprentissage, avec au moins une balle par équipe (entraînement par équipe)

LE RENVOI :

- 2 niveaux :- 1 Renvoi direct
- 2 Renvoi indirect « motivé »

1 LE RENVOI DIRECT



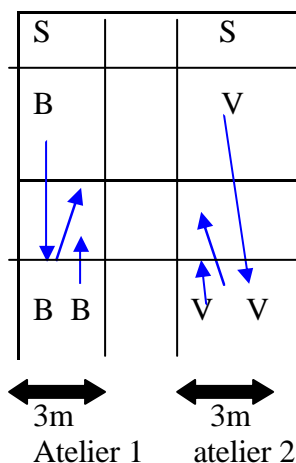
Bilan : faire observer les différentes manières de Renvoyer la balle

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

2 LE RENVOI INDIRECT (la défense)

Si renvoi direct acquis, pour élèves ayant un vécu de volley.

2 ateliers par terrain d'adulte



But :

Servir = frapper la balle pour la renvoyer par-dessus le filet sur le terrain adverse

Critères de réussite :

- Etablir son record de renvois réussis sur 5 essais
- Améliorer son record personnel (+ de 5 réussites consécutives)

Consigne :

- Au départ, le renvoyeur est derrière le tapis (pour plus de mobilité)
- Le lanceur envoie la balle par-dessus le filet et sur le tapis
- Après 5 essais changement de rôle

S = serveur/lanceur

But :

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

Serveur :

- 5 mises en jeu au fond du terrain

Evaluation :

- Compter les réussites pour chaque doublette sur 5 essais

Variante :

- En augmentant le nombre de joueur (3,4)

3 L'ECHANGE

1) L'ECHANGE : GARDER LA BALLE EN VIE

½ Classe = 3 équipes (R,B, V)



Variante :

Echanger à 4, établir un record de l'équipe
Améliorer ce record d'équipe

But :

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

Critères de réussites :

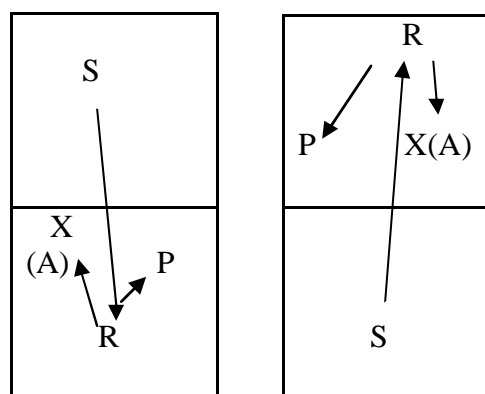
Le nombre de passes réussies
Améliorer ce record au fil des séances

Consigne :

Rotation des rôles après 3 essais
Joueurs contrôleurs

2) CONSTRUIRE L'ATTAQUE (changement de statut)

(2 ateliers/terrain adulte)



4m 50
Atelier 1

Atelier 2

But :

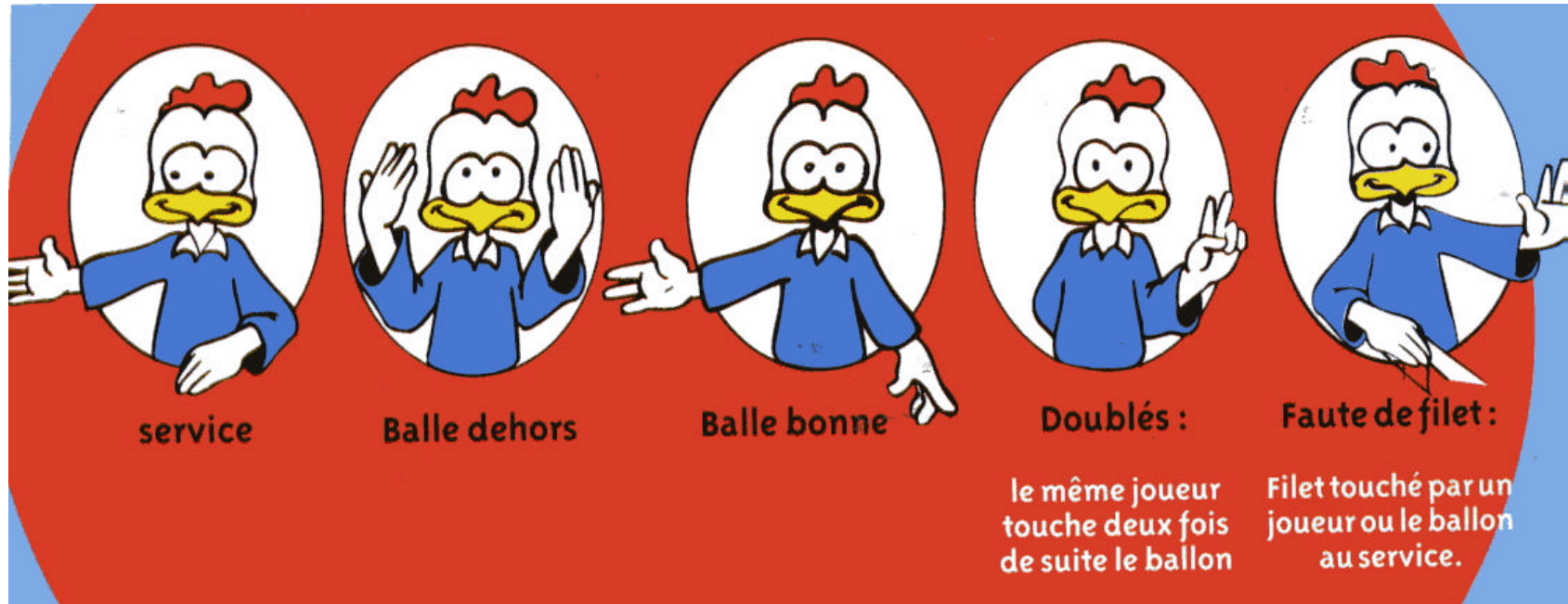
Le serveur « lance » le ballon sur « R »
qui réceptionne, passe à « P » qui
redonne le ballon à « R » devenu « A »
(attaquant) qui attaque la cible adverse

Evaluation :

5 mises en jeu
On compte les réussites de la doublette
puis on change de rôle

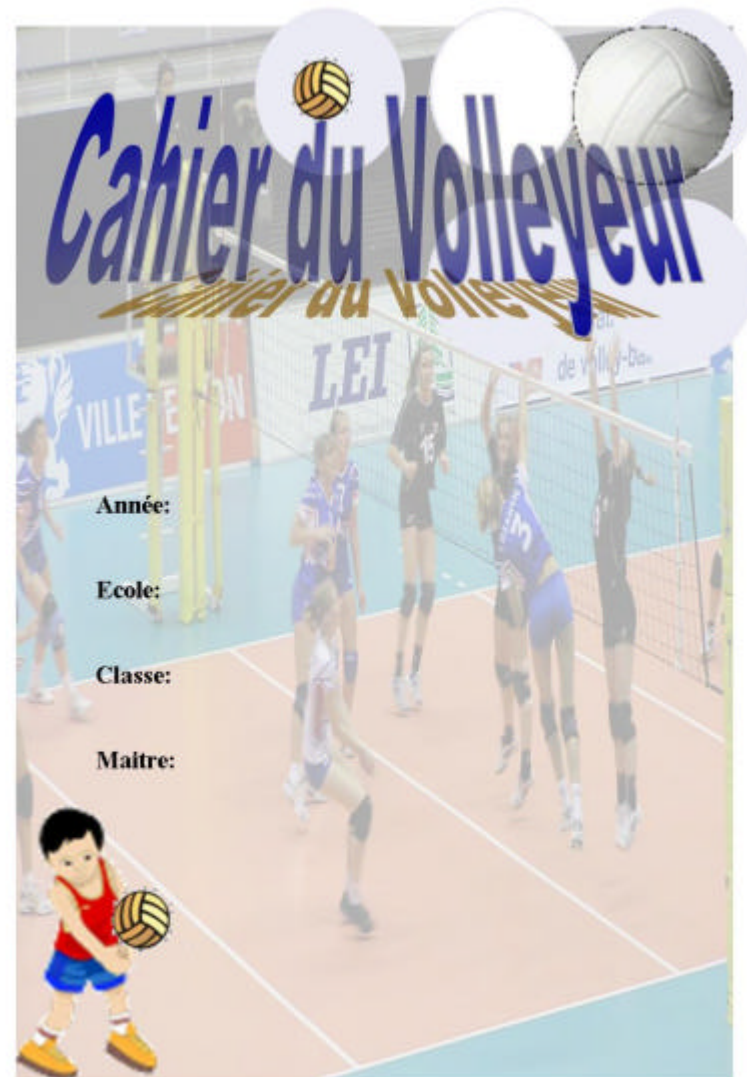
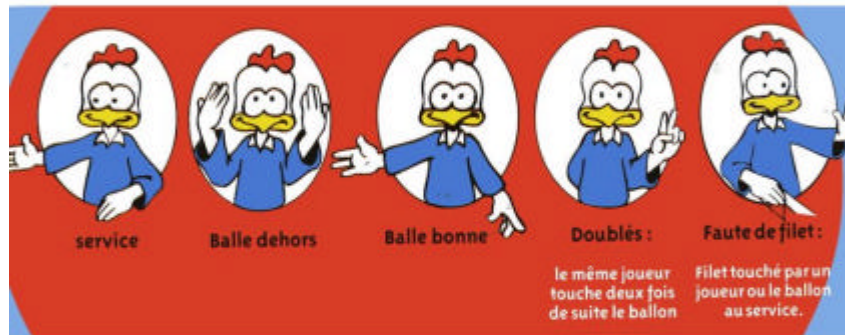
ARBITRE

IL FAUT CONNAITRE QUELQUES GESTES :



ARBITRER

POUR ARBITRER, IL FAUT JUSTE CONNAÎTRE
QUELQUES GESTES TRES SIMPLES



Situations d'apprentissages:

Choix 1:

Essais :

Réussite :

Choix 2:

Essais :

Réussite :

Mes commentaires :

Les règles de Volley Ball

Mon équipe marque un point :

- lorsqu'elle fait tomber le ballon dans le camp adverse
- lorsqu'elle empêche l'adversaire de faire tomber le ballon dans mon camp

Le gain du match et les points :

L'équipe victorieuse est la première qui a 15 points (10 pour les D)

Chaque point joué est comptabilisé (système de marque continue)

L'équipe qui gagne l'échange marque un point et conserve le service ou bien le récupère .

Le Service :

La mise en jeu peut être effectuée sur toute la largeur du filet, de l'extérieur du terrain (à aménager pour le niveau D)

Le ballon peut toucher le filet au service sans qu'il y ait faute

Un joueur ne peut servir qu'une fois

Les fautes individuelles sanctionnées :

Gêner l'adversaire au filet

Bloquer de la balle

Frapper la balle 2 fois consécutives

Les fautes collectives :

Frapper la balle plus de 3 fois sans l'envoyer dans le camp adverse

Les organisateurs sont : 1 juge principal ; 1 juge de ligne et 1 marqueur/observateur