

# Enseigner le volley-ball au collège et au lycée

I. Chastain & V. Vuloup

2014

**Isabelle CHASTAIN (Enseignant EPS, Lycée Evariste de Parny, St Paul)**

[isabelle.chastain@wanadoo.fr](mailto:isabelle.chastain@wanadoo.fr)

**Vincent VAULOUP (Enseignant EPS, Collège Texeira Da Motta, La Possession)**

[Vincent.vauloup@ac-reunion.fr](mailto:Vincent.vauloup@ac-reunion.fr)

## Préambule :

Pour ce stage, nous optons pour le principe de former les collègues à l'identification des conduites types de « vrais élèves » et de leurs besoins, au regard des différentes compétences visées par les programmes (collège & lycée). Des vidéos d'élèves seront alors proposées pour chaque niveau de compétence défini par les programmes EPS du collège et du lycée au cours de ce stage. Nous laissons ensuite la liberté à chacun de concevoir son enseignement avec l'aide éventuelle des outils proposés dans ce document et testés pour certains à l'occasion de ce stage.

Enfin, notre démarche d'enseignement du volley-ball s'appuie sur la méthodologie proposée par la fédération française de volley-ball en collaboration avec l'éducation nationale (octobre 2012). Celle-ci s'intéressera à valoriser le jeu plutôt que l'enseignement de techniques selon un principe d'équilibration du rapport de force attaque/défense, et pour cela s'autorisera certains aménagements propices à l'engagement et à la progression des élèves. Ces aménagements peuvent être discutés mais il constitue un choix que nous avons fait à la suite de notre expérience professionnelle et nous semblaient intéressants dans le cadre d'une formation visant à réfléchir sur les pratiques.

### PROGRAMME STAGE FPC VOLLEY (Les 03 et 04 avril 2014 à La Possession)

03 avril	
9h	Accueil et tour de table pour se présenter et donner brièvement ses attentes <b>Présentation de la formation et de l'activité :</b>
9h45	<b>ANALYSE VIDEO</b> de comportements d'élèves NV1 (3 comportements types) Analyse individuelle + conception d'une situation adaptée puis mise en groupe et ensuite restitution à l'assemblée.
10h45-12h15	<b>PRATIQUE</b> en gymnase Echauffement + expérimentation de situations répondant aux problèmes des élèves au regard de la compétence de nv1 (gestion de l'hétérogénéité)
12h30-13h30	déjeuner
13h30	Questions diverses sur le nv1 + Proposition évaluation + contenus CMS niveau 1
14h15	<b>ANALYSE VIDEO NV2</b> (3 comportements types) Analyse individuelle + conception d'une situation adaptée puis mise en groupe et ensuite restitution à l'assemblée.
15h	<b>PRATIQUE</b> en gymnase Expérimentation de situations répondant aux problèmes des élèves au regard de la compétence de nv2 (gestion de l'hétérogénéité)
16h15-16h30	Bilan question nv2
04 avril	
8h30	Questions nv2 + Proposition évaluation DNB+ contenus CMS niveau 2
9h15	<b>ANALYSE VIDEO NV3</b> (3 comportements types) Analyse individuelle + conception d'une situation adaptée puis mise en groupe et ensuite restitution à l'assemblée.
10h15	<b>PRATIQUE</b> en gymnase Echauffement + expérimentation de situations répondant aux problèmes des élèves au regard de la compétence de nv3 (gestion de l'hétérogénéité)
11h30-12h15	Question nv3 + Proposition évaluation + contenus CMS nv3
12h30-13h30	déjeuner
13h30	<b>ANALYSE VIDEO NV4</b> (2 comportements types) Travail en groupe entier + définition des besoins + proposition de situations d'apprentissage
14h15	Questions nv4 + évaluation Bac + contenus CMS nv4
15h	<b>PRATIQUE</b> en gymnase Echauffement + expérimentation de situations répondant aux problèmes des élèves ds le nv4 (gestion de l'hétérogénéité)
16h	<b>BILAN</b>

# SOMMAIRE

<b>1. <u>GENERALITES :</u></b>	4
-Définition	
-Spécificités de l'activité Volley-ball	
- Les problèmes fondamentaux	
<b>2. <u>LE VOLLEY BALL DANS LES PROGRAMMES :</u></b>	5
-Les compétences propres à l'EPS et les acquisitions attendues en volley-ball	
-Les compétences méthodologiques et sociales et leur possibilité de mise en œuvre en volley-ball	
<b>3. <u>PRATIQUE SOCIALE DE REFERENCE :</u></b>	9
-La pratique du volley en milieu scolaire (établissement, UNSS)	
-La pratique du volley en milieu fédéral	
<b>4. <u>CONDITIONS DE PRATIQUE SCOLAIRE :</u></b>	10
A. La sécurité en volley-ball	
B. Les acquisitions prioritaires : enjeux de formations ; les principes à respecter dans l'enseignement du volley-ball	
C. Quelle forme de pratique scolaire proposée ?	
-Les formes de regroupements (constitution des équipes, effectifs, mixité, la différenciation des rôles,...)	
-La gestion de l'hétérogénéité	
-Les variables didactiques	
<b>5. <u>PROPOSITION DE PROGRESSION DU NIVEAU 1 AU NIVEAU 4 :</u></b>	18
A. <u>Compétence attendue de niveau 1 (collège):</u>	19
-Cadre didactique vers le niveau 1: observer- diagnostiquer- choisir- construire	
-Synthèse pour les acquisitions visées de niveau 1	
-Proposition d'évaluation pour le niveau 1	
B. <u>Compétence attendue de niveau 2 (collège):</u>	25
-Cadre didactique vers le niveau 2: observer- diagnostiquer- choisir- construire	
-Synthèse pour les acquisitions visées de niveau 2	
-Proposition d'évaluation pour le niveau 2	
- Synthèse pour les acquisitions visées au collège	33
C. <u>Compétence attendue de niveau 3 (lycée):</u>	35
-Cadre didactique vers le niveau 3: observer- diagnostiquer- choisir- construire	
-Synthèse pour les acquisitions visées de niveau 3	
-Proposition d'évaluation pour le niveau 3	
D. <u>Compétence attendue de niveau 4 (lycée):</u>	39
-Cadre didactique vers le niveau 4: observer- diagnostiquer- choisir- construire	
-Synthèse pour les acquisitions visées de niveau 4	
-Proposition d'évaluation pour le niveau 4	
<b>6. <u>REFERENCES :</u></b>	45
<b>7. <u>ANNEXES :</u></b> Fiche observation prof ; Fiche observation élève	46

# 1. GENERALITES

## A. DEFINITION

Le volley-ball est « un jeu collectif de ballon à espaces séparés. Il s'agit d'un jeu d'attaque et de défense de cibles horizontales basses, par l'intermédiaire d'un ballon qui doit être frappé et ce, malgré la présence d'un filet haut qui fait obstacle au franchissement du ballon ».

**Jacques Metzler** (professeur agrégé EPS) « Le volley-ball en situation » éditions Revue EPS 2005  
Université de Lyon

## B. SPECIFICITE DU VOLLEY-BALL

Cette activité se différencie des autres sports collectifs sur plusieurs points :

- l'espace de jeu est séparé (filet) : une zone à attaquer et une zone à défendre
- la cible est l'espace de jeu (idem sports de raquette badminton et tennis)
- la construction de l'attaque n'est pas gênée par l'opposant (pas de pression physique véritable des adversaires)
- un filet haut à franchir : prise d'information vers le haut (badminton)
- une motricité spéciale avec des bras frappeurs et des jambes locomotrices
- le ballon est joué de volée (la défense et l'attaque dans la même action)
- le temps de réaction est le temps défini par la trajectoire de balle. Temps imposé par l'adversaire ou le partenaire. (Pression temporelle)
- nombre de passe limité

## C. PROBLEMES FONDAMENTAUX

Chaque équipe est tenue d'utiliser l'attaque adverse pour construire sa propre attaque.

Principes de jeu :

- Défendre son terrain et construire l'attaque du terrain adverse dans le même temps
- Se rapprocher du filet pour être plus efficace en attaque
- Donner du temps à ses partenaires pour faciliter la circulation de balle
- Enlever du temps à ses adversaires pour défendre leur cible.

La prise d'information et l'anticipation sont des facteurs de réussite.

## **2. LE VOLLEY-BALL DANS LES PROGRAMMES**

### **A. COMPETENCES PROPRES A L'EPS :**

L'activité volley-ball appartient à la CP4 qui vise à « Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif »

### **LES ACQUISITIONS VISEES DANS LES PROGRAMMES du collège au lycée**

#### **- COLLEGE (B.O. n° 6 du 28 aout 2008)**

##### **COMPETENCES ATTENDUES NIVEAU 1**

**C1** : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par le renvoi de la balle, seul ou à l'aide d'un partenaire, depuis son espace favorable de marque en exploitant la profondeur du terrain adverse.

**C2** : S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié au renvoi de la balle.

**C3** : Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

##### **COMPETENCES ATTENDUES NIVEAU 2**

**C1** : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match en organisant en situation favorable l'attaque intentionnelle de la cible adverse par des balles accélérées ou placées face à une défense qui s'organise.

**C2** : S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à l'efficacité de l'attaque

**C3** : Observer et co-arbitrer.

#### **- LYCEE ROFESSIONNEL (2009) et LYCEE GT(2010)**

##### **COMPETENCES ATTENDUES NIVEAU 3**

**C1** : Pour gagner le match, mettre en œuvre une attaque qui atteint volontairement la cible, prioritairement la zone arrière.

**C2** : Les joueurs assurent collectivement la protection du terrain et cherchent à faire progresser la balle en zone avant.

##### **COMPETENCES ATTENDUES NIVEAU 4**

**C1** : Pour gagner le match, mettre en oeuvre une organisation collective qui permet une attaque placée ou accélérée.

**C2** : La défense assure des montées de balles régulièrement exploitables en zone avant.

## **B. LES COMPETENCES METHODOLOGIQUES ET SOCIALES (CMS)**

Les compétences méthodologiques et sociales (CMS) «révèlent principalement l'appropriation d'outils, de méthodes, de savoirs et de savoir-être nécessaire aux pratiques et aux apprentissages dans le respect des règles et des rapports humains» (B.O. n°6 du 28 août 2008, programmes EPS du collège).

Comme toutes compétences, elles sont construites par l'apprentissage, et elles débouchent sur un véritable pouvoir d'action et/ou de compréhension sur le réel grâce à l'articulation de plusieurs ressources en interaction (D.Delignières, G.Garsault,1993). Elles ne s'appliquent pas à une seule situation, mais à un ensemble de situations réunies au regard des caractéristiques propres de la classe et de l'élève. Les CMS constituent des objectifs d'attitude et de méthode qui permettent pour l'essentiel de vivre ensemble, d'apprendre avec efficacité, et à mieux se connaître.

Les CMS s'enseignent en permettant à l'élève de vivre/d'expérimenter des situations d'apprentissages. Elles supposent donc une conception et une mise en œuvre de procédures d'enseignement didactiquement organisées sur un projet à moyen et long termes dans lequel le projet de classe et le projet EPS prennent tout leur sens.

Dans cette perspective, l'enseignement du volley-ball peut alors être conçu de manière à contribuer à l'acquisition des CMS .

## Proposition de mise en œuvre des CMS dans l'activité volley-ball :

	CMS	Niv 1	Niv 2
Collège	<p><b><u>CMS n°1</u></b> : Agir dans le respect de soi, des autres et de l'environnement par l'appropriation de règles</p>	<p><u>Accepter de jouer avec tous les autres</u> :</p> <p>→ Pour cela, modifier régulièrement la constitution des équipes ou des groupes de travail en mixant les niveaux, les besoins et les sexes au cours de la séance.</p> <p><u>Respecter les partenaires, les adv., les décisions de l'Arb.</u></p> <p>→ Pour cela, mettre en place des temps de travail de type tournoi en autonomie dans lequel chaque élève occupe tous les rôles (partenaires, adversaires, arbitre) et/ou dans lequel le résultat individuel est dépendant de la performance collective, avec éventuellement un « protocole de salut » en début et fin de rencontre (en référence à la culture fédéral volley).</p> <p>→ Pour cela, construire les règles de jeu avec les élèves en fonction de leurs besoins (acceptation de règles aménagées)</p> <p><u>Agir en sécurité et en respectant le matériel</u> :</p> <p>→ Pour cela, faire installer et ranger le matériel par groupe de 2 (poteaux, filet,...), instaurer des règles de fonctionnement sur les manipulations du ballon (ne pas s'asseoir sur le ballon, ..), ramasser les ballons qui traînent au sol,...</p>	
	<p><b><u>CMS n°2</u></b> : Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités dans la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages</p>	<p><u>Accepter différents rôles</u> : (partenaire, adversaire, entraîneur, relanceur, observateur, arbitre)</p> <p>→ Pour cela, mettre en place des situations de travail en groupe proposant différents rôles sur des temps définis et mettre en évidence avec les élèves l'intérêt de chaque rôle pour le bon fonctionnement du jeu et l'intérêt pour chacun d'occuper ses différents rôles pour ses propres progrès.</p> <p>→ Pour cela, s'engager et s'appliquer dans des rôles au service de ses camarades (envoyeur, ..)</p> <p><u>Etre capable de se concentrer sur l'observation d'un ou deux critères simples pour remplir une fiche</u> :</p> <p>→ Pour cela, proposer des fiches avec un critère d'observation facilement qualifiable ayant du sens pour l'élève et utiliser les informations donner un retour sur la prestation de ses camarades.</p> <p><u>Etre capable de faire appliquer une ou 2 règles simples (arbitrer)</u> :</p> <p>→ Pour cela, définir avec les élèves les règles de jeu essentielles et mettre en place une situation de match avec plusieurs arbitres (chaque arbitre responsable d'une règle)</p>	
	<p><b><u>CMS n°3</u></b> : Se mettre en projet par l'identification individuelle ou collective des conditions de l'action, de sa réussite ou de son échec pour élaborer un projet d'action et le mettre en œuvre, raisonner avec logique et rigueur, apprécier l'efficacité de ses actions, développer sa persévérance.</p>	<p><u>Identifier ses manques et trouver des solutions pour y remédier.</u></p> <p>→ Pour cela, proposer des situations problèmes et accompagner l'analyse des élèves pour dégager des solutions (SRP) ; Proposer des fiches d'exercices progressives avec contrat à réaliser pour validation</p> <p><u>Choisir une modalité de jeu adaptée à ses capacités permettant d'être efficace.</u></p> <p>→ Pour cela, proposer différentes modalités de jeu possibles (avec aménagement, sans aménagement)</p> <p><u>S'organiser sur le terrain en fonction de ses capacités et des renvois adverses.</u></p> <p>→ Pour cela, faire analyser les zones d'envoi adverses à l'aide d'une fiche d'observation pour en déduire une organisation et une stratégie de renvoi.</p> <p><u>Réaliser seul ou en équipe des exercices adaptés avec application rigoureuse des consignes et persévérance.</u></p> <p>→ Pour cela, proposer des situations avec des critères de réalisation et de réussite précis (Ex. : Sur 10 ballon reçus en ZAR, ...)</p>	
	<p><b><u>CMS n°4</u></b> : Se connaître, se préparer, se préserver par la régulation et la gestion de ses ressources et de son engagement en sachant s'échauffer, récupérer d'un effort, identifier les facteurs de risques, prendre en compte ses potentialités, prendre des décisions adaptées, maîtriser ses émotions (...)</p>	<p>Reproduire seul ou en groupe un échauffement élaboré avec l'enseignant.</p> <p>Savoir s'étirer après la pratique, en fin de séance.</p> <p>Accepter l'échec ou l'imprécision des trajectoires de balles (de l'autre ou de soi) et se remobiliser sur les critères de réalisation pour réussir</p>	

	CMS	Niv 3	Niv 4
Lycée	<u>CMS n°1</u> : S'engager lucidement dans la pratique	<p>Idem CMS4 collègue</p> <p>Connaître les différentes parties d'un échauffement : mobilisation des fonctions circulatoires et respiratoires, mobilisation des articulations étirements brefs en début de séance et longs en fin de séance</p> <p>Spécificité de l'échauffement en volley : articulations : épaules, poignet, chevilles, doigts muscles ; adducteurs, ischios et quadriceps principalement</p>	
	<u>CMS n°2</u> : Respecter les règles de vie collective et assumer les différents rôles liés à l'activité	Idem CMS1 et 2 collègue	
	<u>CMS n°3</u> : Savoir utiliser différentes démarches pour apprendre à agir efficacement	<p>Identifier les causes d'échec pour y remédier : placement sur le terrain, répartition des zones, cible à viser....</p> <p>Identifier les actions les plus efficaces : renvoyer le ballon en fond de terrain adverse pour mettre en difficulté l'équipe adverse, se donner du temps pour s'organiser en défense en jouant haut dans son terrain.</p> <p>Identifier les points faibles de l'équipe adverse pour définir ses stratégies d'actions</p> <p>Analyser les données issues de l'observation pour définir une stratégie à partir d'indicateurs chiffrés (ex : 10 pts pour l'action recherchée).</p>	



### 3. PRATIQUE SOCIALE DE REFERENCE :

Catégorie	Fédéral					UNSS									
	Hauteur de filet Masculin	Hauteur de filet Féminin	Nbre de joueurs	Dimension du terrain	Match	Championnat établissement					Championnat excellence				
						Hauteur de filet Masculin	Hauteur de filet Féminin	Nbre de joueurs	Dimension du terrain	Match	Hauteur de filet Masculin	Hauteur de filet Féminin	Nbre de joueurs	Dimension du terrain	Match
Benjamin	2.10	2	4 x 4	12 x 6	2 sets de 25pts	2.10	2.10	4 x 4	7 x 14	2 Sets de 25 pts					2 Sets de 25 pts
Minimes	2.24	2.10	4x 4	18 x 9	2 sets de 25 pts	2.24	2.10	4 x 4	7 x 14	2 Sets de 25 pts	2.24	2.10	6 x 6	18 x 9	2 Sets de 25 pts
Cadets	2.35	2.24	6 x 6	18 x 9	3 sets de 25pts	2.35	2.24	4 x 4	7 x 14	2 Sets de 25 pts	2.35	2.24	6 x 6	18 x 9	2 Sets de 25 pts
Juniors	2.43	2.24	6 x 6	18 x 9	3 sets de 25pts	2.43	2.24	4 x 4	7 x 14	2 Sets de 25 pts	2.43	2.24	6 x 6	18 x 9	2 Sets de 25 pts
Remarques:	<p style="text-align: center;"><u>Equipe</u> de 6 joueurs : 3 Avt et 3 AR  <u>Terrain</u> 9x18m : une zone avant de 3m+ zone AR 6m  <u>Match gagné</u> 3 sets de 25pts gagnant, si égalité set décisif en 15 pts ; 2 pts d'écart pour chaque set</p>					<p style="text-align: center;">1 joueur AR et 3 joueurs AV            Pas de joueur libéro</p>					<p style="text-align: center;">3 joueurs AR et 3 joueurs AV</p>				
Règles essentielles	<p><u>Engagement</u> par un service  <u>Point marqué</u> sur faute ou si le ballon tombe dans le terrain adverse  <u>Postes</u> : 6 ou 4 postes numérotés dans le sens contraire des aiguilles d'une montre : 1- serveur, 2 -devant au filet...  <u>Rotation au service</u> : l'équipe tourne d'un cran ds le sens des aiguilles d'une montre à chaque fois qu'elle reprend le service à l'équipe adverse  <u>Règle de jeu</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le joueur peut frapper la balle avec toutes les parties du corps sauf au service main obligatoire.</li> <li>- 3 touches de balle maxi ; Le joueur n'a pas droit à 2 touches de balle consécutives. Le contre ne compte pas comme une touche de balle ;</li> <li>- Le service s'effectue derrière la ligne de fond 9m, le serveur a 8s pour servir et, si son pied est sur la ligne il y a faute</li> <li>- A la mise en jeu, le placement des joueurs est réglementé. les joueurs avants doivent être en avant des joueurs arrière et celui de gauche plus à gauche que celui de droite....Après la frappe du serveur chacun peut se déplacer</li> <li>- Un joueur n'a pas le droit de toucher le filet sinon il y a faute, mais le ballon peut toucher le filet à n'importe quel moment du jeu</li> <li>- Un joueur arrière n'a pas le droit de contrer ni de sauter dans la zone avant pour attaquer. Il attaque derrière la ligne des 3m.</li> <li>- Le libéro est un joueur spécialiste de la défense, il n'entre que sur un joueur arrière. Il n'attaque pas et ne sert pas. Depuis la zone avant, il n'a pas le droit de faire une passe à un joueur avant pour attaquer. Il n'attaque pas de balle au- dessus de la bande blanche de filet</li> </ul>														

## 4. CONDITIONS DE PRATIQUE SCOLAIRE

### A. La sécurité en volley-ball :

#### Sécurité passive :

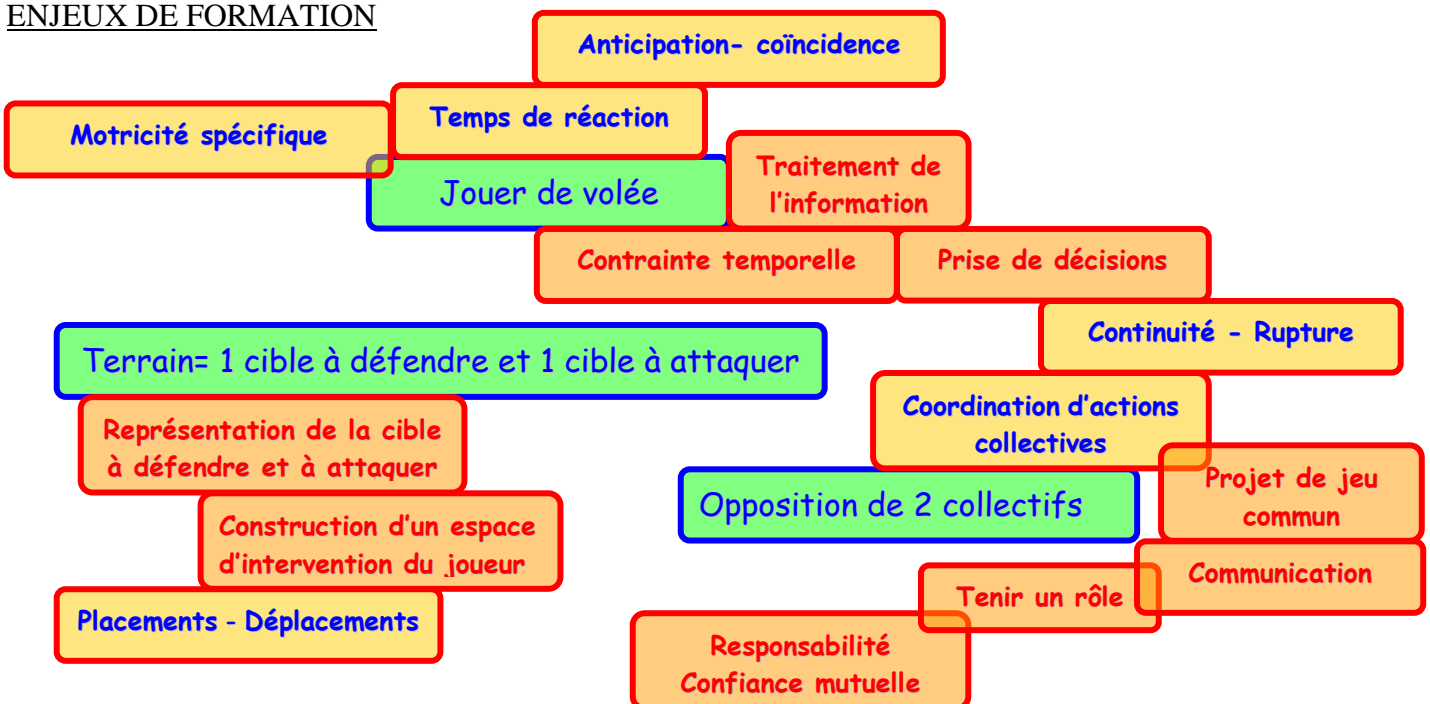
- Tenue vestimentaire : chaussures de sport, short, enlever bracelets, montres, bagues, boucles d'oreilles par rapport au contact avec le ballon et le filet
- Vérifier si les poteaux et les filets sont convenablement fixés et, faire attention lors du montage et du démontage du terrain (2 élèves par poteau)
- Vérifier le sol : terrain mouillé, sol glissant, gravillons si jeu en extérieur
- Prévenir des risques liés à l'intrusion dans le camp adverse en attaque et au contre
- Privilégier les plots et marquage au sol antidérapant

#### Sécurité active :

- Effectuer un échauffement spécifique avant chaque séance : Articulations (chevilles, doigts,...) et groupes musculaires
- Proposer des situations développant la stabilité des appuis lors de l'intervention sur la balle (gainage,...)
- Insister sur le blocage des appuis lors de l'intervention sur la balle (contre,...)
- Ne jamais mettre les pouces en avant lors de la frappe avec le ballon (passe, contre)
- Organiser la circulation des ballons (jamais sous le filet, stockage des ballons dans un caddie)
- Respecter un niveau homogène de pratique surtout lorsque la force apparaît dans les frappes (attention à la mixité).
- Faire installer et ranger le matériel par groupe de 2 (poteaux)
- Adapter les ballons au niveau des élèves (souplesse, pression)

### B. Les acquisitions prioritaires :

#### ENJEUX DE FORMATION



## LES PRINCIPES A RESPECTER dans l'enseignement du volley-ball :

### Jouer de volée

- Découvrir, acquérir, développer, stabiliser des habiletés nouvelles construites sous la contrainte temporelle définie par la trajectoire de balle
- Découvrir, acquérir, développer la perception et la coordination motrice pendant les temps de trajectoires
- Confronter l'élève à la notion d'adaptation permanente à la trajectoire de balle. L'incertitude temporelle impose de s'organiser et de se réorganiser sur des informations de trajectoires
- Placer l'élève dans un processus de traitement de l'information ; Capacité d'attention, apprendre à sélectionner et hiérarchiser les informations pertinentes ; traiter peu d'informations pour agir juste et vite.

### Attaquer et défendre la cible

- Placer l'élève dans un processus de construction de représentations : cible à visée, cible à défendre, trajectoires possibles, zones menacées, espaces libres chez l'adversaire...
- Confronter l'élève à la gestion, à l'organisation des placements et des déplacements qui rendent optimale l'intervention sur la balle

### Opposition de 2 collectifs

- Placer les élèves dans un processus de stratégies collectives : organisation collective en attaque pour créer la rupture et en défense pour maintenir la continuité; répartition des zones à défendre, coordination des déplacements...
- Placer les élèves dans un processus de perception (informations), de prise de décisions sous contrainte temporelle : intervenant ou non intervenant ; rôle à jouer par rapport à sa position sur le terrain et à celles de ses partenaires...
- Placer les élèves dans un processus de communication verbale (« j'ai »), gestuelle (appel de balle en attaque)... et d'anticipation (attention portée sur l'action à venir), jeu sans ballon.
- Confronter l'élève à la gestion du couple risque/sécurité (choisir entre conserver ou renvoyer).
- Confronter l'élève à la notion de responsabilité et de solidarité (besoin du partenaire pour faire progresser la balle en zone avant, du passeur pour attaquer...)

En fonction des caractéristiques des élèves des priorités sont dégagées.

## C. QUELLE FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE PROPOSER ?

### Les modalités de regroupement

#### Constituer des équipes

-*Les équipes homogènes* : regroupent des élèves de niveau semblable. Profitent aux élèves dont le niveau de compétence est le plus élevé.

-*Les équipes hétérogènes* : regroupent des élèves de niveaux différents. Elles peuvent être affinitaires. Profitent aux élèves les plus faibles. Elles leur permettent d'élever leur niveau de pratique en vivant des situations de jeu continu (grâce aux élèves plus forts) qui les aident à améliorer leur organisation motrice.

-*Les équipes stables* : favorisent l'élaboration et la mise en œuvre d'un projet collectif technique et tactique. Se construit progressivement.

-*Les équipes variables* : favorisent l'intégration car acceptation obligatoire de chacun ; sur le plan moteur, valorisent l'adaptabilité motrice car partenaires et adversaires varient fréquemment.

En fonction de choix pédagogiques personnels, des apprentissages visés, des exigences institutionnelles, l'enseignant pourra utiliser les groupements de son choix.

#### Remarques :

Une trop grande hétérogénéité de niveau bloque les apprentissages si elle est permanente.

Varié les adversaires, c'est changer le problème à résoudre. Permet de progresser.

Quelques soit le groupement choisi, le rapport de force entre les 2 équipes doit être équilibré afin de garder l'intérêt de la rencontre sportive.

#### Les effectifs

Les effectifs déterminent le type de jeu et la complexité tactique.

2x2 : polyvalence-la défense du terrain à 2 induit une prise de décision qui repose sur la lecture de la trajectoire et la répartition des cibles à défendre, plus de frappes

3x3 : polyvalence et spécialisation du passeur (non concerné par la 1<sup>ère</sup> touche en réception)- incertitude temporelle et spatiale au niveau de l'attaque (2J) (joueurs libérés de la passe, peut se projeter dans l'action future.

4x4 : spécialisation et construction tactique- spécialisation du passeur (joueur avant)- combinaison de plusieurs solutions d'attaque (3J)

#### Différenciation des rôles

Joueur débutant (nv scolaire): pas de différenciation ; joueur **polyvalent**

Joueur débrouillé (nv scolaire+unss) : différenciation en fonction du poste occupé sur le terrain : « **le poste crée le rôle** ». (ex : au filet joueur passeur ; à l'arrière joueurs réceptionneur/attaquant)

Joueur expert (unss+fédéral) : **spécialisation** des joueurs indépendamment des postes occupés (ex : le passeur fera toujours la passe quelque soit le poste occupé en utilisant les permutations en zone avant et les pénétrations depuis la zone arrière ; l'attaquant de pointe joue toujours au poste 4, permutation avec ses partenaires en poste avant ;...). Le joueur libéro est spécialiste de la défense et joue sur tous les postes de la zone arrière.

## Le traitement de la mixité et de l'égalité entre les filles et les garçons

La mixité doit être envisagée avec prudence et concerne des élèves de niveau identique, ayant les mêmes habitudes de jeu, les mêmes vitesses de ballon et les mêmes techniques.

La vitesse de balle est l'élément le plus significatif pour choisir de travailler en groupe mixte ou non. Avec des élèves débutants, les vitesses de balle sont peu élevées, la mixité est donc facilement envisageable, les problèmes à résoudre sont d'un autre registre.

Par contre à mesure que le niveau des joueurs s'élève, les vitesses de balle augmentent ce qui peut nous amener à séparer les filles des garçons pour leur sécurité.

## La gestion de l'hétérogénéité :

Quelques pistes afin de répondre à l'hétérogénéité des élèves :

-Proposer des situations de résolution de problème (SRP) : Lors de la mise en commun pour la recherche de solution, l'enseignant pourra déterminer et répondre aux différents besoins des élèves à l'aide d'indicateurs quantitatifs (ex :10 pts pour chaque action attendue) ou qualitatif (ex : observation de trajectoires de balle, en cloche, descendantes...)

- Différencier par les ressources et les contraintes imposées : il s'agit d'adapter la situation de référence, qui est la même pour tous, aux capacités et aux besoins d'apprentissages actuels des élèves en choisissant soigneusement les valeurs données à certaines variables de la situation.

soit offrir des ressources supplémentaires : mise en jeu avec balle lancée, contrôle en jonglage autorisé,...

soit d'imposer des contraintes supplémentaires : augmenter la taille du terrain, etc.

L'intérêt de ce type de gestion différenciée réside dans le fait qu'il autorise malgré tout, des confrontations avec des élèves de niveaux différents puisque la situation globale reste la même pour tous.

Hétérogénéité des niveaux dans les groupes de travail. Par exemple, en échange 1x1 ou en jeu 2x2 avec 1 é+ et 1 é-. Dans cette organisation, les 2 élèves travaillent mais différemment ; l'é+ travaille sur des trajectoires imprévisibles, implique un travail sur des trajectoires variées, doit s'adapter et se concentrer pour envoyer une trajectoire haute à son partenaire. L'é- progresse dans son organisation motrice car trajectoire haute et régulière qui lui donne du temps de s'organiser pour la frappe.

A utiliser ponctuellement car les élèves ont aussi besoin de se retrouver par niveau pour progresser

-Différencier par les rôles :

Les élèves jouent des rôles différents. Les compétences variant selon les rôles, on répartira donc les élèves en tenant compte des compétences et des besoins d'apprentissage de chacun.

-Différenciation par la tâche :

Mise en place d'ateliers. Les élèves ne travaillent pas tous sur la même compétence. Les activités sont proposées en fonction des besoins évalués des élèves. (Attention, ce type de différenciation, par la tâche, a son intérêt à certains moments. Il ne doit être ni systématisé (dérive vers les groupes de niveaux qui privent les élèves les moins habiles des échanges avec d'autres et de la perspective d'apprentissage qui leur est offerte dans cet échange) ni constituer la seule forme de prise en compte des divers états de connaissance des élèves de la classe.

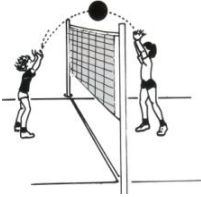
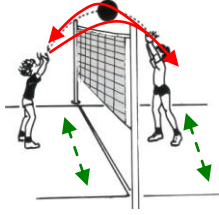
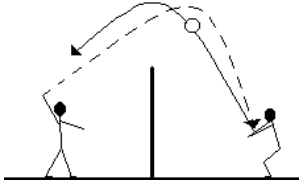
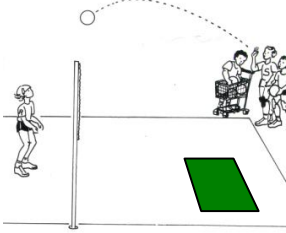
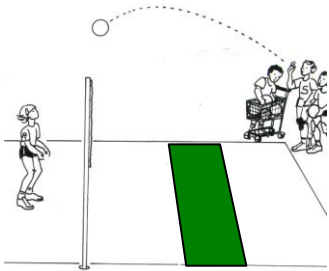
-Différenciation par les rythmes de progression dans une tâche donnée :

Exemple en page suivante: (Source : [www.alexandravolley.com](http://www.alexandravolley.com))

Nom Prénom :

Classe :

Travailler par 2. Un Ballon pour deux. A chaque exercice il faut réaliser le minimum annoncé pour passer au suivant. Sinon recommence la tâche en utilisant la simplification. Note dans la case « validation » ton meilleur résultat.

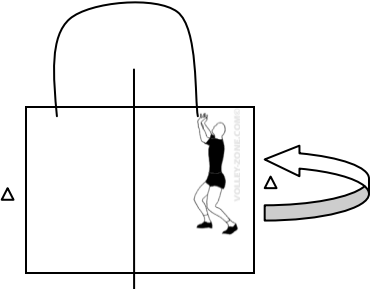
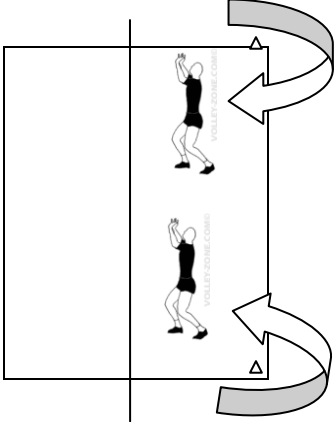
Ateliers	Thème de travail	Exercices à réaliser		Réussite minimale	Validation
<b>1</b>	Savoir échanger	Effectuer un maximum d'échange à 2 mains en frappe haute.		<b>10</b> échanges	
<b>2</b>	Savoir échanger après un déplacement	Effectuer un maximum d'échange à 2 mains en frappe haute en N.		<b>10</b> échanges	
<b>3</b>	Savoir renvoyer dans le camp adverse	Par 2, un lanceur envoie à 2 mains la balle sur le joueur. Le joueur doit renvoyer directement la balle dans le terrain adverse en manchette.		<b>8 / 10</b>	
<b>4</b>	Savoir renvoyer dans une zone adverse	Par 2, un lanceur envoie à 2 mains la balle sur le joueur. Le joueur doit renvoyer directement la balle dans une zone de 3m dans le terrain adverse en manchette.		<b>6 / 10</b>	
<b>5</b>	Utiliser la manchette ou la frappe haute pour renvoyer dans un espace précis	Par 2, un lanceur envoie à 2 mains la balle sur le joueur. Le joueur doit renvoyer directement la balle en alternance dans la zone avant puis la zone arrière en frappe haute ou manchette.		<b>8 / 10</b>	

NOM :

Prénom :

Classe :

## « Fiche défi » en volley-ball : Maitriser le renvoi de la balle

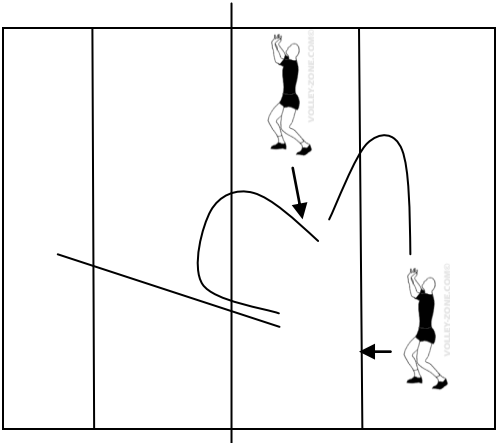
Consignes	Objectifs	Validation par :
<p>En 1x1, faire le tour d'un plot avant de bloquer la balle au dessus de soi en Zav et la renvoyer dans le même temps en passe québécoise dans la Zav adverse en gardant les pieds fixés au sol.</p> 	<p>Réussir 10 échanges sans faire tomber la balle et en respectant les consignes</p>	
<p>Idem en contrôlant la balle avec un jonglage à 10 dgts (suivi d'un blocage bref pour relancer en passe québécoise dans le même temps)</p>	<p>Réussir 10 échanges sans faire tomber la balle et en respectant les consignes</p>	
<p>Idem avec un renvoi à 10 dgts au lieu du renvoi en passe québécoise (contrôle 10 dgts, blocage bref devant soi, renvoi à 10 dgts)</p>	<p>Réussir 10 échanges sans faire tomber la balle et en respectant les consignes</p>	
<p>Idem avec enchaînement d'un contrôle à 10dgts et d'un renvoi à 10dgts (sans blocage) vers Zav adverse</p>	<p>Réussir 10 échanges sans faire tomber la balle et en respectant les consignes</p>	
<p>Idem à 2 joueurs</p> 	<p>Réussir à renvoyer 10 fois de suite la balle sans la faire tomber et en respectant les consignes</p>	
<p>Idem à 2 joueurs avec renvoi vers Zar</p>	<p>Réussir à renvoyer 10 fois de suite la balle sans la faire tomber et en respectant les consignes</p>	

NOM :

Prénom :

Classe :

## « Fiche défi » en volley-ball : S'organiser pour renvoyer la balle

Consignes	Objectifs	Validation par :
<p>A 2 joueurs, s'organiser pour renvoyer un ballon depuis sa Zar vers Zar adverse : le réceptionneur conserve le ballon dans son camp par un renvoi haut devant lui (10dpts ou manchette) tandis que le relayeur, situé en Zav en dehors du couloir de jeu direct, se déplace pour aller bloquer la balle au-dessus de la tête et la renvoi dans le même temps au-dessus de lui. Le joueur en Zar attend de voir la trajectoire de la balle et avance pour la renvoyer à 10dpts vers Zar adverse.</p> 	<p><b>Réussir à renvoyer 6 ballons sur 10 vers ZAR adverse</b></p>	
<p>Idem mais les 2 joueurs font le tour d'un plot avant la mise en jeu de l'envoyeur</p>	<p><b>Réussir à renvoyer 6 ballons sur 10 vers ZAR adverse</b></p>	
<p>Idem mais l'envoyeur lance le ballon vers Zar ou vers Zav. Si les joueurs sont en position favorable, ils renvoient directement vers Zar adverse. Si les joueurs sont en position défavorable, ils construisent le renvoi à 2 à l'aide d'un relai.</p>	<p><b>Réussir à renvoyer 6 ballons sur 10 vers ZAR adverse</b></p>	
<p>Idem avec renvoi par frappe à une main.</p>	<p><b>Réussir à renvoyer 6 ballons sur 10 vers ZAR adverse</b></p>	
<p>Idem sans aménagement.</p>	<p><b>Réussir à renvoyer 6 ballons sur 10 vers ZAR adverse</b></p>	



## **Les variables didactiques**

**Le terrain** : varier les dimensions du terrain en largeur et en profondeur, conduit à des modifications de comportement et donc à de nouveaux apprentissages.

Par exemple passer d'un terrain peu profond (4.5m) à un terrain plus profond (6m) amène les élèves à utiliser un joueur relais sur une balle reçue en zone arrière, pour être efficace en attaque.

Les terrains courts ralentissent le jeu, diminuent la vitesse et la longueur des déplacements ; Les grands terrains donnent des solutions aux attaquants, les terrains larges favorisent le jeu du passeur.

Réduire la cible permet de travailler la précision en attaque ; Augmenter la cible permet de travailler les déplacements en défense ;

**Les effectifs** : ils déterminent un type de jeu et la complexité tactique. Plus les joueurs sont nombreux, plus le jeu est complexe (prise d'information, décisions, choix tactiques...). Simplifier le jeu pour les débutants, c'est réduire les effectifs : 1x1 ou 2x2. Si l'on réduit les effectifs, on augmente également le volume de jeu de chaque joueur.

**Le ballon** : + léger pour les élèves débutants mais pas plus petit car diminue la surface de frappe

**La marque** : on peut varier le décompte des points pour valoriser un type d'action et favoriser son apparition (ex : 3pts si attaque dans une zone libre, en zone arrière, en 3 touches...). Pour mobiliser la défense d'un côté et la prise d'informations sur les zones libres en attaque, on peut définir un retour à zéro point pour l'équipe qui n'a pas touché la balle en défense (balle tombée directement dans son terrain).

**Le filet** : la hauteur du filet permet d'agir sur les trajectoires de balle. (Filet haut = trajectoire haute, facilitant pour un joueur débutant car donne plus de temps à l'élève pour s'organiser). Pour favoriser l'attaque, on peut baisser le filet en fonction de la taille des élèves pour faciliter les trajectoires descendantes.

**Les règles de jeu** : Elles permettent l'apparition de comportements souhaités à un moment de l'apprentissage. Afin de permettre la continuité du jeu, on peut permettre à l'élève, de jongler avant le renvoi de la balle, de bloquer la balle à un poste de relais avant de la lancer. Pour solliciter l'utilisation d'un partenaire sur balle arrivant en zone arrière, on peut interdire le renvoi direct. Afin d'impulser le smash à l'attaque, on peut compter le point uniquement sur les échanges se terminant par un smash, sinon pas de point ; On peut interdire certaines frappes (smash ou contre) pour favoriser d'autres interventions sur la balle, valoriser certaines zones en attribuant des points....

## **Les différentes fonctions de l'observation**

**Pour l'observateur** :

- reconnaître les indices
- différencier, classer des actions
- interpréter
- verbaliser, restituer
- conseiller

**Pour le joueur** :

- objectiver le vécu du jeu
- accepter les retours par autrui
- s'évaluer, fixer des objectifs
- s'organiser collectivement

Les critères d'observation doivent être précis et pertinents. L'observation demande à être répétée pour supprimer les erreurs d'apprentissage.

## **La situation de référence**

Elle est une situation de match en volley-ball.

En fonction du niveau des élèves et des comportements attendus, on peut varier le nombre de joueurs, les dimensions du terrain, la hauteur du filet et les règles de jeu et d'engagement.

## 5. PROPOSITION DE PROGRESSION DU NIVEAU 1 AU NIVEAU 4 :

Notre intention ici est de proposer une progression répondant :

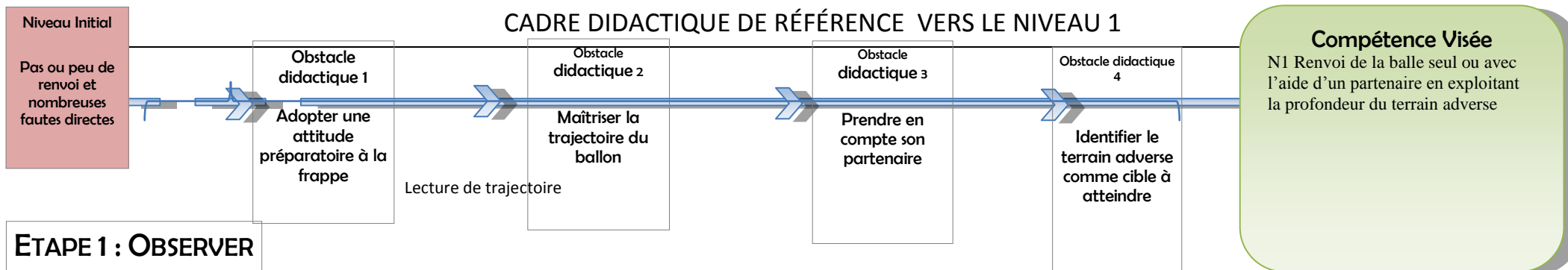
- à la demande institutionnelle (atteindre les compétences attendues dans les programmes)
- aux caractéristiques typiques des élèves dans l'activité volley-ball (nécessité de différenciation pédagogique)
- aux besoins des collègues en formation (identification des besoins des élèves, gestion de l'hétérogénéité, lutte contre « l'éternel débutant »)

Notre démarche s'appuie sur de nombreux documents issus de la littérature spécialisée (METZLER, ...), de documents et d'outils proposés par la fédération française de volley-ball, de documents de stage FPC et de notre expérience personnelle.

Pour chacun de ces différents niveaux de compétences attendues par les programmes (collège, lycée et lycée professionnel), nous adopterons alors la même démarche :

- définition du cadre didactique au regard de la compétence attendue: observer- diagnostiquer- choisir- construire
- Synthèse des acquisitions visées pour les différentes conduites typiques initiales des élèves au regard de la compétence attendue (différenciation pédagogique)
- Proposition d'évaluation pour le niveau de compétence attendue

## CADRE DIDACTIQUE DE RÉFÉRENCE VERS LE NIVEAU 1



### ETAPE 1 : OBSERVER

#### SITUATION D'ÉVALUATION DIAGNOSTIQUE

Jeu 2x2, terrain 4,5m x 7m, filet entre 2m et 2m10, engagement dans le terrain, en passe ou en ballon lancé à 2 mains (trajectoire montante). Joueurs côte à côte. Temps de jeu 8'.

#### Observables :

- Nombre de balles tombées au sol sans être touchées (mobilité, lecture de trajectoire)
- Nombre de balles touchées mais non renvoyées dans le terrain adverse (préparation, lecture de trajectoire, frappe)
- Nombre de balles renvoyées dans le terrain adverse (maîtrise des trajectoires)
- Zones de renvoi



### ETAPE 2 : DIAGNOSTIQUER

### L'ÉLÈVE

### ETAPE 3 : CHOISIR

### L'APSA

#### Comportements Types

- Joueur laisse tomber le ballon
- Ne se déplace pas pour frapper la balle
- Se met en mouvement quand la balle arrive dans son espace proche : surpris, actions réflexes
- frappes explosives avec mains fermées (poings,...) parfois
- trajectoires aléatoires
- se gênent pour frapper la balle
- se plains du contact avec le ballon (douleur)
- Renvoi sans intensification de marquer le point

#### Ressources Sollicitées Prioritairement

- affective
- informationnelle

#### Hypothèses explicatives

- a peur de se faire mal aux doigts
- ne prend pas d'information sur la trajectoire de balle
- en retard sur la frappe de balle car ne se prépare pas à agir
- le ballon est la cible visée
- ne communique pas

#### COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Attitude préparatoire : jambes fléchies, regard sur la Balle.
- Prendre l'information sur la trajectoire de balle depuis le point de départ du ballon
- Se déplacer pour se positionner sous la balle.
- S'orienter vers le terrain adverse lors du renvoi
- maîtrise d'une trajectoire haute vers l'avant
- communiquer avant que la balle ne franchisse le filet
- viser la cible terrain en zone arrière

#### RESS. A DEVELOPPER

- Affective** : développer la confiance en soi
- Cognitive : prendre des informations sur la balle, sur le terrain adverse, sur le partenaire
- motrice : coordonner les déplacements et la frappe

#### ACQUISITIONS VISEES

- Passer d'une attitude passive à une attitude préparatoire à la frappe
- Passer d'une frappe aléatoire à une frappe maîtrisée (énergie et direction)
- Passer d'une centration sur soi à une prise en compte du partenaire
- Passer d'une cible ballon à une cible terrain

## EVALUATION DIAGNOSTIQUE VOLLEY-BALL

NOM(s):

Adversaire :

Sur 10 balles en réception :

Que se passe-t-il quand la balle arrive dans le camp ?			
Non-touchée	Touchée mais non-renvoyée	Renvoyer en dehors du camp adverse	Renvoyer dans le camp adverse

Adversaire :

Sur 10 balles en réception :

Que se passe-t-il quand la balle arrive dans le camp ?			
Non-touchée	Touchée mais non-renvoyée	Renvoyer en dehors du camp adverse	Renvoyer dans le camp adverse

Adversaire :

Sur 10 balles en réception :

Que se passe-t-il quand la balle arrive dans le camp ?			
Non-touchée	Touchée mais non-renvoyée	Renvoyer en dehors du camp adverse	Renvoyer dans le camp adverse

.....

### BILAN :

	TOTAL de B Non-touchée	TOTAL de B Touchée mais non-renvoyée	TOTAL de B Renvoyer en dehors du camp adverse	TOTAL de B Renvoyer dans le camp adverse
<b>Résultats</b>	↓	↓	↓	↓
<b>Ce que je vais devoir apprendre...</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Me préparer à me déplacer par une attitude dynamique</li> <li>-Me déplacer rapidement pour intervenir sur la balle</li> <li>-Lire la trajectoire de balle pour deviner l'endroit où la balle va tomber</li> <li>-Communiquer avec mon partenaire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Me déplacer rapidement sur la balle</li> <li>-Jouer la balle haut devant moi avec les pieds fixés au sol</li> <li>-Maitriser la frappe de balle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Jouer la balle devant moi avec les pieds fixés au sol</li> <li>-orienter mes épaules vers le terrain adverse</li> <li>-maitriser la frappe de balle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- maitriser la frappe de balle</li> <li>- m'organiser avec mon partenaire pour atteindre la zone arrière adverse</li> </ul>

### Acquisition visée 1 Une attitude préparatoire à la frappe et appréciation de trajectoire

#### Connaissances

- savoir qu'il faut se préparer physiquement et mentalement, avant d'intervenir sur la balle
- savoir qu'il faut prendre des informations sur la trajectoire de balle avant que celle-ci franchisse le filet.
- savoir qu'il faut se placer dans son terrain de manière à prendre la balle devant soi.

#### Capacités

- Attitude dynamique, jambes fléchies sur avant pieds (Mains sur les genoux attitude préparatoire à la réception en manchette)
- Lecture de trajectoire au départ du ballon (mise en jeu adverse)
- prise de décision
- coordonner ses déplacements pour se rendre au point de chute présumé du ballon tout en préparant ses bras pour la frappe (anticipation-coïncidence). En manchette le déplacement doit placer le plateau dans l'axe de la trajectoire.
- privilégier les déplacements vers l'avant : placer la zone à défendre devant soi.(+ rapide et plus favorable aux frappes)

#### Attitudes

- Attention, vigilance

#### Connaissances

- Savoir que l'on peut frapper la balle avec toutes les parties du corps : bras, doigts, pieds, tête...
- Savoir que le temps de trajectoire définit le temps d'intervention sur la balle (trajectoire haute et montante > trajectoire basse et descendante)
- Savoir que l'on joue en passe les balles hautes (au-dessus des épaules) et en manchette les balles basses

#### capacités

- se positionner de façon à toujours voir le ballon à son point de départ
- orienter ses appuis dans la direction voulue et son plan de frappe vers le haut
- se servir des bras pour diriger le ballon et des jambes pour moduler la vitesse
- Passe : frappe au sommet du front, doigts écartés et toniques, propulsion du ballon par l'extension des bras et des poignées. Regarder le ballon dans le triangle pousses-index lors du contact avec le ballon (viseur)
- Manchette : frappe devant soi sur le 1/3 inf des avant-bras orientés vers le haut. Bras tendus en sortant les épaules vers l'avant lors du contact. Ne pas chercher à frapper la balle mais à porter le ballon. Les jambes fléchies ajustent la frappe.
- Service bas : dissociation bras immobile qui tient le ballon et bras frappeur qui donne la vitesse et la direction. Pieds décalés (pied avant opposé au bras de frappe), frappe avec le point fermé, balle tenue dans l'axe du bras frappeur. Le poids du corps passe de la jambe arrière vers la jambe avant. Mouvement de balancier du bras pour viser une zone à atteindre.

#### Attitudes

- se concentrer sur la trajectoire de balle

#### AV1 : Situation d'apprentissage 1

Améliorer la perception de la durée de la trajectoire et adapter ses déplacements :  
-se lancer la balle à 7-8m et courir la rattraper avant qu'elle tombe au sol.

#### AV1 : Situation d'apprentissage 2

Coordination des mouvements pendant le temps de trajectoire :  
Envoyer le ballon au dessus de soi et réaliser une action pendant la durée de la trajectoire (s'accroupit et tape les mains au sol, effectue un tour complet sur une jambe puis sur l'autre, s'assied et se relève, tape ses mains dans le dos) puis le rattraper

#### AV1 : Situations d'apprentissage 3

Appréciation de trajectoire et mise en mouvement rapide :  
-1x1, terrain 4.5x4,5m. Après avoir fait le tour d'un plot, attraper le ballon à 2 mains sans bouger et le renvoyer dans le camp adverse: <http://www.youtube.com/watch?v=w66OIRJ9ZUQ>  
-recevoir la balle à une main et la faire rebondir pour se placer dessous et la renvoyer à 10 doigts dans le camp adverse.  
<http://www.youtube.com/watch?v=ffcVNslBM1c>

#### Mais aussi

- 2x2 : idem à 2 contre 2 ou 3 contre 2  
<http://www.youtube.com/watch?v=sFgEe0NTUYw&list=PLD2B53E8AFE4A28F5>  
-4x4, terrain 4.5x7m : Attraper le ballon et le renvoyer dans le camp adverse puis l'équipe tourne d'un cran avant d'attraper à nouveau le B. <http://www.youtube.com/watch?v=zVID-aCaKv4>

#### AV2 : Situations d'apprentissage 1

-Situations de jonglage 1 ballon par élève pour l'apprentissage des frappes  
Jonglage en passe, en manchette, alterner les frappes, les hauteurs de trajectoires, les exercices entre les frappes (taper ds ses mains...), servir pour viser une cible au mur...record de frappes  
-Situations d'échanges 1+1 de part et d'autre du filet (filet haut pour augmenter le temps de prise d'infos pour le partenaire). Record d'échanges  
-1x1 :Frappe de balle après 1ou 2 rebonds au sol = déplacement, placement et frappe vers le haut et l'avant pour renvoyer au partenaire

#### AV2 : Situation d'apprentissage 2

Travail frappe service+appréciation de trajectoire + trajectoire haute :  
Circuit avec 1 serveur au centre du terrain + 1 receveur dans le terrain adverse qui doit frapper la balle pour réaliser 1 trajectoire haute puis récupérer la balle au dessus de la tête et aller servir à son tour. 1 joueur en attente à chaque poste

#### AV2 : Situation d'apprentissage 3

Match 1x1, terrain 4.5x7m, filet haut, avec 3 touches successives possibles.  
Engagement en passe ou service bas derrière les 3m ou derrière la ligne de fond, selon niveau élèves à l'engagement

### Acquisition visée 3 Prise en compte du partenaire, communiquer

#### Connaissances

-Savoir se placer pour se répartir équitablement le terrain  
-Connaitre la zone d'incertitude (frontière entre les joueurs)  
-Savoir que plus l'on communique rapidement, plus on réduit les incertitudes avec son partenaire.  
-Savoir que si l'on n'est pas PB, on devient aide au porteur de balle (PB) pour prévoir l'erreur probable et préparer le soutien  
-savoir que quand je ne peux pas réaliser un renvoi direct, je dois utiliser mon partenaire comme relais

#### Capacités

-Parler, dire « j'ai » le plus tôt possible pour se définir porteur de balle (avant que le ballon franchisse le filet)  
-le joueur non porteur de balle (NPB) s'oriente vers le réceptionneur et se met à distance d'intervention (c'est souvent s'éloigner du PB pour mieux voir la trajectoire et jouer en avançant sur la balle, sortir de l'alignement avec son partenaire).  
  
-orientation partagée : sortir de l'alignement avec son partenaire. Voir le partenaire et le terrain adverse  
  
-Réaliser des trajectoires hautes, viser un point haut.

#### Attitudes

- Communiquer de manière audible  
-Coopérer pour renvoyer la balle dans le terrain adverse  
-Prendre ses responsabilités en tant que PB ou NPB.

### Acquisition visée 4 le terrain adverse est la cible à atteindre

#### Connaissances

- Identifier le terrain adverse comme cible à atteindre  
-connaître les limites du terrain  
-Savoir qu'il est plus difficile de renvoyer une balle du fond du terrain

#### capacités

-Vise le terrain adverse lors du renvoi de balle : oriente ses appuis et ses surfaces de frappe  
-Renvoie la balle dans la profondeur du terrain adverse : fléchit les jambes et les bras pour plus de puissance dans la frappe.

#### Attitudes

- Se concentrer sur la cible à atteindre

#### AV4 : Situation d'apprentissage 1

Identifier la cible terrain : jeu 1x1 terrain 3mx 6m. Engagement en passe derrière la ligne des 3m. 5pts lorsque la balle tombe en zone arrière dans le terrain sinon 1point.

#### AV3 : Situation d'apprentissage 1

Améliorer la prise de décision et la communication pour protéger la cible:  
Sur 1 terrain de 3mx7m, 2 réceptionneurs côte à côte, derrière les 3m, et 2 serveurs qui engagent la balle à tour de rôle. Dire « j'ai » quand le réceptionneur est concerné par la trajectoire de balle et envoyer le ballon haut au centre du terrain pour que le NPB puisse l'attraper. Le non réceptionneur se prépare à aider le PB et à se déplacer pour bloquer la balle au dessus de sa tête. Tous les 10 lancers changer de rôle. 1pt par balle bloquée

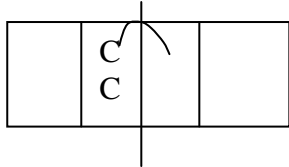
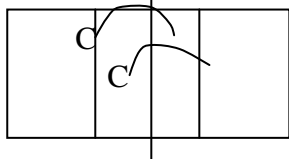
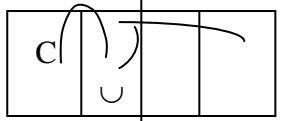
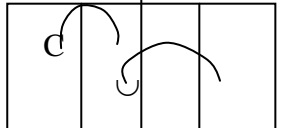
#### AV3 : Situation d'apprentissage 2

Rendre mobile et disponible le partenaire :  
Fontaine : groupe de 4 à 6 élèves frapper la balle à tour de rôle vers le haut pour que celle-ci se maintienne au dessus d'1 zone délimitée par 4 cônes. Ne pas viser le partenaire mais 1 pt haut. Trajectoire haute.  
Ne pas viser un partenaire mais un point haut

#### AV3 : Situation d'apprentissage 3

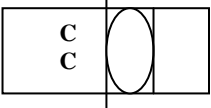

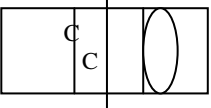
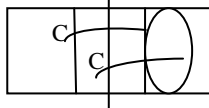
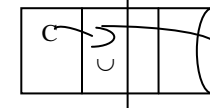
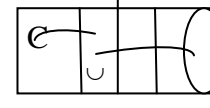
Utilisation du partenaire relais pour organiser l'attaque cf FFVB  
1<sup>ère</sup> touche : rebond ; 2<sup>ème</sup> touche : balle bloquée au filet ; 3<sup>ème</sup> touche renvoi en 10doigts  
Variables : sans aménagement, attaque smash

# SYNTHESE POUR LES ACQUISITIONS VISEES DE NIVEAU 1

<u>Conduites typiques</u>	<u>TRANSFORMATIONS VISEES</u>		<u>SITUATIONS PROPOSEES</u>
<p>Evite la balle, pas de renvoi Ou rate la balle</p>	<p style="text-align: center;"><b><u>Conduites attendues</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Se prépare à la frappe par une mise en action anticipée</li> <li>-Lire la trajectoire depuis le départ du ballon</li> <li>-Mobilité : se prépare à se déplacer vers la balle</li> <li>-Placement sous la balle</li> <li>- Tonicité des mains au contact de la balle</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b><u>Forme de jeu visée</u></b></p>  <p style="text-align: center;">Jeu de renvoi direct en zone avant, avec <u>épaule face au filet et appuis au sol</u></p>	<p style="text-align: center;">Filet haut supérieur à 2m10, mise en jeu en passe québécoise</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-jonglage à 10 doigts contre le mur</li> <li>- lancer la balle et la contrôler au-dessus de soi</li> <li>-circuit avec frappe en déplacement</li> <li>-Jeu avec jonglage (permet de se rééquilibrer pour renvoyer)</li> <li>-Balle bloquée avec déplacements en 1X1: depuis sa ZAR, se déplacer pour bloquer le ballon au dessus de sa tête, pour le renvoyer ensuite en passe québécoise (par en dessous) ou à 10 doigts avant de faire le tour du plot (mobilité, lecture de T, anticipation coïncidence)</li> </ul>
<p>Explose sur la balle Renvoi aléatoire Quelques renvois directs en ZAV</p>	<p style="text-align: center;"><b><u>Conduites attendues</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Mise en action anticipée</li> <li>-Lecture des trajectoires</li> <li>-Mobilité</li> <li>-Placement</li> <li>-Stabilisation des appuis</li> <li>-Dissociation bras-jambes</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b><u>Forme de jeu visée</u></b></p>  <p style="text-align: center;">Renvoi direct en ZAV + ZAR</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- idem à 2x2</li> <li>-1x1 : engagement en passe québécoise et renvoi à 10 doigts avec ou sans jonglage pour contrôler la balle.</li> <li>-Match 1x1 : gain au 1er franchissement 1pt, 2ème 2pts, etc..</li> </ul>
<p>Renvoi vers la ZAV et quelques renvois vers la ZAR</p>	<p style="text-align: center;"><b><u>Conduites attendues</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Renvoi long</li> <li>-Différencier son action en fonction de sa position sur le terrain ZAV ou ZAR</li> <li>-se reconnaître rapidement PB ou NPB</li> <li>-adapter son orientation pour jouer avec le partenaire</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b><u>Forme de jeu visée</u></b></p>  <p style="text-align: center;">Renvoi en 3 touches vers ZAR avec aménagement</p>  <p style="text-align: center;">Renvoi à 2 en ZAR sans aménagement</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Jeu de la fontaine</li> <li>- Renvoi à 2 : 1 envoyeur en passe québécoise vers ZAR adverse 1 joueur en ZAR qui lève le ballon dans son camp 1 joueur en ZAV qui se déplace pour bloquer et relever la balle dans le même temps près au-dessus de lui pour le réceptionneur qui envoie la balle en ZAR</li> <li>-Renvoi à 2 : Idem précédent mais les joueur en Zar et en Zav font le tour d'un plot avant la mise en jeu de l'envoyeur. L'envoyeur envoie en Zar ou en Zav. Les 2 joueurs doivent estimer la situation pour décider d'un renvoi direct ou d'un renvoi à 2.</li> <li>- Renvoi à 2 : 1 envoyeur en passe québécoise vers ZAR adverse 1 joueur en ZAR qui lève le ballon dans son camp 1 joueur en ZAV qui se déplace pour prolonger et renvoyer la balle</li> </ul>

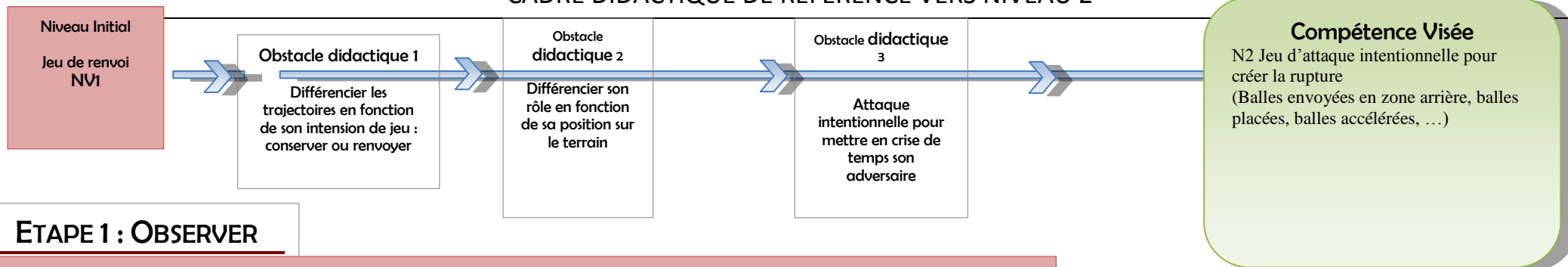
# EVALUATION VOLLEY BALL N1

Compétences attendues de niveau 1	Principes d'élaboration de l'épreuve
<p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par le renvoi de la balle, seul ou à l'aide d'un partenaire, depuis son espace favorable de marque en exploitant la profondeur du terrain adverse. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié au renvoi de la balle.</p> <p>Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre</p>	<p>1<sup>ere</sup> phase : Montante-descendante 1 contre 1</p> <p>2<sup>eme</sup> phase : Matches en 2 contre 2. Les équipes sont constituées de joueurs homogènes. Terrain de 4.5 x 14m. Filet haut (2.10 à 2.24m).</p> <p>Les règles essentielles du volley-ball sont utilisées avec des aménagements pour faciliter l'évaluation de la compétence : un service en cuillère ou aménagé (ballon lancé à deux mains depuis son camp).</p> <p>Plusieurs modalités de jeu possible :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>( - ) Possibilité de jouer avec un contrôle sur la 1<sup>ere</sup> touche de balle et balle bloquée brièvement sur la 2<sup>eme</sup> touche pour permettre un renvoi à 10 doigts sur la 3<sup>eme</sup> touche</li> <li>( + ) Possibilité de jouer avec un contrôle en double touche de balle (jonglage)</li> <li>( + + ) Possibilité de jouer sans aménagement</li> </ul> <p>Points marqués dans la zone arrière adverse (ballon touché ou non par l'adversaire) = 10 pts , dans la zone avant ou autres points = 1pt</p>

Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 1 de compétence						20
8	Gains des matchs <b>sur 2 pts</b>	Aucune victoire de l'Equipe = 0pt		Nbre de victoire < Nbre de défaite = 0.75pts		Nbre de victoire = Nbre de défaite = 1.25pts		Nbre de victoire > Nbre de défaite 2pts
	Efficacité collective dans le gain du match <b>sur 6 pts</b>	Renvoi court 0 ← → 2 pts		Renvoi long 2.5 ← → 4 pts		Renvoi très long 4.5 ← → 6pts		
		<i>Indicateurs :</i>	Renvoi court avec aménagement	Renvoi direct et court sans aménagement	Renvoi à 2 avec aménagement	Renvoi direct long	Renvoi à 2 vers zone arrière (avec aménagement)	Relais vers zone arrière
								
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective <b>Sur 8 pts</b>	Joueur intermittent 0 ← → 3 pts		Joueur efficace en situation favorable 3.5 ← → 5 pts		Joueur mobile pour être efficace 5.5 ← → 8 pts		
		<i>Indicateurs :</i>	En situation favorable : Renvoi la balle dans le camp adverse					
			0pt	1pt	1.5 pts	2 pts	2.5pts	3 pts
		En situation défavorable : Conserve le ballon en l'air au dans le terrain						
		0pt	1pt	1.5 pts	2 pts	2.5pts	3 pts	4pts
		1 ballon /10	2 ballons /10	3 ballons /10	5 ballons /10	6 ballons /10	7 ballons /10	8 ballons /10
CMS <small>(choisir 2 CMS en fonction du projet de</small>	2	<b>CMS n°1 :</b> Capacité à respecter les partenaires, les adv., les décisions de l'Arb.	Conteste parfois les décisions de l'arbitre ou fait parfois preuve de non-respect des autres. <b>0-0.75</b>		Accepte les décisions de l'arbitre et de jouer avec tout le monde. <b>1- 1.5</b>		Accepte les décisions de l'arbitre, fait preuve de Fair-Play et encourage son partenaire <b>1.75-2</b>	
	2	<b>CMS n°2 :</b> Efficacité dans le rôle d'arbitre	<b>Rôles insuffisamment assurés</b> Méconnaissance des règles .De nombreuses fautes non-signalées. <b>0 – 0.75</b>		<b>Rôles assumés</b> Connait globalement les règles. Hésite à signaler des actions difficiles. <b>1- 1.5</b>		<b>Rôles assurés</b> Assume le rôle d'arbitre. <b>1.75-2</b>	
	2	<b>CMS n°3 :</b> Pertinence du choix dans l'organisation collective	<b>Projet inadapté</b> Utilise une modalité de jeu inadapté (trop facile ou trop dur par rapport à son niveau) <b>0 – 0.75</b>		<b>Projet adapté</b> Utilise une modalité de jeu efficace mais non optimale par rapport à son niveau de maitrise <b>1- 1.5</b>		<b>Projet optimale</b> Utilise une modalité de jeu en adéquation avec son niveau de maitrise <b>1.75-2</b>	
	2	<b>CMS n°4 :</b> Efficacité dans la préparation et la préservation de soi	Echauffement très sommaire <b>0 – 0.75</b>		Echauffement respectant les grands principes <b>1- 1.5</b>		Echauffement construit et réfléchi pour l'APS <b>1.75-2</b>	



## CADRE DIDACTIQUE DE RÉFÉRENCE VERS NIVEAU 2



### ETAPE 1 : OBSERVER

#### SITUATION D'EVALUATION DIAGNOSTIQUE

Jeu 2x2, engagement dans le terrain en service cuillère ou balle lancée à 2 mains (si échec), terrain 4.5x12m, filet entre 2m et 2m24. Match de 8'.

#### Observables :

- nombre de balles jouées en 1, 2, ou 3 touches
- nombre de ballons envoyés dans chaque zone (zone avant, zone central, zone arrière)
- lorsqu'il y a rupture est-ce du à une faute d'un joueur ou à une attaque efficace ?

### ETAPE 3 : CHOISIR

L'APSA

### ETAPE 2 : DIAGNOSTIQUER

L'ELEVE

#### Comportements Types

-renvoi direct dans le terrain adverse parfois avec l'aide d'un partenaire

-parfois échanges avec l'adversaire sans volonté de rupture

-tentative de renvoi direct quelque soit sa position sur le terrain

-peu de maîtrise de la balle lorsque les trajectoires sont plus fortes

-Joueurs alignés cote à cote ou face à face sans déplacement

#### Ressources Sollicitées

Prioritaires  
-motrice

#### Hypothèses explicatives

-maîtrise les frappes sur trajectoire haute et lente

-élève centré sur la cible à atteindre et non sur l'efficacité de l'attaque

-cherche à se débarrasser de la balle pour ne pas faire de faute : renvoi le problème de la gestion du ballon à l'autre équipe

-difficultés à renvoyer les balles lorsqu'elles arrivent en zone arrière

#### COMPORTEMENTS ATTENDUS

-Réaliser une trajectoire haute pour un partenaire (conserver et se rapprocher de la zone de marque) et tendue pour l'adversaire (renvoyer)  
≡ **Différencier jouer avec/ jouer contre**

- **les deux partenaires se positionnent pour sortir du couloir de jeu direct**

-Joueur avant : si balle en zone avant renvoyer directement dans une zone vulnérable ; si balle en zone arrière, s'orienter de façon partagée pour jouer la balle de son partenaire, soit en attaquant le terrain adverse, soit en maintenant la balle en zone avant pour un partenaire mieux placé pour attaquer.

-Joueur arrière : jouer haut en zone avant

-Attaquant : mettre l'adversaire en crise de temps (balle accélérée ou placée)

#### RESS. A DEVELOPPER

- cognitive, informationnelle  
-motrice : maîtrise des trajectoires

#### ACQUISITIONS VISEES

- Passer des trajectoires non différenciées à des trajectoires différenciées en fonction de l'intention de jeu (conserver ou renvoyer)  
-Passer d'une différenciation des rôles PB et NPB à une différenciation liée à sa position sur le terrain  
-Passer d'un renvoi direct indifférencié à une attaque intentionnelle pour mettre l'adversaire en difficulté.

**FICHE OBSERVATION DU JEU EN VOLLEY-BALL** : Que se passe-t-il lorsque le ballon arrive dans le camp ?

**Nom:**                      **Prénom:**                      **Classe:**                      **Date:**                      **Observateur :**

Nbre de T de balle	Sur 20 engagements	Total -	Total I	Total +
0				
1				
2				
3				

**Observation d'une seule équipe sans l'engagement**

+ si point marqué

I si renvoyé dans le terrain adverse

- si faute (balle perdue)

Score:...../.....

Entourer celui de  
l'équipe observée

**FICHE OBSERVATION DU JEU EN VOLLEY-BALL** : Que se passe-t-il lorsque le ballon arrive dans le camp ?

**Nom:**                      **Prénom:**                      **Classe:**                      **Date:**                      **Observateur :**

Nbre de T de balle	Sur 20 engagements	Total -	Total I	Total +
0				
1				
2				
3				

**Observation d'une seule équipe sans l'engagement**

+ si point marqué

I si renvoyé dans le terrain adverse

- si faute (balle perdue)

Score:...../.....

Entourer celui de  
l'équipe observée

**FICHE OBSERVATION DU JEU EN VOLLEY-BALL** : Que se passe-t-il lorsque le ballon arrive dans le camp ?

**Nom:**                      **Prénom:**                      **Classe:**                      **Date:**                      **Observateur :**

Nbre de T de balle	Sur 20 engagements	Total -	Total I	Total +
0				
1				
2				
3				

**Observation d'une seule équipe sans l'engagement**

+ si point marqué

I si renvoyé dans le terrain adverse

- si faute (balle perdue)

Score:...../.....

Entourer celui de  
l'équipe observée

## ETAPE 4 : CONSTRUIRE LES CONTENUS

### Acquisition visée 1 Différencier les trajectoires en fonction de son intention de jeu : renvoyer ou conserver

#### Connaissances

- Trajectoire haute dans mon terrain pour donner du temps à mon partenaire et le rapprocher de la zone de marque
- Trajectoire tendue vers le terrain adverse pour enlever du temps à mon adversaire
- Situation favorable : balle haute en zone avant
- Situation défavorable : balle en dehors de la zone avant

#### capacités

- Conserver : définir un point haut, frapper sous la balle pour maintenir une trajectoire haute, ne pas chercher à viser un joueur mais à monter la balle haut en zone avant dans son terrain (3m) pour laisser à son partenaire le temps de se déplacer pour attaquer ou passer et le rapprocher de la zone de marque  
En situation défavorable chercher à réaliser une trajectoire haute au milieu de son terrain pour un partenaire.
- Renvoyer : attaquant en zone avant  
Frapper derrière la balle pour la faire progresser vers le terrain adverse. Utiliser la force des jambes, frappe ample et relâchée jusqu'à l'extension complète  
Soit à 2 mains pour une balle placée  
Soit en smash pour une balle accélérée= sauter pour frapper la balle à une main et lui donner une trajectoire tendue descendante  
S'aligner par rapport au ballon  
Le ballon doit toujours se situer entre l'attaquant et le filet.

#### Attitudes

- Se concentrer sur la trajectoire de balle à produire en fonction de la situation

### ACQUISITION VISEE 2 Différencier son rôle en fonction de sa position sur le terrain

#### Connaissances

- Savoir qu'en zone avant le joueur peut renvoyer la balle en attaquant le terrain adverse s'il est orienté pour prendre des informations sur celui-ci ou conserver la balle en zone avant pour le partenaire.
- Savoir qu'en zone arrière le joueur doit envoyer une balle haute en zone avant puis se préparer pour éventuellement enchaîner une attaque ou soutenir son partenaire

#### capacités

- Joueur avant (relayer ou attaquant): orientation partagée pour voir ses partenaires et le terrain adverse. Décide selon le contexte de renvoyer pour marquer (orienter les surfaces de frappe vers les zones vulnérables) ou de réaliser une passe haute en zone avant pour 1 partenaire (épaules et appuis perpendiculaires au filet en fin de frappe).
- Joueur arrière (réceptionneur et attaquant): oriente ses appuis et ses surfaces de frappe vers la zone avant. Ne vise ni le filet ni le relayer mais un point haut dans la zone avant (3m).  
Se prépare à enchaîner plusieurs tâches (réception + attaque) : anticipe et se prépare à l'action suivante.  
Si joueur en zone avant, peut renvoyer directement pour marquer le point.  
Le NPB se définit en tant que soutien, prévoit l'erreur probable, s'écarte du PB.

#### Attitudes

- Prendre ses responsabilités en fonction de sa position sur le terrain
- Se préparer mentalement à jouer plusieurs actions

#### AV1 : Situation d'apprentissage 1

Construire un point haut : la fontaine (la bombe)  
En frappant alternativement la balle la maintenir au dessus d'une surface définie sans qu'elle tombe au sol.

#### AV1 : Situation d'apprentissage 2

Trajectoire haute en réception de service : sur ½ terrain 1x1  
Sur service ou sur balle lancée réceptionner haut la balle vers la zone avant puis la récupérer à 2 mains au dessus de la tête.

#### AV1 : Situation d'apprentissage 3

Trajectoire tendue : sur ½ terrain 1+1  
Depuis mon camp, sur balle lancée par un partenaire, viser un cerceau placé dans le terrain adverse en zone arrière (entre 4 et 6m)

#### AV1 : Situation d'apprentissage 4

Apprentissage du smash jeu 2x2 :  
-le jeu en triangle :recevoir la balle en la frappant à une main au sol  
<http://www.youtube.com/watch?v=jOPgbrp-c4Y>  
-A partir de sa zone avant, un partenaire lance une balle vers le haut pour qu'elle soit smashée dans le terrain adverse.

#### AV2 : Situation d'apprentissage 1

Situation en circuit sur ½ terrain pour travailler les différents rôles en fonction de sa position sur le terrain en réception :  
1 serveur + 1 réceptionneur en zone arrière +1 relayer en zone avant. Après chaque frappe de balle rotation d'un cran : le serveur prend la place du réceptionneur, le réceptionneur du passeur et le passeur du serveur. 1 joueur en attente à chaque poste pour éviter les temps d'attente. Le réceptionneur peut attaquer dans un 2<sup>ème</sup> temps.

#### AV2 : Situation d'apprentissage 2

Idem situation1 mais sur attaque adverse choisir de renvoyer ds le terrain adverse ou de garder le ballon en ZAV en fonction de sa position sur le terrain:  
1 lanceur dans le terrain adverse varie les envois de balle : court en zone avant ou long en zone arrière

#### AV2 : Situation d'apprentissage 3

- Jeu à 2x2 avec 2 joueurs cote à cote :  
[http://www.youtube.com/watch?v=OXH8cP\\_otyA](http://www.youtube.com/watch?v=OXH8cP_otyA)

## ACQUISITION VISEE 3 Attaque intentionnelle pour mettre en crise de temps son adversaire

**Connaissances**  
Savoir que l'on peut mettre en crise de temps son adversaire en accélérant la trajectoire (smash ou trajectoire tendue à 2 mains) ou en plaçant une balle loin des défenseurs.

Savoir que les zones vulnérables adverses sont la zone arrière, les zones d'interférence entre 2 joueurs et les zones loin des défenseurs

**capacités**  
-marquer en prenant de vitesse son adversaire : s'écarter du filet derrière la zone des 3m, se préparer à se déplacer pour s'aligner sur le ballon après avoir identifié la trajectoire de la passe. Rester toujours en arrière de la balle pour la frapper  
-marquer en mettant à distance son adversaire : prendre des informations sur le placement des adversaires et des zones libres avant le service.

**Attitudes**  
- S'engager dans un projet d'attaque simple.

### AV3 : Situation d'apprentissage 1

Travail de la coordination de la frappe du smash :  
Self attaque : se lancer la balle « haut » dans la zone des 3m puis la frapper à une main après une impulsion.

### AV3 : Situation d'apprentissage 2

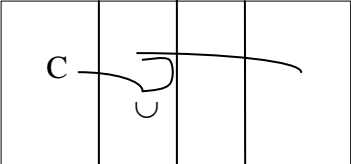
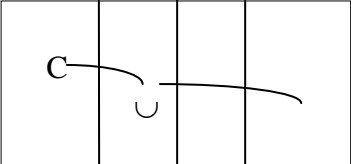
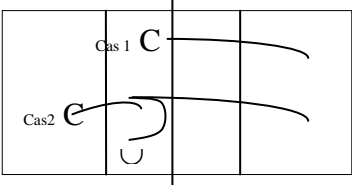
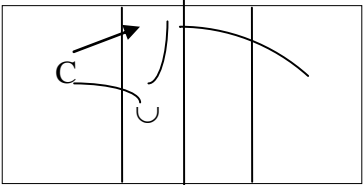
Travail prise d'information zones vulnérables :  
Jeu 2x2 si balle tombe dans le terrain sans être touchée par un joueur le score de l'équipe qui a perdu l'échange tombe à zéro. 6mx12m  
Pour faciliter la réalisation on peut agrandir le terrain 7mx14m; on travaillera aussi la mobilité des défenseurs

### AV3 : Situation d'apprentissage 3

Travail enchaînement passe-attaque sur 1 terrain 6mx12m, 3 J sur 1 demi-terrain et l'autre demi-terrain est la cible.  
-Au centre du terrain un lanceur qui engage la balle en la frappant au sol pour la faire rebondir en zone avant (ou en passe québécoise)  
-Sur le côté au niveau de la zone des 3m un relayeur prêt à se déplacer sous la balle pour faire une passe haute au dessus de lui  
-Derrière la ligne des 3m un attaquant prêt à s'aligner sur la balle pour smasher

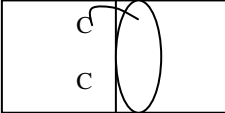
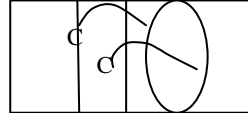

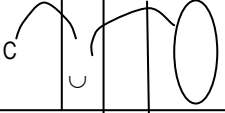
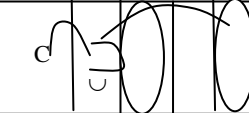
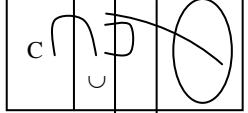
Variable :  
Placer 1 ou 2 défenseurs ds le terrain adverse.

## SYNTHESE POUR LES ACQUISITIONS VISEES DE NIVEAU 2

<u>Conduites typiques :</u>	<u>TRANSFORMATIONS VISEES</u>		<u>SITUATIONS PROPOSEES</u>
<p><b>J'attaque seul :</b>  <b>ATTAQUE</b> = Je cherche à renvoyer directement dans le fond du terrain adverse car le ballon est difficile à contrôler                      Jeu en réaction                      A&gt;D                      Beaucoup d'échec dans le renvoi                      (Problème du contrôle du ballon)</p>	<p><u>Conduites attendues</u>                      S'organiser à 2 pour renvoyer la balle dans le terrain adverse (ZAR) depuis sa zone arrière : jeu en relais</p>	<p><u>Forme de jeu visée</u></p>  <p style="text-align: center;">Jeu en relais avec aménagement</p>  <p style="text-align: center;">Jeu en déviation</p>	<p><u>Aménagement</u> : Filet haut à 2m30, mise en jeu en passe québécoise</p> <p>-circuit réception –passe –att-déf :                      1<sup>ère</sup> action : engagement passe québécoise ou service bas vers ZAR                      2<sup>ème</sup> action : réception de la balle haut devant soi                      3<sup>ème</sup> action : blocage et passe dans le même temps du relayeur au dessus de soi                      4<sup>ème</sup> action : renvoi vers la ZAR du terrain adverse                      Variable : le serveur devient défenseur et choisit la ZAV ou la ZAR. L'attaquant doit viser la zone où le défenseur n'est pas.</p> <p>-circuit réception –passe –att-déf :                      Idem que précédent mais les joueurs font le tour d'un plot avant l'engagement de l'envoyeur</p>
<p><b>On attaque systématiquement à 2 :</b>  <b>ATTAQUE</b>= tentative de renvoi à 2 vers le camp adverse et si possible vers ZAR adverse.                      On recherche la continuité de l'échange et attend la faute de l'adversaire.                      Beaucoup d'échec dans le renvoi                      (problème de choix et d'orientation du joueur avant)                      A&gt;D</p>	<p><u>Conduites attendues</u>                      Identifier sa position par rapport au filet (orientation, distance) pour différencier son action:                      En Zav : renvoi direct                      En Zar : utilisation d'un relais</p>	<p><u>Forme de jeu visée</u></p>  <p style="text-align: center;">Choisir jeu direct ou jeu indirect en fonction de sa position</p>	<p><u>Aménagement</u> : Filet bas (2m à 2m10), mise en jeu en passe québécoise</p> <p>-Différencier jeu direct ou jeu en relais selon la trajectoire de balle:                      1<sup>ère</sup> action : engagement passe québécoise ou service bas vers ZAR ou ZAV                      2<sup>ème</sup> action : si zone avant, renvoi direct vers ZAR adverse                      Ou si zone arrière, le joueur arrière réceptionne la balle haut devant soi                      3<sup>ème</sup> action : le 2<sup>ème</sup> joueur (relais) bloc et passe dans le même temps au dessus de soi                      4<sup>ème</sup> action : renvoi vers la ZAR du terrain adverse                      Variable :                      -les 2 joueurs font le tour d'un plot avant que le lanceur envoie la balle                      -le lanceur devient défenseur et choisit la ZAV ou la ZAR. L'attaquant doit viser la zone où le défenseur n'est pas.</p>
<p><b>On attaque à 2 :</b>  <b>ATTAQUE</b> = Renvoi de la balle en ZAR pour espérer la faute adverse                      D&gt;A</p>	<p><u>Conduites attendues</u>                      S'organise à 2, jeu en 3 touches de balle pour mettre en crise de temps la défense adverse (balle accélérée ou placée dans les zones libres)</p>	<p><u>Forme de jeu visée</u></p>  <p style="text-align: center;">Attaque en 3 touches visant la rupture</p>	<p><u>Aménagement</u> : Filet bas, autour de 2m ou 2m10 (attention au filet trop bas), mise en jeu en passe québécoise</p> <p>-circuit réception –passe –att-déf :                      1<sup>ère</sup> action : engagement passe québécoise ou service bas vers ZAR                      2<sup>ème</sup> action : réception de la balle haut devant soi                      3<sup>ème</sup> action : passe du relayeur au dessus de soi                      4<sup>ème</sup> action : attaque du terrain adverse                      Variable : le serveur devient défenseur et choisit la ZAV ou la ZAR. L'attaquant doit viser la zone où le défenseur n'est pas.                      -2x2 : jeu score à zéro (prise d'informations sur les zones libres)</p>

# DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : VOLLEY BALL

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
<p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match, en organisant en situation favorable l'attaque intentionnelle de la cible adverse par des balles accélérées ou placées face à une défense qui s'organise.</p> <p>S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à l'efficacité de l'attaque.</p> <p>Observer et co-arbitrer</p>	<p>Matches par équipe de 3 ou 4 joueurs. Chaque match comprend des oppositions entre 2 contre 2 avec des joueurs de chaque équipe tandis que les autres joueurs observent ou arbitrent. Les équipes sont constituées de joueurs homogènes. Terrain de 4,5 x 14m. Filet à 2,10 m..</p> <p>Les règles essentielles du volley-ball sont utilisées avec des aménagements pour faciliter l'évaluation de la compétence : un service en cuillère ou aménagé (ballon lancé à deux mains depuis la zone arrière),</p> <p>3 modalités de jeu possible :</p> <p>(- -) Possibilité de jouer avec un contrôle sur la 1ère touche de balle et balle bloquée brièvement sur la 2<sup>ème</sup> touche pour permettre un renvoi à 10 doigts sur la 3<sup>ème</sup> touche</p> <p>(-) jeu avec un contrôle en double touche de balle (jonglage) en réception/ défense</p> <p>(+) jeu sans aménagement pour contrôler la balle</p> <p><b>Valorisation des « points directs »</b> : Points marqués depuis la « zone avant » sur balle placée ou sur smash (Trajectoire descendante) = 3 pts Autres points = 1pt</p>

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	0				Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence				20							
	Gains des matchs <i>sur 2 pts</i>	Aucune victoire 0pt		Nbre de victoire < Nbre de défaite 0.75pts		Nbre de victoire = Nbre de défaite 1.25pts		Nbre de victoire > Nbre de défaite 2pts									
<b>8</b>	Efficacité collective dans le gain du match  <i>sur 6 pts</i>	<b>Jeu en réaction</b>				<b>Construction collective de l'attaque</b>				<b>Intention collective de rupture</b>							
								RENOVI direct COURT		RENOVI direct LONG		CONSTRUCTION Aménagée		RENOVI LONG à 2		ATTAQUE en balle placée	
		Efficacité à renvoyer SEUL la balle chez l'adversaire.				Efficacité à renvoyer à 2				Efficacité à attaquer la cible adverse seul ou à 2.							
		0 ←————→ 2,5		3 ←————→ 4,5		5 ←————→ 6											
<b>8</b>	Efficacité individuelle dans l'organisation collective  <i>sur 8 pts</i>	<b>Joueur intermittent</b>		<b>Joueur efficace en situation favorable</b>				<b>Joueur mobile pour être efficace</b>									
		<b>En zone avant</b>	Renvoi dans le camp adverse avec ou sans aménagement	Selon la situation, Renvoi long (dégagement) ou balle d'attaque à 2 mains.				Se déplace pour Passe haute ou balle d'attaque à 1 main (placée ou accélérée)									
		0 ←————→ 1,75		2 ←————→ 3				3,25 ←————→ 4									
		<b>En zone arrière</b>	Renvoi avec aménagement	Renvoi direct ou Conserve la balle dans son camp sans aménagement.				Conserve la balle en hauteur dans son camp puis se déplace pour attaquer ou soutenir.									
		0 ←————→ 1,75		2 ←————→ 3				3,25 ←————→ 4									
<b>CMS</b>	<b>4</b> Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	<b>Rôles insuffisamment assurés</b> Recueil des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles.				<b>Rôles assumés</b> Recueil des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide				<b>Rôles assurés</b> Recueil des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre.							
		0 - 1,5				2 - 3				3,5 - 4							

<b>Exemples d'items du socle commun liés à cette activité</b>	Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple Participer à un débat, un échange verbal	L'élève démontre sa capacité à s'exprimer pour expliquer les choix réalisés dans les différents rôles (joueur, arbitre, observateur). Il maîtrise un vocabulaire précis et spécifique dans les échanges liés à l'observation et les intentions de jeu, lors d'un temps mort.
	Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance lors d'une rencontre. Il est reconnu dans son rôle d'arbitre par les joueurs car il prend des décisions avec justesse et lucidité, au regard d'un référentiel précis : le règlement.

## Feuille de match (8 joueurs) : Evaluation Volley-ball DNB

Equipe A	Nom/ Prénom	
	A1	
	A2	
	A3	
	A4	

Equipe B	Nom/ Prénom	
	B1	
	B2	
	B3	
	B4	

Durée de match : 3 services par joueur

		Match	Arbitre	Observateur de l'Equipe A	Observateur de l'Equipe B	Score	Victoire
1 <sup>er</sup> match	Match ALLER	A1 + A2 contre B1 + B2	A3 et B3	A4	B4		
	Match RETOUR	B1 + B2 contre A1 + A2					
2 <sup>ème</sup> match	Match ALLER	A3+ A4 contre B3 + B4	A2 et B2	A1	B1		
	Match RETOUR	B3 + B4 contre A3 + A4					
3 <sup>ème</sup> match	Match ALLER	A1 + A3 contre B1 + B3	A4 et B4	A2	B2		
	Match RETOUR	B1 + B3 contre A1 + A3					
4 <sup>ème</sup> match	Match ALLER	A2 + A4 contre B2 + B4	A1 et B1	A3	B3		
	Match RETOUR	B2 + B4 contre A2 + A4					
5 <sup>ème</sup> match	Match ALLER	A1 + A4 contre B1 + B4	A3 et B3	A2	B2		
	Match RETOUR	B1 + B4 contre A1+ A4					
6 <sup>ème</sup> match	Match ALLER	A2 + A3 contre B2 +B 3	A4 et B4	A1	B1		
	Match RETOUR	B2 + B3 contre A2 + A3					

Nombre de victoire de l'équipe A :

Nombre de victoire de l'équipe B :

## Feuille de match (6 joueurs) : Evaluation Volley-ball DNB

Equipe A	Nom/ Prénom	
	A1	
	A2	
	A3	

Equipe B	Nom/ Prénom	
	B1	
	B2	
	B3	

Durée de match : 5 services par joueur

		Match	Arbitre	Observateur de l'Equipe A	Observateur de l'Equipe B	Score	Victoire
1 <sup>er</sup> match	Match ALLER	A1 + A2 contre B1 + B2	Auto-arbitrage	A3	B3		
	Match RETOUR	B1 + B2 contre A1 + A2	A3 & B3				
2 <sup>ème</sup> match	Match ALLER	A2+ A3 contre B2 + B3	Auto-arbitrage	A1	B1		
	Match RETOUR	B2 + B3 contre A2 + A3	A1 & B1				
3 <sup>ème</sup> match	Match ALLER	A1 + A3 contre B1 + B3	Auto-arbitrage	A2	B2		
	Match RETOUR	B1 + B3 contre A1 + A3	A2 & B2				

Nombre de victoire de l'équipe A :

Nombre de victoire de l'équipe B :



## SYNTHESE POUR LES ACQUISITIONS VISEES AU COLLEGE...

Pour résumer, au collège, il s'agira en volley-ball de mettre en place les conditions permettant aux élèves de produire du jeu. Pour cela, nous disposerons de multiples aménagements (ballon léger, balle bloquée, jonglage,..) qui évolueront au fur et à mesure des apprentissages afin de permettre à l'élève de s'inscrire progressivement dans un jeu se rapprochant de la pratique sociale de référence.

Ce jeu de volley-ball scolaire s'attachera à permettre à l'élève de construire les compétences axées sur la capacité à renvoyer la balle et à s'organiser pour attaquer la cible (cf. compétences N1 et N2 B.O. du 28 août 2008). Nous limiterons alors le service à une simple mise en jeu avec trajectoire en cloche (service cuillère ou passe québécoise).

Compétence visée / Niveau de jeu visé :		Axes de travail à privilégier :
Compétence Niveau 1	Renvoi direct (jeu court)	Adopter une attitude préparatoire à la frappe Se déplacer et se placer pour frapper la balle
	Renvoi direct (jeu long)	La lecture de trajectoire La maîtrise des trajectoires de balles (La construction du plan de frappe haut devant soi ; le contact sur la balle,...)
	Renvoi indirect (intervention d'un soutien avec ou sans balle bloquée)	Identifier les limites du terrain et la cible à atteindre Prendre en compte et communiquer avec son partenaire Se rendre disponible pour intervenir sur la balle à tout moment
Compétence Niveau 2	jeu en relais	Construire une trajectoire haute dans son terrain pour conserver la balle (≠ viser un partenaire)
	Construction de l'attaque intentionnelle	Différencier son rôle et son action en fonction de sa position favorable ou défavorable (distance et orientation par rapport au filet) Différencier les trajectoires en fonction de son intention de jeu (conserver, renvoyer, attaquer)

## CADRE DIDACTIQUE DE RÉFÉRENCE VERS NIVEAU 3

Niveau Initial

Jeu d'attaque peu efficace

**Obstacle didactique 1**

Gérer la continuité de l'échange dans son camp

**Obstacle didactique 2**

Mettre le partenaire en situation favorable de marque

**Obstacle didactique 3**

Créer la rupture par une attaque efficace

**Obstacle didactique 4**

2 niveaux de défense

### COMPÉTENCE VISÉE

N3 Jeu d'attaque différée face à une défense qui s'organise.

## ETAPE 1 : OBSERVER

### SITUATION D'ÉVALUATION DIAGNOSTIQUE

Jeu 4x4, terrain 7mx14m, filet de 2m à 2m30. Engagement en service. 3 services maximum par joueur.

Observables :

Organisation collective des élèves sur le terrain, placement en attaque (il y a-t-il un joueur relais en zone avant ?) et en défense (il y a-t-il 2 niveaux de défense ? au filet = contre et une défense basse à l'arrière ?).

Nombre de renvoi après 1,2,3 touches de balles et résultat de l'action.

## ETAPE 2 : DIAGNOSTIQUER

### L'ÉLÈVE

## ETAPE 3 : CHOISIR

### L'APSA

#### COMPORTEMENTS TYPÉS

- La cible est identifiée
- Les renvois à 2 mains sont nombreux
- Nombreuses pertes de balle lors de la circulation de balle dans son camp
- Attaque smashée occasionnelle peu efficace
- Le joueur relais renvoi souvent la balle dans le camp adverse sans être efficace
- le joueur relais est souvent dos au filet et envoie ses passes vers l'arrière de son terrain.

#### RESSOURCES SOLLICITÉES PRIORIT

- Motrice

#### HYPOTHÈSES EXPLICATIVES

- Manque de projet collectif pour être efficace en attaque
- Pas d'anticipation sur les actions à jouer
- Mauvaise maîtrise de l'attaque au filet
- Prise d'information difficile (balle, joueurs, zones libres adverses)
- Défense spontanée

#### COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Joueur relais : Réalise une passe haute en zone avant parallèle au filet
- Enchaîne passe et contre
- Joueurs réceptionneurs : PB Réceptionne devant soi une balle haute en zone avant (3m)
- Smash face au filet dans le terrain adverse ou place une balle dans une zone mal défendue.
- Enchaîne réception et attaque NPB Soutien en s'orientant vers le PB
- Défense au filet avec le contre et défense basse en zone arrière

#### RESS. A DEVELOPPER

- Motrice : coordination déplacement –frappe ; enchaînement de tâches
- Cognitive : prise d'information sous contrainte temporelle et anticipation
- Affective : accepte de participer à un projet collectif d'attaque

#### ACQUISITIONS VISÉES

- Passer d'une passe aléatoire souvent s'éloignant du filet à une passe haute parallèle au filet
- Passer d'une attaque immédiate peu efficace (1 ou 2 touches de balle) à une attaque différée (en 3 touches) qui atteint régulièrement la cible
- Passer d'une attaque inefficace à une attaque qui crée la rupture
- Passer d'une défense spontanée à une défense organisée en 2 niveaux

## ETAPE 4 : CONSTRUIRE

## LES CONTENUS

### ACQUISITION VISEE 1 Gérer la continuité de l'échange dans son camp

#### CONNAISSANCES

- savoir que l'on a 3 touches maximum pour renvoyer la balle dans le camp adverse
- Savoir que chacun a un rôle dans la réussite de l'attaque PB (frappe) et NPB (soutien).
- Savoir que le joueur avant contre et passe
- Savoir que le joueur arrière réceptionne et attaque

#### CAPACITES

- Habilités motrices liées aux déplacements (vers l'avant, en recul ou latéralement)
- Fixer ses bras lors du déplacement pour anticiper une frappe éventuelle
- Position fléchie pour pouvoir bondir
- Se reconnaître le plus tôt possible réceptionneur ou partenaire du réceptionneur (avant que la balle passe le filet)
- Prévoir l'erreur probable : attitude préparatoire, précocité de la mobilité, communiquer "j'ai", se mettre à distance d'intervention du porteur de balle et s'orienter vers lui (soutien)
- Répartition des rôles : le passeur est désigné pour dégager les réceptionneurs du temps de passe et leur permettre de se préparer pour l'attaque.
- Enchaînement de tâches : réception -attaque ; contre -passe
- Jeu en anticipation : il faut porter son attention sur la phase à venir et non sur l'action en cours.

#### ATTITUDES

- Elever son attention pour prendre des informations sur les trajectoires, les partenaires (pour aider)
- Se préparer mentalement à jouer plusieurs actions

#### AV1 : SITUATION D'APPRENTISSAGE 1

Travail communication et soutien pour construire une attaque en 3 touches:  
1 équipe de 3 joueurs au service qui doit envoyer la balle au-delà des 3m  
1 équipe de 3 joueurs en réception assis au milieu du terrain. Au signal du serveur (lève la main avant son service) les réceptionneurs se lèvent et s'organisent pour renvoyer la balle dans le terrain adverse après que chacun des joueurs l'ai touché.

#### AV1 : SITUATION D'APPRENTISSAGE 2

Travail enchaînement réception-attaque :  
2contre1  
Sur 1 demi terrain de 6m de long, 2 joueurs, 1 en réception et 1 à la passe, de l'autre côté 1 serveur qui sert 10x. Toutes les attaques du réceptionneur depuis la zone avant compte 3pts et les autres 1 pt. Toutes les fautes apportent 1 pt au serveur. Tous les 10 services rotation des joueurs de façon à ce que chacun ait réalisé les 3 postes. Puis comparer les pts gagnés lorsque l'on était en réception.

#### AV1 : SITUATION D'APPRENTISSAGE 3

Assurer la défense du terrain malgré les erreurs de réception.  
4x4, 1 équipe au service et une en réception avec 1 passeur en zone avant et 3 réceptionneurs en zone arrière. A chaque service le PB doit réceptionner dans une autre trajectoire que celle du passeur. Les non réceptionneurs, ne doivent pas être spectateurs mais se déplacer pour entourer le PB pour former un triangle. Puis tenter d'organiser une attaque en 3 touches.

### ACQUISITION VISEE 2 Réaliser une trajectoire haute parallèle au filet en zone avant

#### CONNAISSANCES

- Savoir que le passeur intervient généralement à la 2<sup>ème</sup> touche de balle et doit conserver la balle dans la zone avant

- Savoir que pour donner une orientation à une trajectoire de passe l'orientation des pieds est déterminante

#### CAPACITES

- Se positionner sur le côté du terrain en orientation partagée pour prendre des informations sur ses 3 réceptionneurs et sur le terrain adverse, à 1 bras du filet
- Se préparer à se déplacer rapidement vers la trajectoire supposée du ballon : jambes fléchies décalées comme pour un départ de course.
- Se positionner épaules et pieds perpendiculaires au filet pour réaliser une passe parallèle au filet
- Extension complète des bras pour produire une trajectoire haute et contrôlée. Pousée de bas en haut. Viser une cible virtuelle haute.

#### ATTITUDES

- Se concentrer sur la trajectoire de la réception
- S'imposer en tant que passeur

#### AV2 : SITUATION D'APPRENTISSAGE 1

Travail passe haute parallèle au filet :  
Passe et suit dans la zone des 3m parallèle au filet en passe haute.

#### AV2 : SITUATION D'APPRENTISSAGE 2

Travail déplacement, placement et passe :  
Sur 1 terrain de 7m sur 14m : en circuit ou en répétition  
Un lanceur engage une balle en la frappant au sol de façon à ce qu'elle rebondisse au niveau de la zone avant. Le passeur se prépare à intervenir en partant du côté droit du terrain en zone avant. Il s'engage sous la balle et réalise une passe haute au dessus de lui. La passe réalisée est attaquée par un joueur. (situation utilisée aussi pour travailler l'attaque)

#### AV2 : SITUATION D'APPRENTISSAGE 3

Travail passe avec changement d'orientation :  
Par 3, échanges en triangle sur un terrain avec un côté du triangle parallèle au filet en zone avant. Tourner dans le sens des aiguilles d'une montre.

## ACQUISITION VISEE 3 Créer la rupture par une attaque efficace.

### CONNAISSANCES

-Savoir que l'attaquant doit être face au terrain pour être plus efficace  
-Savoir qu'il est plus facile de smasher une balle haute parallèle au filet  
-Savoir que toute incursion dans le terrain adverse ou tout contact avec le filet fait perdre le point. Il peut être également source de traumatisme pour soi ou pour autrui (entorse de la cheville)  
-Savoir que l'on peut mettre l'adversaire en difficulté en jouant sur la vitesse de balle ou sur le placement de celle-ci

### CAPACITES

-Se mettre à la disposition du passeur en s'alignant sur lui pour avoir le ballon devant soi.  
-Etre face au terrain adverse pour voir la cible  
-Attendre de lire la trajectoire effective de passe avant de se déplacer vers le ballon.  
- Smash : Etre derrière la ligne des 3 m quand le passeur touche la balle (prise d'élan), s'engager en fin de la phase ascendante de la passe. Impulsion 2 pieds (blocage) avec tirage des bras en arrière, puis la main gauche vise et l'épaule droite recule pour armer, accélération de la frappe par un fouetté (épaule, coude, main). La main descend avant le coude en fin de geste  
- Etre en arrière de la balle au moment de la frappe.  
-Placer une balle dans une zone vulnérable adverse en prenant des informations pendant la transmission de la balle en zone avant.

### ATTITUDES

- Se concentrer sur la trajectoire de la passe  
-Elever son attention pour prendre des informations sur les zones à viser

### AV3 : SITUATION D'APPRENTISSAGE 1

Coordonner impulsion frappe:  
Self attaque : se lancer la balle en haut dans la zone des 3m, impulsion et smash

### AV3 : SITUATION D'APPRENTISSAGE 3

Atteindre la cible choisie en smashant :  
Sur demi-terrain dans le sens de la longueur, par 2 alternativement attaquant et passeur, tenter d'attaquer les zones cibles placées entre 9m et 7m ou 7m et 5m ou 5m et 3m. Varier les hauteurs de filet.

### AV3 : SITUATION D'APPRENTISSAGE 2

Travail frappe smashée avec pieds au sol:  
1x1 échange face à face, 1 joueur smash en visant les genoux de son partenaire qui défend la balle et smash à son tour

### AV3 : SITUATION D'APPRENTISSAGE 4

Prise d'information sur le terrain adverse :  
Jeu 4x4 sur un terrain divisé en 4 zones. Chaque joueur à sa zone à défendre (chacun 1 carré). 1 des joueurs dans chaque équipe a un dossard fluo et devient la cible à atteindre pour l'équipe adverse. Le J cible peut changer de zone chaque fois que le ballon part dans le camp adverse mais ne doit plus changer pendant l'échange avant le retour de la balle dans son camp. Jeu sur 40 services, chaque joueur sert 5x de suite (1 J équipe A puis 1 joueur équipe B ...). Tous les 10 services on change de J cible. Chaque fois que la balle atteint la zone défendue par le joueur avec dossard, elle marque 1 point. Variable + : point marqué si le joueur avec dossard ne réussit pas à défendre la balle ex : 3pts

## ACQUISITION VISEE 4 Défense organisée selon 2 niveaux

### CONNAISSANCES

- savoir que lorsque l'on est joueur avant on s'oppose à l'attaque adverse sur toute la longueur du filet en sautant au contre  
- Savoir que lorsque l'on joueurs arrière, on défend toutes les balles qui passent au delà du contre.

### CAPACITES

Contre : préparation bras fléchis devant, saut vertical (flexion profonde), bras tendus près des oreilles, mains symétriques doigts écartés ;  
Le contre s'organise :  
Dans l'espace : se placer face à course d'élan de l'attaque. Les déplacements sont latéraux en pas chassés ou pas croisés  
Dans le temps : déclencher l'impulsion sur l'attaque du bras frappeur (juste après l'impulsion de l'attaquant.

Défense arrière : défense le plus souvent en manchette (ds un espace bas).  
Attitude préparatoire avant que la balle d'attaque soit frappée, jambes fléchies, sur avant pieds. Se placer derrière la zone à défendre (plus facile pour les déplacements) et orienter ses appuis vers sa zone d'attaque.

### ATTITUDES

Coopérer pour défendre le terrain à plusieurs  
Se concentrer pour prendre des informations sur les trajectoires de balles et les placements des attaquants.

### AV4 : SITUATION D'APPRENTISSAGE 1

Travail technique du contre :  
Sur balle lancée avec une trajectoire tendue au ras du filet par un partenaire placé à 3m. Le contreur se positionne près du filet bras fléchis devant près à bondir.  
Idem avec self attaque

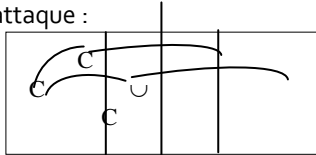
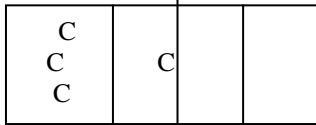
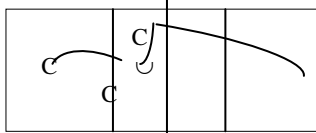
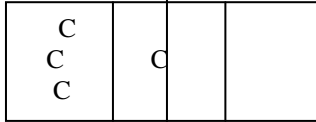
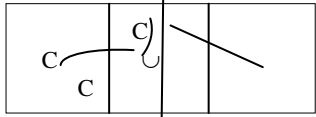
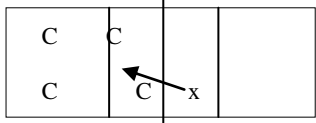
### AV4 : SITUATION D'APPRENTISSAGE 2

Construction de l'espace bas d'intervention :  
Match 2x2 sans filet avec une zone neutre s'éparant 2 demi terrain (environ 4.5 x4.5). (zone neutre un peu plus étroite que les demi-terrains, environ 3m)) Dans la zone neutre on peut jouer les balles mais on ne peut pas attaquer dans le terrain adverse. Service à trajectoire

### AV4 : SITUATION D'APPRENTISSAGE 3

Organisation des 2 niveaux de défense en jeu 2x2 sur demi-terrain:  
Un joueur devant qui contre, un joueur derrière qui défend et se place en dehors de la zone du contre.  
Idem jeu 4x4

## SYNTHESE POUR LES ACQUISITIONS VISEES DE NIVEAU 3

COMPORTEMENTS OBSERVES	TRANSFORMATIONS VISEES		SITUATIONS PROPOSEES
<p><b><u>Pas d'organisation collective :</u></b>            -ATTAQUE SEUL            ➔ Renvoi direct sans intention de rupture, parfois depuis la ZAR ou dos au filet            -DEFEND SEUL : s'interpose à la trajectoire du ballon pour défendre son terrain            D&gt;A</p>	<p style="text-align: center;"><b><u>Conduites attendues</u></b></p> <p>En attaque :            -en ZAV renvoi direct en fond de terrain            -en ZAR jouer haut pour rapprocher la balle du filet et renvoyer en ZAR adverse avec l'aide d'un partenaire</p> <p>En défense :            défense sur 2 niveaux            -en ZAV cherche à bloquer la balle au filet            -en ZAR cherche à relever la balle haute dans le terrain</p>	<p style="text-align: center;"><b><u>Forme de jeu visée</u></b></p> <p>En attaque :</p>  <p style="text-align: center;"><u>Jeu avec soutien se rapprochant du filet</u></p> <p>En défense :</p> 	<p><b><u>Aménagement : filet 2m à 2m30</u></b>            -Fontaine            -jeu 2x2, 3x3 ou 4x4 en valorisant la zone AR par des points            -Sur relance, 3 joueurs doivent toucher la balle avant de la renvoyer ds le terrain adverse en ZAR X 10 relances : 1 pt si retour ds le terrain et 5pts si en ZAR</p>
<p>-ATTAQUE en renvoyant à plusieurs la balle dans le camp adverse sans intention de rupture. Attend la faute adverse            -DEFEND avec l'aide de partenaires :            D&gt;A</p>	<p style="text-align: center;"><b><u>Conduites attendues</u></b></p> <p>En attaque :            -en ZAV renvoi direct en fond de terrain            -Depuis la ZAR utiliser un partenaire pour rapprocher la balle du filet et attaquer le terrain adverse avec des trajectoires tendues</p> <p>En défense :            Défense sur 2 niveaux            -en ZAV cherche à bloquer la balle au filet            -en ZAR cherche à relever la balle haute dans le terrain</p>	<p style="text-align: center;"><b><u>Forme de jeu visée</u></b></p> <p>En attaque :</p>  <p>En défense :</p> 	<p><b><u>Aménagement : filet 2m à 2m30</u></b>            Idem ci-dessus +            -circuit sur balle lancée ou service bas en ZAR, réception haut en ZAV- récupérer sa balle à 2mains            Variables : placer un relayeur en ZAV sur le côté pour attraper la balle frappée puis pour jouer haut pour le joueur AR qui devient attaquant et vise 1 ZAR adverse</p>
<p>-Tentative d'ATTAQUE en 3 touches de balle mais pas toujours efficace            -DEFENSE avec contre occasionnel</p>	<p style="text-align: center;"><b><u>Conduites attendues</u></b></p> <p>En attaque :            -Attaque en zone avant qui cherche à atteindre la ZAR par des trajectoires tendues et/ou descendantes</p> <p>En défense :            -défendre en différenciant 2 niveaux : 1 joueur au contre, les autres en ZAR pour défendre les ballons non bloqués par le contre</p>	<p style="text-align: center;"><b><u>Forme de jeu visée</u></b></p>  <p style="text-align: center;"><u>Stabilisation de l'attaque en 3 touches</u></p>  <p style="text-align: center;"><b><u>Défense à 2 niveaux</u></b></p>	<p><b><u>Aménagement : filet 2m à 2m30</u></b>            Idem circuit ci-dessus avec le relayeur et le réceptionneur/attaquant. Le serveur devient défenseur en ZAR            -jeu 2x2 avec obligatoirement un joueur en ZAV qui contre et passe et un joueur en ZAR qui réceptionne et attaque. Engagement service bas ou balle lancée. Si balle gagnée par une trajectoire tendue ou descendante : 3pts</p>

**EVALUATION VOLLEY-BALL (Niveau 3)**

COMPETENCES ATTENDUES			PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE	
<p><u>Niveau 3 :</u></p> <p>Pour gagner le match, mettre en œuvre une attaque qui atteint volontairement la cible, prioritairement en zone arrière. Les joueurs assurent collectivement la protection du terrain et cherche à faire progresser la balle en zone avant.</p>			<p>Equipes de 4 joueurs de niveau homogène et homogènes entre elles. Terrain 7x14m ; filet entre 2m et 2m30.</p> <p>L'épreuve se déroule en 2 sets de 15 points.</p> <p>Maximum 3 services consécutifs par le même joueur. L'équipe garde la balle et effectue une rotation</p>	
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 3 NON ATTEINT	NIVEAU 3 en cours d'acquisition	NIVEAU 3 ATTEINT
02/20	Echauffement A évaluer sur tout le cycle	Pas d'échauffement ou incomplet <b>0 0.5</b>	Elève suiveur <b>1</b>	Elève autonome <b>2</b>
04/20	Efficacité de l'organisation collective en attaque	Organisation peu identifiable <b>Jeu aléatoire</b> Ne met pas en danger l'équipe adverse <b>0 1.75</b>	<b>Met en danger l'équipe adverse</b> sur envoi facile Privilégie <b>le jeu avec relais</b> en zone avant <b>2 2.75</b>	<b>Met en danger l'équipe adverse</b> <b>L'attaque s'organise</b> régulièrement avec le <b>passeur</b> en zone avant <b>3 4</b>
05/20	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective offensive En tant que PB et NPB	<b>Joueur passif</b> ou opportuniste <b>en retard</b> PB : donne du temps à son partenaire sur balle facile NPB : En retard pour aider <b>0 2</b>	<b>Joueur engagé</b> Enchaîne les actions att/déf PB : Passe haute en zone avant Attaques volontaires Service régulier NPB : Réagit pour aider <b>2.5 3.5</b>	<b>Joueur organisateur</b> Joueur mobile, <b>Anticipe</b> PB : Passes hautes en zone avant Attaques principalement en zone arrière Service régulier NPB : Anticipe pour aider <b>4 5</b>
03/20	Efficacité de l'organisation collective en réception et en défense	<b>Organisation identifiable</b> en <b>réception</b> de service Et non identifiable en défense <b>0 1</b>	<b>Organisation identifiable</b> en <b>réception et en défense</b> (contre placé) Se replace dans son secteur <b>1.5 2</b>	<b>Organisation défensive efficace</b> Contre et défense basse permettent de conserver la balle en zone avant ou de marquer le point <b>2.5 3</b>
04/20	Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective défensive	<b>Joueur passif</b> Surpris, en retard Ralentit les balles faciles <b>0 1.75</b>	<b>Joueur engagé</b> PB : Conserve les balles dans son terrain Début de contre NPB : s'oriente attitude active pour aider <b>2 2.75</b>	<b>Joueur ressources</b> PB : Défend les balles en dehors de son secteur, <b>très mobile</b> NPB : Efficace pour aider <b>3 4</b>
02/20	Gain des rencontres	Matches perdus <b>1</b>	Matches perdu et gagné <b>1.5</b>	Matches gagnés <b>2</b>

FICHE NOTES ELEVES

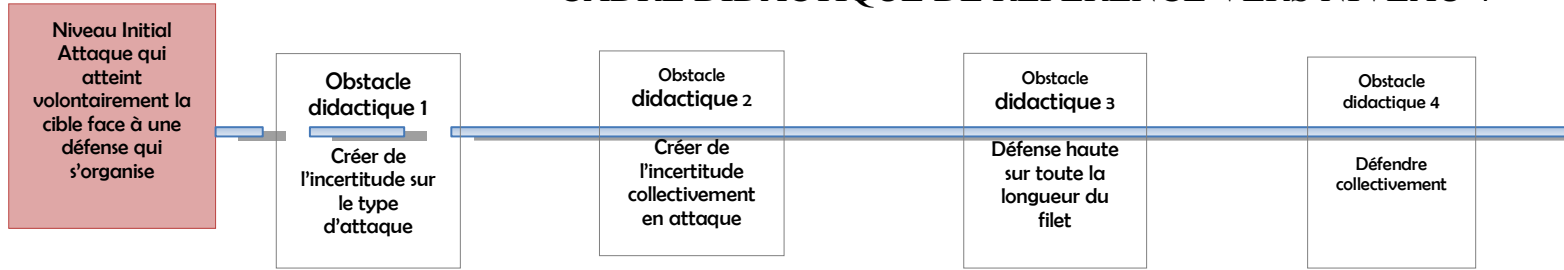
Nom Prénom	Echauffemt/2	Org. coll.att /4	Individuel atta /5	Org.coll.Déf /3	Individuel déf /4	Gain match /2	Note finale/20

Nom Prénom	Echauffemt/2	Org. coll.att /4	Individuel atta /5	Org.coll.Déf /3	Individuel déf /4	Gain match /2	Note finale/20

Nom Prénom	Echauffemt/2	Org. coll.att /4	Individuel atta /5	Org.coll.Déf /3	Individuel déf /4	Gain match /2	Note finale/20

Nom Prénom	Echauffemt/2	Org. coll.att /4	Individuel atta /5	Org.coll.Déf /3	Individuel déf /4	Gain match /2	Note finale/20

# CADRE DIDACTIQUE DE RÉFÉRENCE VERS NIVEAU 4



**Compétence Visée**  
 NV4 : Organisation collective de l'attaque créant de l'incertitude en alternant feintes et smashes et en mobilisant tous les attaquants face à une défense organisée sur 2 niveaux.

## ETAPE 1 : OBSERVER

**SITUATION D'EVALUATION DIAGNOSTIQUE**

Jeu 4x4, terrain 7mx14m, filet de 2m à 2m30. Engagement en service. 3 services maximum par joueur.

Observables :

- Nombres d'attaquants disponibles pour attaquer
- Zones de passes
- Type d'attaques réalisées : balles placées ou smashées.
- Nombre de balles bloquées au contre

## ETAPE 2 : DIAGNOSTIQUER

**Comportements Types**

- attaque le terrain adverse en zone arrière en renvoi direct ou à l'aide d'un joueur relais
- jeu stéréotypé en 3 touches : Smash systématique sur passe avant haute
- smash pas toujours efficace, joueur souvent sous la balle
- Défense peu en difficulté sur attaque peu puissante

**Ressources Sollicitées Priorit**

- motrice sur les actions sur la balle

**L'ELEVE**

**Hypothèses explicatives**

- Craint la faute du partenaire, cherche à marquer le point rapidement
- L'attaquant utilise principalement le smash plus valorisant
- seul l'attaquant devant le passeur est prêt pour attaquer
- le relayeur ne sait pas varier les passes
- Timing du smash non maîtrisé. L'attaquant s'engage trop tôt dans la zone d'attaque sans connaître la trajectoire de passe.
- Défense peu mise en difficulté car pas surprise par l'attaque.
- Mauvais timing du contreur

## ETAPE 3 : CHOISIR

**Comportements Attendus**

Créer de l'incertitude en attaque :

- Individuellement : varier les attaques en alternant feinte et smash
- collectivement : mobiliser plusieurs attaquants sur toute la longueur du filet

Défenseurs arrière fléchis avant que la balle franchisse le filet et s'orientent par rapport à l'attaquant. Contreur se déplace sur toute la longueur du filet

**Ress. à Développer**

- motrice : varier les frappes, plus de précision, plus de coordination
- cognitive : contrainte temporelle, prise d'informations sur la balle, le terrain adverse, les joueurs selon la situation. Anticipation de plus en plus importante

**L'APSA**

**acquisitions visées**

- Passer d'une attaque systématique sur passe haute avant (poste4) à un choix multiple d'attaque sur toute la longueur du filet
- Passer d'une attitude de défense passive à une attitude dynamique avec prise d'information sur l'attaquant
- Passer d'un contre inefficace à un contreur mobile et possédant le bon timing



## ETAPE 4 : CONSTRUIRE

## LES CONTENUS

### Acquisition visée 1 Alternier smash et feinte

#### Connaissances

- Savoir que si l'on alterne smash et feinte on crée de l'incertitude événementielle : on met en retard la défense

#### capacités

-Prendre des informations sur les espaces libres du terrain adverse, sur la présence ou non du contre pour faire son choix d'attaque.  
-Pour une feinte prendre la balle, main ouverte, le plus haut possible et la pousser à droite ou à gauche du contre.  
Impulsion verticale et gainage.

#### Attitudes

- Elever son niveau d'attention pour prendre des informations permettant de réaliser un choix tactique.

#### AV1 : Situation d'apprentissage 1

Apprentissage de la feinte :

Lancer 10 balles au dessus du filet et l'attaquant la pousse à une main dans le terrain adverse, dans une zone définie ds les 3 mètres à droite et à gauche de l'attaquant. Variable : placer un contre, placer un défenseur dans l'une des 2 zones, 1 pt marqué à chaque fois que la cible est atteinte

#### AV1 : Situation d'apprentissage 2

Choisir entre smasher et feinter, prise d'information sur le défenseur:

Jeu 2x2 10 balles d'attaque pour la même équipe.

En défense un joueur au contre et un joueur en zone arrière. Au moment de la relance adverse un seul défenseur choisit d'entrer sur le terrain.

L'attaquant choisit la feinte si le défenseur est au contre, le smash si le défenseur est en zone arrière. 1 pt si bon choix, 3 pts si non défendu.

Puis inverser les rôles. Et comparer le nombre de points marqués en attaque après les 10 actions pour chaque équipe.

### ACQUISITION VISEE 2 Mobiliser 3 attaquants sur toute la longueur du filet

#### Connaissances

Savoir que l'on crée de l'incertitude spatiale en mobilisant plusieurs attaquants

Le passeur peut réaliser une passe à l'un des 3 attaquants à tout moment, il faut donc se tenir prêt.

3 zones de passes sont identifiées : haut devant soi, haut au dessus de soi ou derrière soi.

#### capacités

L'attaquant :

-Se prépare à attaquer dans sa zone devant soi:  
Appel de balle verbal  
Appel de balle par une préparation à la course d'élan (déplacement au nv de la ligne des 3m, attitude dynamique)  
-Prend des informations sur la trajectoire de passe au moment où la balle quitte les mains du passeur

Le passeur : Passe hautes  
Réalise des passes variées en profondeur : devant, au dessus et derrière lui.  
Sur une passe arrière les mains se place au dessus de la tête et l'action se fait vers le haut puis vers l'arrière.

#### Attitudes

- l'attaquant :  
Etre vigilant sur la trajectoire de passe  
Accepter de se mobiliser pour une action hypothétique

-le passeur :  
Etre vigilant sur son orientation par rapport au filet et sur la position de ses mains

#### AV2 : Situation d'apprentissage 1

Travail de passes variées sur la longueur du filet :

3 joueurs alignés dans la zone des 3m.

J1 face au J2 à 2m et le J3 derrière le J2 à 4m ; J1 envoie une balle haute et peu profonde au dessus du J2, le J2 envoie en passe arrière une balle au J3 et le J3 renvoie la balle en passe haute et profonde au J1. Rotation tous les 5 frappes pour que chacun travaille les différents types de passe.

#### AV2 : Situation d'apprentissage 2

Mobilisation des attaquants :

1 attaquant sur chacune des zones d'attaque (4, 3, 2). Le passeur varie ses passes sans l'annoncer. Tous les attaquants doivent se tenir prêt. La relance se fait du poste 3. (centre)

Variables + : placer un contreur pour que le passeur envoie la balle là où le contre n'est pas

Placer des défenseurs pour que les attaquants travaillent feinte ou smash....

### Acquisition visée 3 Contrer sur toute la longueur du filet

#### Connaissances

Le joueur avant couvre tout le filet.  
La trajectoire de passe d'attaque adverse va définir l'orientation de ses déplacements

#### capacités

-se déplacer latéralement en pas chassés ou pas croisés  
-réaliser un blocage avec le pied extérieur/sens de déplacement.  
-Les bras sont fléchis devant mains ouvertes, prêt à intervenir sur le ballon.  
-les bras s'opposent au ballon en offrant un mur légèrement incliné au dessus du filet et devant soi. Gainage de la ceinture abdominale, impulsion verticale.

#### Attitudes

- Etre vigilant sur la trajectoire de passe adverse

#### AV3 : Situation d'apprentissage 1

Déplacement latéraux et blocage du contreur :  
Enchaîner 3 contres face à 3 lanceurs de balle placée à 3m. Déplacements organisés de gauche à droite et inversement.  
Variables + : idem sur balle smashée en self attaque (suivant nv des attaquants)  
Puis en situation d'attaque réelle, face à 3 attaquants potentiels mais le contreur de sait pas à qui serait faite la passe.

### Acquisition visée 4 Défendre en zone arrière en tenant compte de la position de l'attaquant, du ballon et du contre

#### Connaissances

- Savoir identifier une situation favorable pour l'attaquant : balle haute près du filet  
-situation défavorable : balle loin du filet.  
-La défense arrière s'adapte à la position du contre (en dehors de l'ombre du contre

#### capacités

Se placer en demi-cercle de part et d'autre du contreur.  
Jambes fléchies avant la frappe de balle

Prendre des informations sur la course d'élan de l'attaquant et ses possibilités d'attaque pour choisir sa position de défense

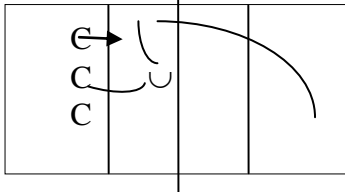
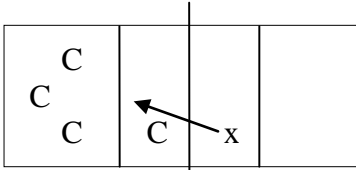
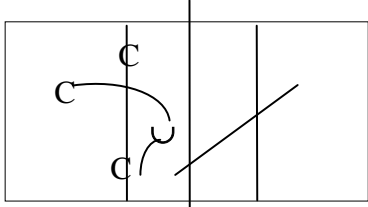
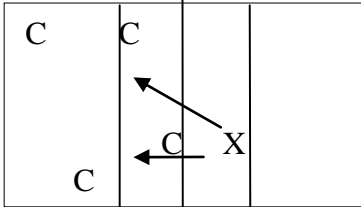
#### Attitudes

Elever son niveau d'attention pour s'informer et prendre les bonnes décisions

#### AV4 : Situation d'apprentissage 1

Travail placement défensif + attitude face à une attaque adverse.  
Situation collective en défense face à 3 attaquants (3 zones) et 1 passeur qui varie ses passes.  
Les 4 joueurs en défense jouent 5 ballons sur chaque position puis tournent d'un cran. = 20 balles jouées puis inversion des rôles  
1 pts marqué chaque fois que le passeur peut jouer la balle haute ds son terrain en défense.  
Puis comparer les points marqués en défense des 2 équipes.

## SYNTHESE POUR LES ACQUISITIONS VISEES DE NIVEAU 4

<u>COMPORTEMENTS OBSERVES</u>	<u>TRANSFORMATIONS VISEES</u>		<u>SITUATIONS PROPOSEES</u>
<p><b>En attaque :</b>  <b>Organisation peu efficace</b>            → Le passeur est souvent dos au filet et l'attaquant trop tôt au filet (sous la balle ou en déséquilibre)</p> <p><b>En défense :</b>  <b>Défense spontanée</b>            -Contre pas toujours présent            -Debout en défense</p>	<p><b>Conduites attendues</b></p> <p>En attaque :            -Passeur perpendiculaire au filet            -Attaquant derrière les 3m, attend de voir la trajectoire de balle pour aller frapper la balle</p> <p>En défense :            -Contre systématique            -Attitude dynamique, jambes fléchies pour la défense basse</p>	<p><b>Forme de jeu visée</b></p> <p><b>En attaque :</b></p>  <p style="text-align: center;">attaque construite</p> <p><b>En défense :</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>2 rideaux défensifs</b></p>	<p><b>Aménagement : filet 2m à 2m30</b></p> <p>circuit service-réception-passe-attaque sur ½ terrain idem nv3</p> <p>2x2 sans filet avec zone neutre au centre (fléchir les jambes)</p> <p>2x2 jeu avec un joueur devant qui contre systématiquement + 1 joueur AR jambes fléchies qui doit intervenir sur tous les ballons non bloqués par le contreur</p>
<p><b>Attaque devant le passeur</b>            -un seul attaquant disponible</p> <p><b>Défend sans se positionner/ au contre</b>            -défend dans l'ombre du contre, sans prendre d'information sur l'attaquant.</p>	<p><b>Conduites attendues</b></p> <p>-Passes variées sur toute la longueur du filet : passe en avant ou passe en arrière</p> <p>-En défense basse s'organiser / au contre</p> <p>-se positionner/ à la course d'élan de l'attaquant.</p>	<p><b>Forme de jeu visée</b></p>  <p style="text-align: center;">Attaques variées</p>  <p style="text-align: center;"><b>2 rideaux défensifs coordonnés</b></p>	<p><b>Aménagement :</b></p> <p>-Enchaînement de passe à 3 : passe haute près de soi, au centre passe arrière, en face retour passe haute loin.</p> <p>-En équipe : relance sur la passeur au centre, 3 attaquants au 3 m prêts à attaquer mais ne savent pas qui sera sollicité.</p> <p>-En équipe, enchaînement de défenses face à 3 attaquants : 1 contreur + 3 joueurs en défense basse</p>

COMPETENCE ATTENDUE	PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE			
Niveau 4 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation collective qui permet une attaque placée ou accélérée. La défense assure des montées de balles régulièrement exploitables en zone avant.	<p>Matches à <b>4 contre 4</b>, sur un terrain de 14m sur 7m, opposant des équipes dont le <b>rapport de force est équilibré</b>.</p> <p>Chaque équipe dispute au moins deux <b>rencontres en 25 points</b> au tie-break contre la même équipe. Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. Entre ces deux rencontres, un <b>temps de concertation sera prévu</b>, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction des caractéristiques du jeu adverse.</p> <p>Les règles essentielles sont celles du volley-ball. La hauteur du filet est adaptée aux caractéristiques des candidats (de 2,00 m à 2,30m). Le nombre de <b>services successifs</b> effectués par le même joueur est <b>limité à trois</b>.</p>			
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 NON ACQUIS (0 à 9 pts)	(10 à 15)	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 4 (16 à 20)
<b>10/20</b> <b>Efficacité collective</b>	Efficacité de l'organisation collective <b>En attaque</b> 4pts	<b>Renvoi organisée autour d'action individuelle</b>  0 1.75	<b>Mise en danger</b> par l'attaque depuis la zone avant (Utilisation du <b>joueur relais</b> )  2 3	<b>Adaptation</b> collective au problème posé par l'équipe adverse. <b>Organisation créatrice d'incertitude</b> (mobilisation de 2 ou 3 attaquants) <b>Crée le danger</b> Alterne balle smashée ou placée 3.25 4
	Efficacité de l'organisation collective en <b>défense</b> 4pts	Organisation <b>identifiable en réception sur mise en jeu (conformité)</b> Puis <b>sauvegarde</b> du ballon individuellement 0 1.75	<b>Organisation identifiable</b> <b>Remplacement</b> de l'équipe après le renvoi 2 3	<b>Adaptation au jeu adverse</b> <b>Choix du contre ou de la défense basse</b> en fonction du jeu adverse 3.25 4
	Gain des rencontres 2 pts	Matches <b>perdus</b> 0	Matches perdus = matchs gagnés 1	Matches <b>gagnés</b> 2
<b>10/20</b> <b>Efficacité Individuelle au service du collectif</b>	Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective <b>En attaque</b> 6 Pts	<b>Joueur intermittent</b> Joueur impliqué si ballon dans son secteur Attaque(renvoi) sur balle facile <b>PB</b> : mise en jeu facile, donne du temps à son partenaire <b>NPB</b> : réagit pour aider  0 2.75	<b>Joueur engagé et réactif</b> Répond rapidement à une situation Change de statut att-déf dans la même action <b>PB</b> : met l'attaquant en situation favorable, attaque placée ou forte efficace. Mise en jeu placée <b>NPB</b> : offre des solutions dans son secteur (pour passer ou attaquer) 3 4.75	<b>Joueur ressource : organisateur et décisif</b> <b>Anticipe</b> et <b>enchaîne</b> les actions décisives Anticipe pour jouer la passe ou l'attaque <b>Joueur mobile</b> prêt à intervenir dans l'urgence <b>PB</b> : crée la rupture, attaques variées, passe décisives, le service met en danger <b>NPB</b> : Crée des espaces libres (appel de balle) 5 6
	Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective <b>En défense</b> 4 pts	<b>Joueur intermittent</b> Met du temps à changer de statut att-déf Relève les balles faciles 0 1.75	<b>Joueur engagé et réactif</b> Se replace dans son secteur Relève les balles faciles Défend dans son <b>espace proche</b> <b>Début de contre</b> 2 2.75	<b>Joueur ressource : organisateur et décisif</b> Réceptionne et défend des balles éloignées et/ou accélérées <b>Contre ou défense basse</b> en fonction de l'attaque adverse 3 4

EQUIPE :

Couleur	Nom Prénom	Coll Att/4	Coll Déf/4	Ind Att/6	Ind Déf/4	Gain/2	Note/ 20

EQUIPE :

Couleur	Nom Prénom	Coll Att/4	Coll Déf/4	Ind Att/6	Ind Déf/4	Gain/2	Note/ 20

EQUIPE :

Couleur	Nom Prénom	Coll Att/4	Coll Déf/4	Ind Att/6	Ind Déf/4	Gain/2	Note/ 20

EQUIPE :

Couleur	Nom Prénom	Coll Att/4	Coll Déf/4	Ind Att/6	Ind Déf/4	Gain/2	Note/ 20

## 6. Références :

### **Retrouver sur internet nos références :**

<http://www.alexandravolley.com>

<http://www.ressourcesvolley.com/web/aide-methodologique-au-volley-scolaire.html>

<http://www.youtube.com/playlist?list=PLC0C5932C18DB5217>

[http://eps.ac-versailles.fr/IMG/pdf/Enseigner\\_le\\_volley-ball\\_en\\_clg\\_et\\_en\\_ly\\_-\\_PY\\_Boeglin\\_-\\_D\\_Lefebve.pdf](http://eps.ac-versailles.fr/IMG/pdf/Enseigner_le_volley-ball_en_clg_et_en_ly_-_PY_Boeglin_-_D_Lefebve.pdf)


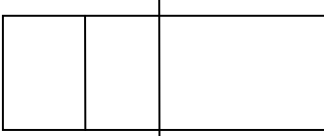
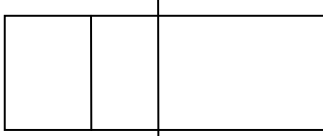
<http://www.fichier-pdf.fr/2013/01/22/fpc-volley-ball/preview/page/1/>

<http://www.enseignerlevolleyball.com/>

### **Ouvrage :**

J. METZLER (2006), Le Volley-ball en situation

# 7. DOCUMENTS ANNEXES

CRITERES	COMPORTEMENTS OBSERVES	HYPOTHESES EXPLICATIVES	TRANSFORMATIONS VISEES	SITUATIONS
<p><b><u>Rapport attaque A-défenseD</u></b> A&gt;D ou D&gt;A</p>				
<p><b><u>Organisation collective :</u></b> -Placement des élèves sur le terrain ?  -Circulation de la balle ? (renvoi direct, jeu en déviation, jeu en 3touches)  -Cible visée ? (franchissement du filet, zone avant, zone arrière,...)</p>				
<p><b><u>Action du joueur sur la balle:</u></b> -Attitude avant la frappe ?  -Placement du joueur/au ballon lors de la frappe ?  -Type de trajectoire produite : →Dans son camp : →Vers l'adversaire :  -Intention sur la balle : →1ere touche →2<sup>ème</sup> touche →3<sup>ème</sup> touche</p>			<p><u>Indicateurs :</u></p>	



**FICHE OBSERVATION JEU EN VOLLEY-BALL** : Que se passe-t-il lorsque le ballon arrive dans le camp ?

**Nom:**                      **Prénom:**                      **Classe:**                      **Date:**                      **Observateur :**

Nbre de T de balle	Sur 20 engagements	Total -	Total I	Total +
0				
1				
2				
3				

**Observation d'une seule équipe sans l'engagement**

+ si point marqué

I si renvoyé dans le terrain adverse

- si faute (balle perdue)

Score:...../.....

Entourer celui de  
l'équipe observée

**FICHE OBSERVATION JEU EN VOLLEY-BALL** : Que se passe-t-il lorsque le ballon arrive dans le camp ?

**Nom:**                      **Prénom:**                      **Classe:**                      **Date:**                      **Observateur :**

Nbre de T de balle	Sur 20 engagements	Total -	Total I	Total +
0				
1				
2				
3				

**Observation d'une seule équipe sans l'engagement**

+ si point marqué

I si renvoyé dans le terrain adverse

- si faute (balle perdue)

Score:...../.....

Entourer celui de  
l'équipe observée

**FICHE OBSERVATION JEU EN VOLLEY-BALL** : Que se passe-t-il lorsque le ballon arrive dans le camp ?

**Nom:**                      **Prénom:**                      **Classe:**                      **Date:**                      **Observateur :**

Nbre de T de balle	Sur 20 engagements	Total -	Total I	Total +
0				
1				
2				
3				

**Observation d'une seule équipe sans l'engagement**

+ si point marqué

I si renvoyé dans le terrain adverse

- si faute (balle perdue)

Score:...../.....

Entourer celui de  
l'équipe observée

