

Dossier Pédagogique

VOLLEY-BALL



CD 13



Présentation

L'objet de ce document est de proposer un module d'apprentissage *Volley-Ball* permettant aux élèves et aux enseignants de se préparer à la rencontre départementale USEP Volley-Ball.

Cette rencontre est organisée autour de 3 ateliers qui sollicitent les élèves sur des problématiques différentes :

- *L'aisance technique liée à la manipulation de balle.*
- *La capacité à jouer avec un ou plusieurs partenaires, en coopération.*
- *La capacité de gérer le rapport de force seul ou à plusieurs.*



LES DEFIS

Service et Relais Passe

MANIPULER

Aisance motrice liée à la manipulation de balle.

CHALLENGE 2x2

JOUER AVEC

Apprendre à jouer avec, à deux..

COOPERATION

TOURNOI

JOUER CONTRE

Apprendre à gérer le rapport de force, 1 contre 1 mais aussi par équipe
OPPOSITION

Ces 3 dominantes sont des éléments fondateurs du présent dossier et seront travaillées systématiquement à chaque séance.

Le module d'apprentissage

PHASE DE DECOUVERTE

- Permettre aux élèves d'identifier les premiers problèmes posés par cette activité.
- Se familiariser avec le matériel.
- S'approprier les règles de travail et les différents espaces.

1 à 2 séances

Découvrir

- Permettre aux élèves de vivre le dispositif de rencontre (niveau de pratique adapté).
- Pour le maître, préciser les objectifs d'apprentissages tant sur le plan moteur, que sur le plan social.

1 séance

S'évaluer

PHASE D'APPRENTISSAGE

MANIPULATIONS :

Familiariser les élèves avec toutes les formes de touches de balles.

COOPERATION :

Apprendre à s'organiser des points de vue moteur, spatial et sensoriel pour jouer AVEC (seul, à deux, 1x1...)

OPPOSITION :

Gérer le rapport de force (1 contre 1, 2 contre 2...) et apprendre à s'organiser par équipe pour gérer

6 à 8 séances

Apprendre

-

S'évaluer

RENCONTRE USEP

Réinvestir les compétences apprises en situation de rencontre

Réinvestir

Essai de définitions

L'activité

Elle se caractérise par l'opposition de 2 équipes confrontées à une double nécessité dans la même action :

- défendre leur propre surface de jeu mais attaquer celle de l'adversaire
- continuer mais rompre l'échange
- récupérer le ballon mais viser la cible adverse

La compétence mise en jeu

Affronter un adversaire dans des jeux d'opposition collective.

Ce qui peut être attendu en fin de cycle 3

Dans un tournoi, s'organiser collectivement et choisir le geste le mieux adapté au renvoi en maîtrisant sa direction, pour jouer dans les espaces libres afin de marquer le point.

Pour cela l'élève doit apprendre à :

- prendre des informations : surfaces à défendre, à attaquer, espaces libres, appréciation des distances, des trajectoires et vitesses du ballon.
- mieux maîtriser : les déplacements, les équilibres dans les appuis et les placements pour frapper le ballon.
- mesurer les effets de son geste pour envoyer/renvoyer intentionnellement le ballon vers un espace donné.
- décider de choix d'actions, des stratégies en fonction : des variations d'espace, de temps et des réponses des partenaires et adversaires ainsi que de la connaissance de leurs points forts et points faibles.
- maîtriser ses émotions (prise de risque de l'action choisie, accepter de perdre, accepter les décisions de l'autre...)
- coopérer, respecter des règles, tenir des rôles sociaux

Apprentissage du volley-ball¹ : préconisations

- Progression tout au long du cycle :
 - Je joue seul
 - Je joue avec
 - Je joue contre
 - Je joue avec et contre
- Les outils clés :
 - Manipulations de balles : jonglages, motricité...
 - Les défis / records personnels ou collectifs
 - Le jeu réduit
- Les apprentissages clés :
 - Frappe de balle haute à 10 doigts (Passe)
 - Frappe de balle haute à une main (Attaque ou Service)
 - Frappe de balle basse (Manchette)
- Concepts clés :
 - Le filet est un obstacle à ne pas toucher ou franchir
 - C'est moi qui dirige mon ballon et non pas l'inverse
 - Je cherche à faire tomber mon ballon là où n'est pas mon adversaire
 - Je défends mon camp.
- 3 appréhensions à vaincre au plus vite :
 - Le ballon
 - Le sol
 - Les autres

Aspects pédagogiques

- Dans l'optique d'une pratique optimale, les enfants doivent être, le plus souvent possible, en contact avec le ballon. Pour cela il en faut un nombre suffisant à savoir au minimum 1 ballon pour 2.
- Il faut démontrer les situations mais surtout faire démontrer par les enfants eux-mêmes. Une tâche est beaucoup plus facilement jugée réalisable et assimilée par l'élève, si elle a déjà été exécutée par son copain.
- L'enseignant ou éducateur doit s'attacher à utiliser les termes techniques appropriés : Passe, Manchette, Service, Smash etc.... afin que les élèves se les approprient le plus rapidement et naturellement possible.
- Faire un petit retour aux élèves à la fin de la séance pour expliquer aux enfants les points positifs ou points à améliorer pour la prochaine séance.

Aspects techniques

Le cycle d'apprentissage pour être efficace doit être constitué d'environ une douzaine de séances. Chaque séance suivra une évolution quant à l'aspect technique du Mini Volley afin que l'élève, à la fin de son cycle, ait pu découvrir l'activité dans sa globalité.

Dans le cadre de la convention tripartite signée entre l'USEP, L'IA et le Comité, les classes ayant, au cours de l'année scolaire, pratiqué l'activité Volley, se rencontreront lors d'une journée de rencontre qui viendra clôturer leur cycle. (Le document de rencontre est proposé en fin de document

Pour cela il est nécessaire d'aborder l'activité au travers de 3 grands thèmes :

- **Les manipulations**

Dans une situation optimale de pratique, les manipulations doivent être effectuées avec un ballon par élève. Les manipulations de balles se feront généralement sous forme de jonglages, de circuits de motricité, de petits défis personnels ou collectifs afin rendre l'apprentissage plus ludique. Elles doivent permettre à l'enfant de se familiariser avec toutes les formes de touches de balles. Elles seront :

- très présentes lors des premières séances dans la phase de découverte de l'activité par l'élève.
- et reviendront à chaque début de séance afin qu'ils se les approprient un maximum et qu'elles soient de plus en plus maîtrisées.

Par le biais des jeux proposés par l'éducateur ou enseignant, elles doivent également l'amener à se déplacer, à évaluer des trajectoires, à s'orienter, à doser ses frappes ou à tester sa précision.

- **La coopération**

Elle sera mise en avant dans toutes les situations où l'élève aura besoin de son partenaire pour réaliser les tâches qu'on lui demande d'accomplir.

- **L'opposition**

Nous rencontrerons deux formes d'opposition durant le cycle de Mini Volley.

- Tout d'abord dans les situations de défis personnels ou de jeu en 1 contre un, l'élève X doit se confronter à l'élève Y. A ce moment là, le « copain » n'est pas un partenaire mais un adversaire.
- Ensuite, dans les situations de jeux, défis collectifs ou matches en 2 contre 2 ou 3 contre 3, l'élève devra tenir compte de deux caractéristiques importantes. Il a un adversaire (l'équipe en face), mais pour battre cet adversaire, il aura le soutien d'un ou plusieurs partenaires.

L'élève devra :

- Élaborer des stratégies pour attaquer le terrain adverse,
- Trouver des solutions qui empêchent l'adversaire de renvoyer la balle,
- Défendre son terrain...

Proposition d'un module de 12 séances « Volley niveau 1 »

Phase	Séance	Principaux objectifs	Situations proposées
Entrer dans l'activité et Voir où on en est	1 et 2	Permettre aux élèves d'identifier les premiers problèmes posés dans cette activité. Familiarisation avec le matériel. S'approprier les règles de travail et les différents espaces.	Jongler Les ballons brûlants Aigles et messagers Donner vie à n°1
	3	Pour l'élève, se situer, identifier des problèmes. Pour le maître, préciser les objectifs d'apprentissage tant sur le plan moteur que sur le plan social.	La balle vivante 3 contre 3 (Niveau 1)
Apprendre et progresser	4 et 5	Maîtriser la frappe du ballon.	Jongler Balle au mur Rends-moi le ballon La balle vivante
	6 et 7	Jouer « avec » pour construire un échange.	Jongler Chacun son tour Ping-Pong n°1 et n°2 La balle vivante
	8 et 9	Maîtriser la frappe du ballon. Coordonner déplacement - frappe de balle Prendre des informations sur la trajectoire du ballon.	Jongler Rends-moi le ballon Donner vie à n°2 La balle vivante
	10 et 11	Maîtriser la frappe du ballon. Coordonner déplacement - frappe de balle Envoyer - renvoyer dans des espaces libres	Jongler Ping-Pong n°3 L'attaque de l'île La balle vivante
Mesurer les progrès	12	Evaluer les progrès des élèves. Permettre aux élèves de faire un projet de jeu	Tournoi (nombre de rebonds et de frappes de balle autorisé selon le niveau des élèves)

La situation « jongler » est un fil rouge dans l'unité d'apprentissage, elle servira pour entrer dans la séance. Idem pour « la balle vivante » proposée en fin de séance, on réservera pour cela 20 minutes de la séance (3 fois 5mn de jeu plus le temps de rotation). Ces deux situations évolueront selon l'observation du niveau initial des élèves de la classe et de leur progrès.

Proposition d'un module de 10 séances Cycle « Volley niveau 2 »

Phase	Séance	Principaux objectifs	Situations proposées
Entrer dans l'activité (peut être de 2 séances selon le niveau des élèves débutant le cycle...)	1	Permettre aux élèves d'identifier les premiers problèmes posés dans cette activité. Familiarisation avec le matériel. S'approprier les règles de travail et les différents espaces.	Jongler Les ballons brûlants Gagne terrain Le ballon voyageur
Voir où on en est	2	Pour l'élève, se situer, identifier des problèmes. Pour le maître, préciser les objectifs d'apprentissage tant sur le plan moteur que sur le plan social.	La balle vivante 3 contre 3 (Niveau 1)
Apprendre et progresser	3	Maîtriser la frappe du ballon.	Balle au mur Rends-moi le ballon La balle vivante
	4	Jouer « avec » pour construire un échange.	Chacun son tour Ping-Pong La balle vivante
	5 et 6	Maîtriser la frappe du ballon. Coordonner déplacement - frappe de balle	Ping-Pong L'attaque de l'île La balle vivante
	7	Envoyer - renvoyer dans des espaces libres Coordonner déplacement - frappe de balle	Le retour Espace libre La balle vivante
	8 et 9	Se déplacer pour envoyer-renvoyer dans des espaces libres. Prendre des informations sur la trajectoire du ballon.	Espace libre (vise et double) Le damier La balle vivante
Mesurer les progrès	10	Evaluer les progrès des élèves. Permettre aux élèves de faire un projet de jeu	Tournoi groupes de niveau 2 ou 3 (« niveau » choisi par les élèves)

- La situation « la balle vivante » est un fil rouge dans l'unité d'apprentissage, elle sera proposée régulièrement en fin de séance. On réservera pour cela 20 minutes de la séance (3 fois 5 mn de jeu plus le temps de rotation).
- Parmi les situations proposées, certaines peuvent répétées plusieurs fois, d'autres non utilisées, selon l'observation du niveau initial des élèves de la classe et de leur progrès.

Proposition d'un module de 10 séances Cycle « Volley niveau 3 »

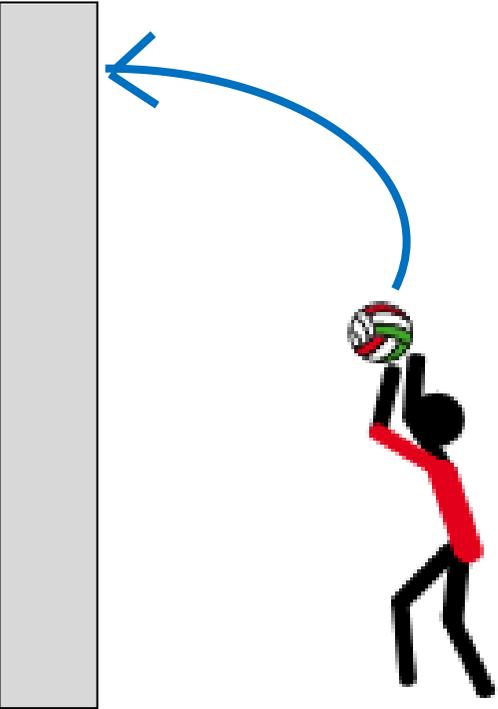
Phase	Séance	Principaux objectifs	Situations proposées
Entrer dans l'activité (peut être de 2 séances selon le niveau des élèves débutant le cycle...)	1	Permettre aux élèves d'identifier les premiers problèmes posés dans cette activité. Familiarisation avec le matériel. S'approprier les règles de travail et les différents espaces.	Jongler Les ballons brûlants Gagne terrain Le ballon voyageur
Voir où on en est	2	Pour l'élève, se situer, identifier des problèmes. Pour le maître, préciser les objectifs d'apprentissage tant sur le plan moteur que sur le plan social.	La balle vivante 3 contre 3 (Niveau 1)
Apprendre et progresser	3	Maîtriser la frappe du ballon.	Balle au mur Rends-moi le ballon La balle vivante
	4	Jouer « avec » pour construire un échange.	Chacun son tour Ping-Pong La balle vivante
	5 et 6	Maîtriser la frappe du ballon. Coordonner déplacement - frappe de balle	Ping-Pong L'attaque de l'île La balle vivante
	7	Envoyer - renvoyer dans des espaces libres Coordonner déplacement - frappe de balle	Le retour Espace libre La balle vivante
	8 et 9	Se déplacer pour envoyer-renvoyer dans des espaces libres. Prendre des informations sur la trajectoire du ballon.	Espace libre Le damier La balle vivante
Mesurer les progrès	10	Evaluer les progrès des élèves. Permettre aux élèves de faire un projet de jeu	Tournoi groupes de niveau 2 ou 3 (« niveau » choisi par les élèves)

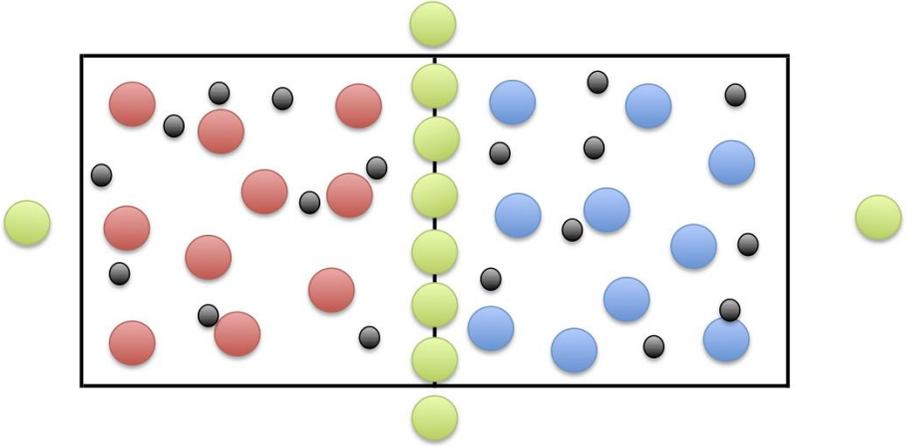
- La situation « la balle vivante » est un fil rouge dans l'unité d'apprentissage, elle sera proposée régulièrement en fin de séance. On réservera pour cela 20 minutes de la séance (3 fois 5 mn de jeu plus le temps de rotation).
- Parmi les situations proposées, certaines peuvent répétées plusieurs fois, d'autres non utilisées, selon l'observation du niveau initial des élèves de la classe et de leur progrès.

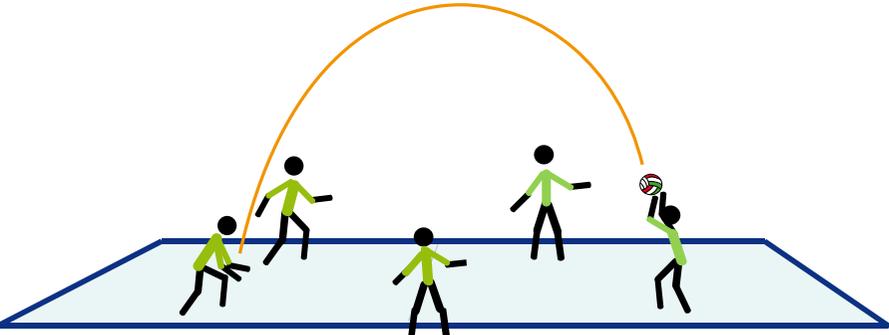
Guide de lecture d'une fiche de jeu

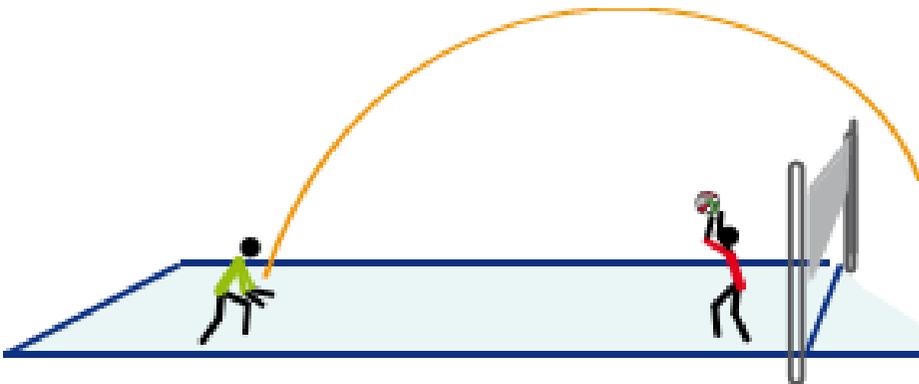
Nom du jeu + Dominante Niveau	Objectifs <i>L'objectif précise :</i> <ul style="list-style-type: none"> - <i>l'activité de l'enseignant pour les situations « mère » (identifier) et pour les situations de réinvestissement (observer).</i> - <i>le savoir visé pour la situation d'apprentissage (situation 1 pour l'attaquant, situation 2 pour le défenseur)</i> 	
Matériel : <i>Minimum indispensable pour mener la séance</i>	Organisation : <i>Elle présente le dispositif pédagogique.</i> Durée de jeu :	Dispositif de départ (SCHEMA) <i>Un schéma accompagné d'un commentaire présente la situation de départ.</i> <i>Le schéma est disponible sous forme d'affiche pour travailler avec les élèves.</i>
But : <i>C'est ce que l'élève doit faire</i>	Consigne : <i>Elle est formulée de manière à pouvoir être dite telle quelle aux élèves.</i>	
Critère de réussite : <i>Permet à l'élève de connaître le résultat de son action.</i> <i>Il est en relation avec l'apprentissage visé.</i>		
Questionnement : <i>En prenant en compte le critère de réussite, la question pertinente permet de faire émerger les règles d'action.</i>		

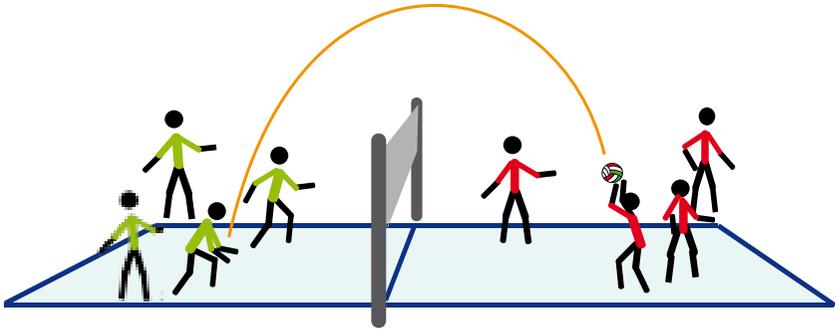
Jongler + Manipuler Niveaux 1, 2, 3	Objectif : Développer des habiletés motrices liées à la frappe du ballon.	
Matériel : Au moins un ballon pour deux	Organisation : par groupe de 2, en dispersion sur l'ensemble de l'espace de jeu Durée de jeu Consigne : Seul et à tour de rôle, vous devez en jonglant réaliser le maximum de jongles	SCHEMA 
But : Découvrir toutes les frappes de balle, seul avec les mains... (à une main, à deux mains, en manchette, par dessus, par dessous...)	Quelques pistes Lancer le ballon en l'air, le rattraper. Lancer le ballon en l'air, taper dans les mains, le rattraper. Lancer le ballon en l'air, taper dans les mains au-dessus de la tête, le rattraper. Lancer le ballon en l'air, taper dans les mains devant et derrière soi, le rattraper. Lancer le ballon contre un mur, le rattraper	
Critère de réussite : Dans chaque forme de frappes réussir le maximum de frappes.	Faire rebondir le ballon sur ces mains le plus longtemps possible Etablir un record individuel de frappe de balle selon un type donné (ex : à deux mains au-dessus de la tête sans que le ballon ne tombe au sol) Faire « voler le ballon » d'un endroit à un autre	
Questionnement :		

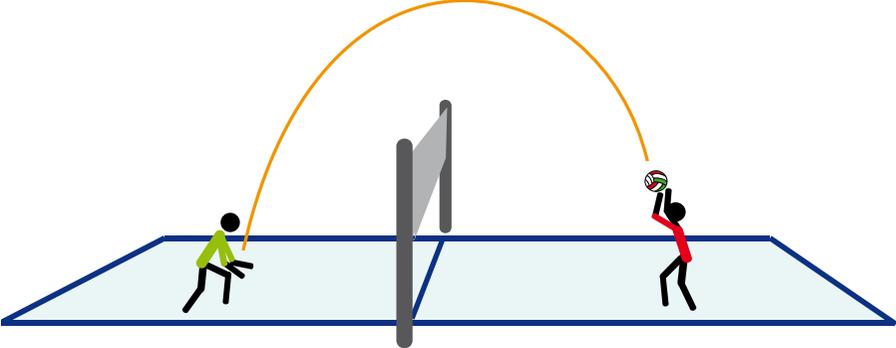
<p>Balle au mur seul + Manipuler Niveaux 1, 2, 3</p>	<p>Objectifs : Se familiariser avec les gestes spécifiques du Volley-ball. Maîtriser les formes de frappe Anticiper la trajectoire</p>	
<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un mur • 1 ballon par élèves ou pour 2 	<p>Organisation : 1 ballon par enfant ou pour 2</p> <p>Durée de jeu : 5 minutes en début de séance</p> <p>Consignes : (une différente par séance)</p>	<p style="text-align: center;">SCHEMA</p> 
<p>But : Renvoyer le ballon contre le mur en le frappant avant ou après rebond suivant niveau.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Jongler contre le mur avec un rebond entre chaque contact</i> • <i>Chercher à lancer son ballon le plus haut possible contre le mur en passe à 10 doigts</i> • Faire un maximum de jongle contre le mur en Passe à 10 doigts ou Manchette. • Alternner Passes / Manchettes • Alternner Passe / Manchettes / attaques • Enchaîner une balle haute, une balle basse en Passe à 10 doigts • Travail de Service contre le mur en reculant au fur et à mesure des réussites 	
<p>Critère de réussite : Etablir des records</p>		
<p>Questionnement :</p>		

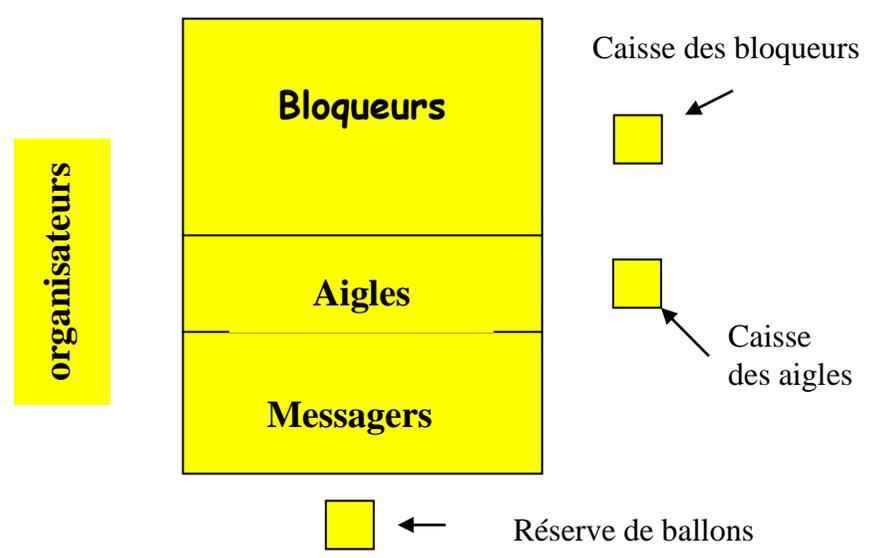
<p>LES BALLES BRULANTES + Je joue CONTRE Niveaux 1 et 2</p>	<p>Objectifs : Envoyer - renvoyer dans des espaces libres Identifier les espaces libres dans le camp adverse S'organiser au sein de l'équipe</p>	
<p>Matériel : Un grand nombre de ballons (au minimum une dizaine) Deux terrains séparés par un filet ou corde</p>	<p>Organisation : Constitution de 3 équipes : Equipe A contre Equipe B pendant que l'équipe C est à l'arbitrage</p>	<p>SCHEMA</p>  <p>The diagram shows a rectangular field divided into three vertical sections. The left section contains red balls (Equipe B) and black balls (Ballon). The middle section contains green balls (Equipe Arbitres) arranged in a vertical line. The right section contains blue balls (Equipe A) and black balls (Ballon). There are also two green balls outside the field on the left and right sides.</p> <p> ● EQUIPE ARBITRES ● EQUIPE A ● EQUIPE B ● BALLON </p>
<p>But : Frapper le ballon pour le renvoyer dans le camp adverse.</p>	<p>Durée de jeu : 2 ou 3 manches de 2 minutes</p> <p>Consigne : Au top de l'enseignant, les enfants doivent à l'aide de la frappe renvoyer les ballons dans le camps adverse.</p>	
<p>Critères de réussite : L'équipe qui a le moins de ballons à la fin du jeu a gagné.</p>	<p>Variantes : Selon le niveau des élèves, on peut modifier la frappe : à dix doigts, en service cuillère, en service tennis, voire en manchettes. Les élèves ne se déplacent pas avec le ballon, ils doivent le frapper depuis le lieu où ils l'ont récupéré pour favoriser une organisation collective.</p>	
<p>Questionnement : Qui a gagné ? Pourquoi ?</p>		

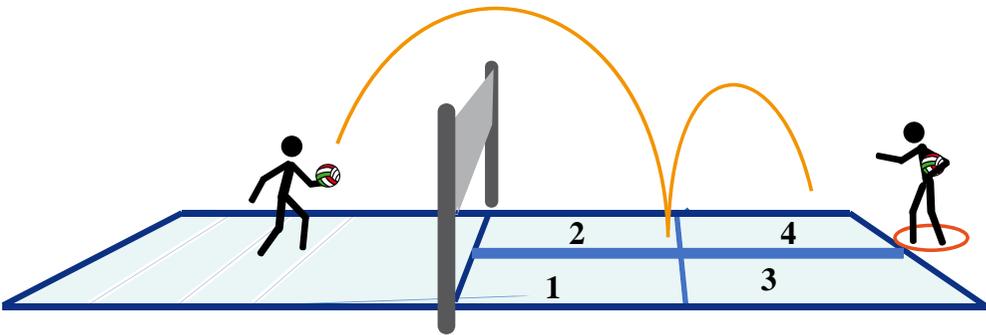
<p>Donner vie + Jouer avec Niveau 1, 2, 3</p>	<p>Objectif : maîtriser la frappe du ballon, coordonner déplacement - frappe de balle, prendre des informations sur la trajectoire du ballon, s'organiser collectivement</p>	
<p>Matériel : 1 ballon par groupe de 5 élèves</p>	<p>Organisation : groupes de 5 élèves, 1 ballon par groupe, terrain non délimité. Les jeux en parallèle débutent en même temps au signal du maître</p> <p>Durée de jeu</p>	<p>SCHEMA</p> 
<p>But : faire voler le ballon à plusieurs</p>	<p>Consigne : au signal, dans chaque équipe s'envoyer le ballon en le frappant, on compte le nombre de fois où le ballon est frappé. Quand il roule au sol, on repart à zéro</p>	
<p>Critère de réussite : le nombre de passes réussies sans que le ballon ne touche le sol</p>	<p>Variantes possibles limiter le nombre de rebonds au sol jusqu'à l'interdire, interdire de frapper deux fois de suite le ballon, diminuer le nombre de joueurs, faire passer le ballon d'un côté à l'autre d'un espace donné...</p>	
<p>Questionnement :</p>		

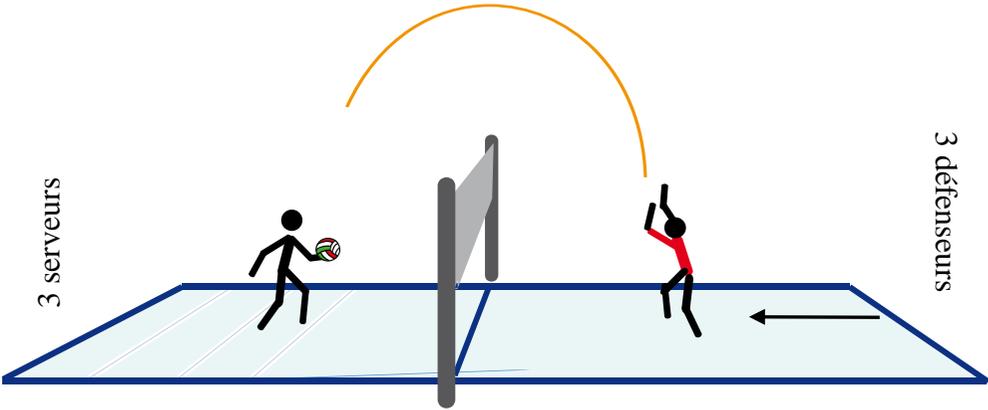
Ping-Pong + Jouer avec Niveau 1, 2, 3	Objectif : maîtriser la frappe du ballon pour assurer la continuité de l'échange	
Matériel : Au moins un ballon pour deux	Organisation : groupes de 2 élèves, espace d'évolution dans la largeur du gymnase, 1 ballon par groupe, un filet. Les jeux en parallèle débutent en même temps au signal du maître	Déroulement n°2 : groupes de 3 élèves (2 joueurs, 1 compteur). La mise en jeu se fait par un des 2 joueurs en lançant le ballon par-dessus l'obstacle. Chaque joueur frappe dans le ballon pour l'envoyer vers son partenaire. Permutation des rôles quand l'échange est rompu. On ne peut pas rentrer dans le camp d'en face.
But : envoyer le ballon par-dessus l'obstacle en le frappant afin de réaliser le nombre maximum d'échanges avec son partenaire.	Durée de jeu Consigne : le lanceur envoie à la main 10 fois de suite le ballon au receveur qui doit le renvoyer. Inversion des rôles	Déroulement n°3 : groupes de 3 joueurs (2 d'un côté, un de l'autre). Un des 2 élèves met en jeu le ballon en le lançant par-dessus l'obstacle en direction de son partenaire en face qui le renvoie en direction du troisième élève. Changement de rôle tous les 3 essais.
Critère de réussite : l'équipe qui a le plus d'échanges a gagné	Variantes possibles le type d'obstacle (ligne, « rivière », banc, filet), la hauteur du filet, la distance du joueur par rapport au filet, la façon d'envoyer le ballon (lancer, frapper) le nombre de rebonds au sol autorisés, le nombre de frappes de balles successif...	
Questionnement :		

<p>Chacun son tour + Je joue CONTRE Niveaux 3</p>	<p>Objectifs : se déplacer pour recevoir et renvoyer vers le camp adverse</p>	
<p>Matériel : 1 ballon par zone 2 plots par zone</p>	<p>Organisation : 4 contre 4 sur un terrain étroit séparé par un filet. Un plot dans chaque camp (à 2 m du filet).</p> <p>Durée de jeu :</p> <p>Consigne :</p>	 <p>Variables possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'élève qui ne réussit pas n'est pas éliminé mais l'équipe adverse marque un point - le renvoi ne se fait qu'en « frappe au-dessus de la tête », qu'en « manchette » - diminuer ou augmenter le nombre de joueurs dans l'équipe, le nombre de rebonds, de frappes - les dimensions du terrain, la hauteur du filet
<p>But : envoyer chacun son tour, le ballon dans le camp adverse par-dessus le filet</p>	<p>Le ballon est mis en jeu alternativement par chaque équipe. Chacun leur tour, les élèves renvoient le ballon dans les limites du camp adverse par-dessus le filet.</p>	
<p>Critère de réussite :</p> <p>être la dernière équipe à avoir un joueur en jeu</p>	<p>L'élève qui ne renvoie pas le ballon, ne le fait pas passer par-dessus le filet, met le ballon hors limite du camp adverse est éliminé pour la partie en cours L'élève qui vient de renvoyer le ballon se place derrière les autres et attend son tour.</p> <p>ATTENTION ! Les joueurs qui attendent ne doivent pas gêner celui qui joue, laisser de la place !</p>	
<p>Questionnement :</p>		

Rends-moi le ballon + Jouer avec Niveau 2 et 3	Objectif : maîtriser la frappe du ballon, coordonner déplacement - frappe de balle, prendre des informations sur la trajectoire du ballon.	
Matériel : Au moins un ballon pour deux	Organisation : groupes de 2 élèves : un lanceur et un receveur, face à face à une distance de 3m, chacun à un plot, 1 ballon par groupe. Les jeux en parallèle débutent en même temps au signal du maître.	SCHEMA 
But : renvoyer le ballon lancé par le partenaire	Durée de jeu Consigne : le lanceur envoie à la main 10 fois de suite le ballon au receveur qui doit le renvoyer. Inversion des rôles	
Critère de réussite : renvoyer au moins 7 ballons sur 10	Variantes possibles le type d'obstacle (ligne, « rivière », banc, filet), la hauteur du filet, la distance du joueur par rapport au filet, la façon d'envoyer le ballon (lancer, frapper) La frappe de retour (deux mains, manchette, frappe haute une main...) le nombre de rebonds au sol autorisés, le nombre de frappes de balles successif... L'attitude du receveur (assis, yeux fermés, dos tourné)	
Questionnement :		

Les aigles et les messagers + jouer avec et contre niveau 1		Objectifs : Passer d'un envoi aléatoire ayant une trajectoire horizontale à un envoi maîtrisé ayant une trajectoire courbe																					
Matériel : 20 ballons 2 cônes et une bande au sol pour les bloqueurs 3 caisses	Organisation : 4 équipes de 6 à 8 élèves sont constituées (A, B, C, D) chaque équipe se met en place suivant le tableau de rotation Les organisateurs comptent les points et réapprovisionnent en ballons la réserve des messagers0	SCHEMA Tableau de rotation <table border="1" data-bbox="1142 542 1904 734"> <thead> <tr> <th>aigles</th> <th>organisateurs</th> <th>messagers</th> <th>bloqueurs</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>A</td> <td>D</td> <td>C</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>D</td> <td>A</td> <td>B</td> </tr> <tr> <td>D</td> <td>C</td> <td>B</td> <td>A</td> </tr> </tbody> </table> 		aigles	organisateurs	messagers	bloqueurs	A	B	C	D	B	A	D	C	C	D	A	B	D	C	B	A
aigles	organisateurs	messagers	bloqueurs																				
A	B	C	D																				
B	A	D	C																				
C	D	A	B																				
D	C	B	A																				
But : Il s'agit : <ul style="list-style-type: none"> - pour les messagers d'adresser les ballons aux bloqueurs - pour les aigles d'intercepter les ballons - pour les bloqueurs d'attraper les ballons 	Durée de jeu : 2 minutes pour chaque rotation Consigne : Au signal, les messagers essaient d'adresser les ballons aux bloqueurs par-delà le camp des aigles les en frappant. Si un ballon est bloqué par un bloqueur, celui-ci dépose le ballon dans la caisse. S'il est intercepté par un aigle, celui-ci le range dans la caisse des aigles.																						
Critère de réussite : Chaque « message » bloqué ou intercepté rapporte un point. L'équipe ayant le plus de points a gagné.																							

<p style="text-align: center;">Le damier + Manipuler Niveaux 2 et 3</p>	<p>Objectifs : Maîtriser la frappe du service</p>	
<p>Matériel : 3 terrains 9 ballons par terrain Dossards (3 couleurs) 1 tableau de rotation et de score</p>	<p>Organisation : Par terrain 3 équipes de 3 joueurs identifiés (dossards), une au service, une au ramassage de ballons, une à l'arbitrage.</p> <p>Durée de jeu : 9 services par équipe avant rotation</p>	<p style="text-align: center;">SCHEMA</p> 
<p>But : Marquer le plus de points au service ; atteindre une cible au service ; atteindre une cible non protégée</p>	<p>Consigne : Chaque joueur sert 3 ballons après avoir annoncé la zone visée (1, 2, 3 ou 4). Le jeu débute au coup de sifflet de l'arbitre. Les ramasseurs placent les ballons engagés dans la caisse correspondante. La manche est terminée après les 9 services.</p>	
<p>Critères de réussite : L'équipe de serveurs qui a marqué le plus de points a gagné</p>	<p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La zone rapporte plus ou moins de points - Les ramasseurs se placent sur les cases et le serveur doit atteindre la case vide. - L'arbitre annonce la case à atteindre 	
<p>Questionnement : Comment fais-tu pour marquer le plus de points possibles ?</p>		

Le retour + Je joue CONTRE Niveaux 2 et 3	Objectifs : Occupier une position stratégique pour défendre son camp après un déplacement.	
Matériel : 3 terrains 9 ballons par terrain Dossards (3 couleurs) 1 tableau de rotation et de score	Organisation : Par terrain 3 équipes de 3 joueurs identifiés (dossards), une au service, une en défense, une à l'arbitrage. Durée de jeu : 9 services par équipe avant rotation et changement de rôle.	<p style="text-align: center;">SCHEMA</p> 
But : Pour le serveur : atteindre la cible Pour le défenseur : intervenir sur le ballon pour protéger son camp. Chaque ballon renvoyé donne un point.	Consigne : Chaque service se fait au coup de sifflet de l'arbitre (3 services par joueurs) Les défenseurs sont situés sur la ligne de fond et n'entrent sur le terrain qu'au moment de l'engagement.	
Critère de réussite : L'équipe de défenseurs qui a marqué le plus de points a gagné	Les arbitres comptent le nombre de ballons renvoyés par la défense. Variantes : Varier le service (à la cuillère, tennis...) Renvoi direct ou après un relais obligatoire	
Questionnement : Comment vous êtes-vous organisés pour gagner ?		

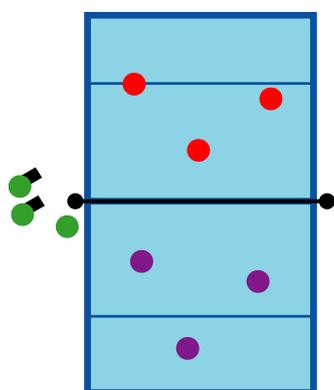
L'espace libre + Jouer avec et contre Niveaux 2 et 3	Objectifs Voir les espaces libres dans un terrain et diriger le renvoi Ou Passer d'un renvoi aléatoire dans le camp adverse à un renvoi dans une cible précise										
Matériel : 3 terrains 3 ballons par terrain Dossards (3 couleurs) 1 tableau de rotation et de score	Organisation : Par terrain 3 équipes de 3 joueurs identifiés (dossards), une au service, une en défense, une à l'arbitrage. Durée de jeu : La manche est terminée lorsque tous les joueurs ont servi 3 fois chacun.	SCHEMA 2 Arbitres compteurs <table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">D1</td> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">1</td> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">2</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">D2</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">D3</td> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">3</td> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">4</td> </tr> </table> Arbitre au sifflet 3 serveurs dont 2 vont occuper une case.	D1	1	2	D2			D3	3	4
D1	1		2								
D2											
D3	3	4									
But : Il s'agit pour l'équipe qui défend de renvoyer le ballon dans une case vide pour marquer des points.	Consigne : Au signal l'équipe au service engage. Les deux joueurs qui ne servent pas vont occuper une des quatre cases. Chaque serveur sert trois fois d'affilée. L'équipe des défenseurs s'organise pour renvoyer la balle dans une cible libre. Les arbitres sifflent l'engagement. comptent les points										
Critère de réussite : L'équipe de défenseurs qui a marqué le plus de points a gagné	Variantes : <ul style="list-style-type: none"> - Avancer la ligne de service - Autoriser le rebond dans l'échange - Placer les non serveurs sur les cases avant l'engagement - Le serveur occupe lui aussi une case (une seule est donc vide) 										
Questionnement : Comment vous êtes-vous organisés pour gagner ?											

ORGANISATION DE LA RENCONTRE

Chaque équipe participera à la rencontre sous forme de championnat par terrain, ainsi qu'aux trois ateliers : un atelier défis (**Défi Serveur** et **Défi Relais-Passe**), un atelier **Challenge 2x2**

LA RENCONTRE : Championnat match 3x3

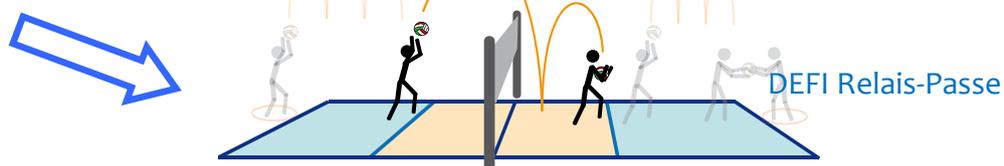
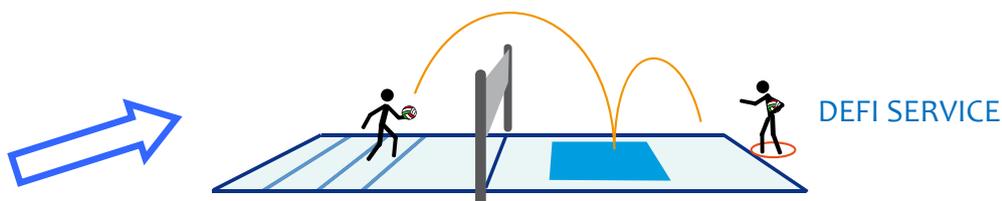
Formule championnat par poule de 3 (matchs aller-retour) ou par poule de 4 (chaque équipe se rencontre), soit 6 matchs par poule.



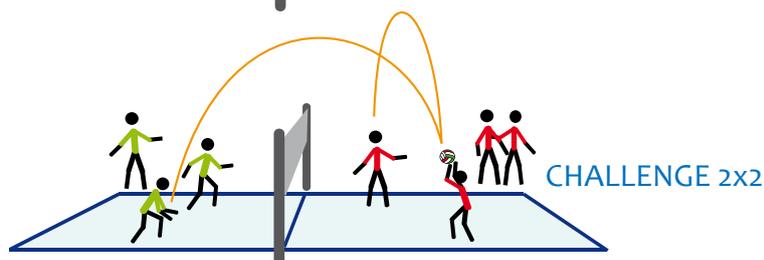
- **Championnat par poule de 3 ou 4 équipes**
 - **Matchs de 10 minutes.**
 - Terrain de 10m sur 5m et filet entre 1,50m et 2m.
- Poule de 3 : 4 matchs par équipe.
Poule de 4 : 3 matchs par équipe.
Chaque équipe sera sollicitée pour tenir au moins une fois le rôle d'arbitre.

ATELIERS : un atelier Défis et un Challenge

Défis



Challenge



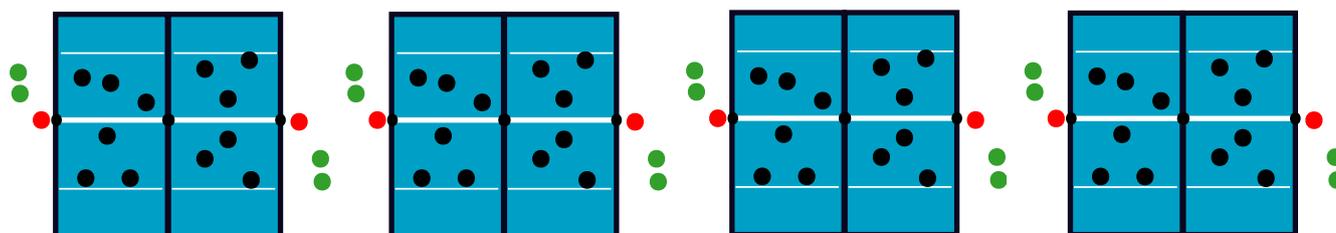
CHAMPIONNAT

MATCH 3x3 Organisation

DISPOSITIF :

Huits terrains 10m x 5m sont à disposition des élèves.

Sur chaque terrain, et en fonction des niveaux de pratique, se déroulera un championnat à 3 ou 4 équipes.



Sur chaque terrain, **3 ou 4 équipes** issues de classes différentes se rencontrent dans une formule **championnat**.

Les points sont attribués en fonction des résultats des matchs : 3 points pour une victoire, 2 pour un match nul et 1 point en cas de défaite dans le cas d'une poule à 3.

4 points pour une victoire, 2,5 pour un match nul et 1,5 pt en cas de défaite pour une poule à 4.

MATCHS :

La durée des matchs est de **8 minutes**. L'issue de chaque rencontre est déterminée par le score inscrit sur la feuille de match au moment du coup de sifflet final.

ARBITRAGE :

Les arbitres sont outillés (sifflet et feuille de marque)

L'équipe qui ne joue pas est en charge de l'arbitrage et doit tenir 3 rôles différents :

- **Arbitre central** : il veille au respect des règles de jeu décrites dans le tableau suivant.
- **Marqueur** : il est le garant des points marqués et annonce le score entre chaque point.
- **Gestionnaire de service** : il veille au respect des règles d'engagement (2 services gagnants consécutifs pour chaque équipe, effectués par le même joueur).

En cas de joueur supplémentaire dans l'équipe qui arbitre, ce dernier devra assister l'arbitre central comme juge de ligne.

Conventions d'arbitrage :

Service : 1 coup sifflet

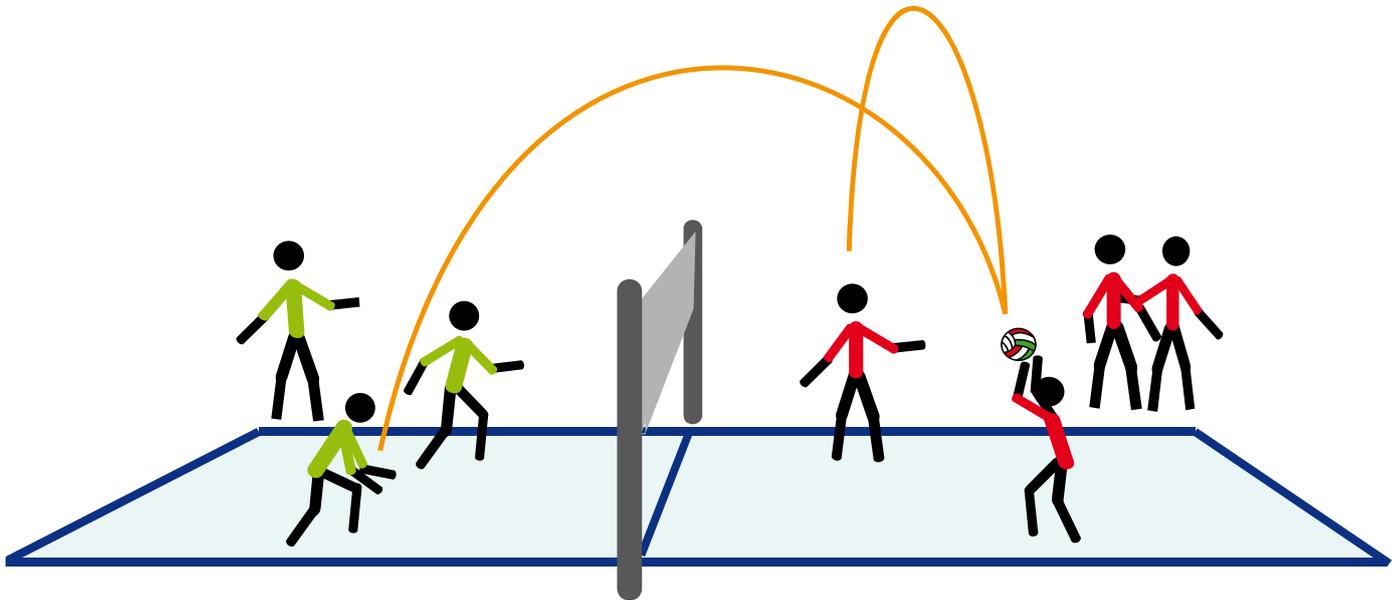
Faute signalée ou point marqué : 2 coups de sifflet

Remarque : le début et la fin des matchs sont donnés par le responsable du championnat.



Challenge 2x2

BUT : Effectuer, dans une formule 2-2, le plus grand nombre de passes possibles avec des partenaires.



Principe du Challenge : deux équipes de 2 classes différentes s'associent pour tenter d'établir un record de passes dans une formule 2x2.

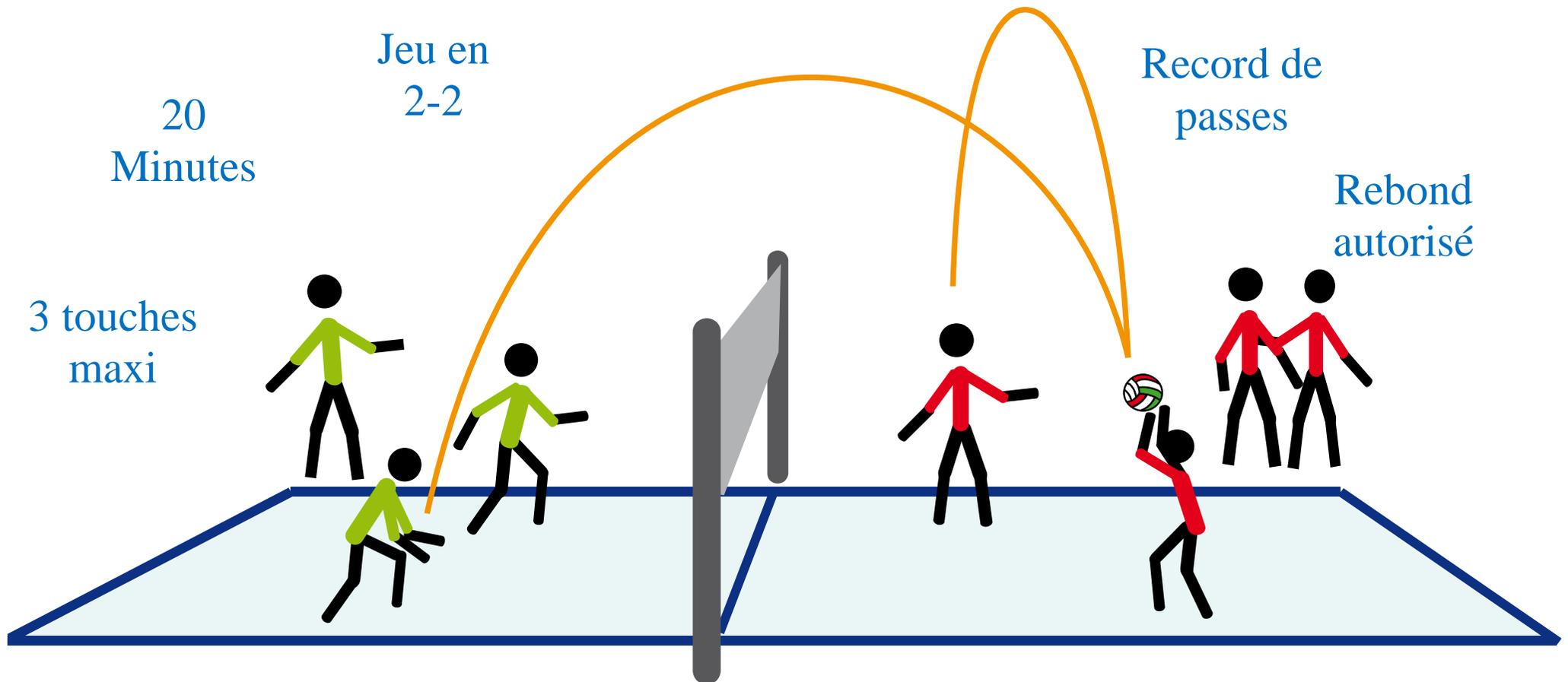
Règlement du Challenge :

- **Joueurs et rotations :** Chaque équipe doit présenter une doublette dans son côté de terrain. Ces doublettes doivent tenter d'établir un record de passes en conservant la balle en jeu le plus longtemps possible. A chaque perte de balle, les doublettes doivent être recomposées (un joueur reste sur le terrain, un autre sort, remplacé par un des observateurs).
- **Score :** Les équipes disposeront de 20 minutes pour établir leur record. Les équipes gagnantes seront celles qui auront établi le plus grand nombre de passes. Toutes les passes, que ce soit entre les doublettes (par dessus le filet) ou entre partenaires de doublettes, comptent. Chaque doublette n'a droit qu'à un maximum de 3 touches de balle avant d'envoyer la balle à l'autre équipe.
- **Système de points :** Au bout des 20 minutes, les juges relèveront les records établis sur chacun des terrains. Un classement sera ainsi effectué. Les premières équipes emporteront 8 points, les deuxièmes 6pts, les 3^{ème} 4 pts et les 4^{ème} 2 pts.
- **Comptabilité :** Des juges (joueurs au repos) ont en charge de relever les échanges réalisés. Ils doivent en fait comptabiliser le nombre de touches de balle effectuées suite à l'engagement, que ce soit entre joueurs d'une même équipe (dans la limite de 3 touches) ou entre équipe.



Challenge 2x2

BUT : Effectuer, dans une formule 2-2, le plus grand nombre de passes possibles avec des partenaires.



Principe du Challenge : deux équipes de 2 classes différentes, s'associent pour tenter d'établir un record de passes dans une formule 2X2

