

VOLLEYBALL

Les domaines du socle	Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer	Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre	Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Domaine 5 Les représentations du monde et de l'activité humaine
5 compétences travaillées en EPS	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	S'approprier par la pratique physique et sportive des méthodes et outils pour apprendre	Partager des règles et des responsabilités	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	S'approprier une culture sportive et artistique
Champs d'apprentissage concerné	CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4 = « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel ».				
Cycle 4 5^{ème}					
Les compétences travaillées ou visées pour ce champ	Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force	Anticiper la prise d'informations pour enchaîner des actions	Co arbitrer un match Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser	Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité S'adapter rapidement au changement de statut défenseur/attaquant	
VOLLEYBALL 5^{ème}	Connaître le vocabulaire spécifique de l'activité : passe haute/zone avant/zone arrière/smash/passeur bloquer/réceptionneur attaquant. S'organiser à 2 pour empêcher le renvoi adverse. Faire progresser le ballon en zone avant. Renvoyer au fond du terrain adverse ou en smashant pour rompre l'échange à son avantage.	Prendre des informations sur la trajectoire du ballon afin de se déplacer et se placer de manière à assurer la continuité du jeu.	Coopérer pour s'inscrire dans un projet offensif et défensif simple. Accepter de jouer avec différents partenaires Accepter la décision de l'arbitre Respecter partenaires/adversaires et arbitre.	Passer dans les 2 rôles définis : passeur/bloqueur et réceptionneur-attaquant. Adapter ses placements et déplacements à la spécificité de chaque rôle.	Rechercher le gain du match
Attendus de fin de séquence d'apprentissage	Dans un jeu à effectif réduit en 2 contre 2, rechercher le gain du match à l'aide de son partenaire en renvoyant le ballon depuis son espace de marque favorable en exploitant la profondeur du terrain adverse et en produisant des trajectoires tendues et agressives. S'inscrire dans un projet de jeu simple. Respecter adversaires, partenaires et arbitres.				

cycle 4

volley ball découverte

niveau 5ème

Pourquoi ce choix ?

- **APSA peu pratiquée par nos élèves**
- **Volonté d'inscrire les élèves dans un projet collectif (axe 2 du projet EPS)**
- **Notion de solidarité/collaboration/échange**
- **Respect des partenaires/adversaires et de l'arbitre.**

Conduite initiale de nos élèves dans cette activité :

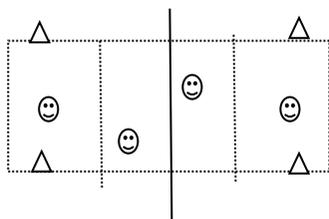
Deux grandes conduites typiques sont observables en début de cycle :

- 1- **L'élève s'organise prioritairement pour écarter le danger représenté par le ballon (se débarrasse, renvoi explosif ; évite le ballon parfois)**
- 2- **L'élève s'organise prioritairement pour renvoyer le ballon dans le camp adverse (pas d'intention/joue seul sans notion de partenaire)**

Situation de référence cycle 4 classe de 5^{ème} :

Jeu en 2 contre 2. Fautes de filet et de pénétration et le collé sont sifflées. Blocage autorisé en 2^{nde} touche (bloquer/relancer sur 2 secondes max). Match au temps de 6min. Tournoi entre équipe de même niveau.

Terrain plus long que large (4m/7m) Filet à 2m. Une zone à 3m est matérialisée et délimite ainsi une zone avant et une zone arrière. Et 2 grands plots définissent une zone de marque favorable. 3 touches de balle autorisées/contrôle interdit.



Engagement par lancé « patate » depuis la zone arrière (un pas d'élan autorisé). Les élèves changent de rôle à l'issu de chaque point joué (rotation passeur/réceptionneur).

Le service doit obligatoirement atteindre la zone arrière adverse (ce dernier peut être aménagé si difficulté).

Si le ballon atteint ma zone arrière, alors je n'ai pas le droit de renvoyer directement ce dernier en face (= utilisation d'un joueur relai). Si le ballon atteint ma zone avant, je peux renvoyer directement en face.

Totalisation des BINGOS :

BINGOS = balle non touchée ou touchée une fois par un défenseur. Le bingo englobe 2 types d'attaques : le smash (=trajectoire descendante) ou le ballon envoyé en fond de terrain (zone déterminée par les grands plots). Pas de bingo possible sur engagement.

Rôles sociaux : les élèves passeront dans les rôles d'arbitre et de marqueur-observateur. Il s'agira pour ce dernier rôle de recueillir le nombre de bingo et de préciser le prénom de l'élève ayant marqué le bingo.

Evaluation par compétences cycle 4 classe de 3°

ITEMS SACOCHE	Domaine 1 Langage pour penser et communiquer				Domaine 3 Formation de la personne et du citoyen				Domaine 5 Représentation du monde et de l'activité humaine			
Item 1	Efficacité collective = Mise en danger régulière de l'adversaire = nombre de bingos (coef 3) pour 3 matchs joués (bonus ou malus possible en fonction des recueils individuels)				Etre capable de Co arbitrer et de recueillir des données simples (coef 1)				Gagner un maximum de match dans une poule de niveau homogène (coef 1)			
	13 à 15 et + Très bonne maîtrise	9 à 12 Maîtrise satisfaisante	5 à 8 Maîtrise fragile	0 à 4 Maîtrise insuffisante	Concentré Connaît et fait appliquer parfaitement le règlement	Concentré Debout Connaît les fautes Quelques imprécisions	Concentration irrégulière Ne connaît pas toutes les fautes ou a du mal à les repérer	Rôles non investis par l'élève	Vainqueur de la poule	2 victoires	1 victoire	Perdant de la poule
	● ●	●	●	● ●	● ●	●	●	● ●	● ●	●	●	● ●
Item 2	Assurer régulièrement 1 passe haute exploitable en tant que passeur (coef 3)											
	Après blocage ou non (le joueur est capable d'alterner) situation exploitable	Après blocage la relance est exploitable	Après blocage la relance est souvent inexploitable	Après blocage la relance est toujours inexploitable								
	● ●	●	●	● ●								
Item 3	Assurer la conservation et la progression du ballon (coef 3)											
	Le ballon arrive régulièrement en zone avant avec de la hauteur.	Le ballon arrive en zone avant avec plus ou moins de hauteur.	Le ballon n'est pas systématiquement perdu mais il n'arrive pas souvent en zone avant (pas de hauteur)	Perte de balle systématique (pb de lecture de trajectoire de placement/de contrôle du ballon)								
	● ●	●	●	● ●								

