

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 3^{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 3^{ème}	Assurer une conservation régulière du ballon en zone avant. Conservation haute en zone avant Assurer l'attaque de la cible adverse par des trajectoires descendantes et des balles puissantes ou en prenant l'adversaire de vitesse (placement-feinte). Permettre la continuité du jeu en tant que passeur ou passeur/bloqueur	Analyser rapidement la situation afin de tenter la rupture = situation favorable = conservation haute/passe haute pas trop dans le filet Ou Renvoyer sans faire la faute en situation défavorable.	Etre capable d'arbitrer un match en binôme : connaissance des règles fondamentales que sont le collé, la pénétration et la faute de filet (permet d'assurer aussi l'intégrité physique de chacun). Etre capable de recueillir des données concernant l'efficacité de l'attaque (point après situation favorable)	Etre capable d'enchaîner différentes actions liées à différents rôles = enchaînement réception-attaque. Essayer de sortir du passeur/bloqueur.	Rechercher le gain du match
Attendus de fin de séquence d'apprentissage	Dans un jeu à effectif réduit en 3 contre 3, rechercher le gain du match, en organisant, l'attaque intentionnelle de la cible adverse, en situation favorable, par des balles accélérées ou placées face à une défense qui s'organise. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à l'efficacité de l'attaque. Observer et co-arbitrer.				

cycle 4





















volley ball approfondissement

niveau 3ème

Conduites de nos élèves après un cycle de 12h effectives :

- Notion de conservation de balle en zone avant mais les trajectoires de balle sont difficilement exploitables (manque de hauteur). Les nouvelles dimensions du terrain empêchent cette progression du ballon de la zone arrière vers la zone avant.
- Passeur/bloqueur qui remet le ballon de façon plus ou moins rigoureuse.
- Tentatives de smash nombreuses
- Pas de recherche de la rupture par le placement de la balle
- Problème de placement/replacement dans la nouvelle configuration du jeu (réceptionneurs/attaquants)
- L'attaque domine sur la défense qui a du mal à s'organiser et à contrôler la balle sur des trajectoires descendantes.

Evaluation par compétences cycle 4 classe de 3°

ITEMS SACOCHÉ	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 = aspect offensif/construction du point Rapport entre le nombre de bingos et de super bingos				Etre capable d'arbitrer un match				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)								
												

Situation de référence cycle 4 classe de 3° :

Jeu en 3 contre 3. Terrain de 7m par 7m. Filet à 2m/2m10. Le terrain sera divisé en 2 zones de même superficie ce qui définira une zone avant et une zone arrière. L'engagement se fera en lancer « patate » depuis la zone arrière du serveur jusqu'à la zone arrière adverse obligatoirement (engagement au-dessus des poteaux de volley = trajectoire en cloche). Chaque équipe possèdera 12 engagements. La rotation dans les 2 camps s'effectuera uniquement à l'issue des 4 balles engagées par un joueur.

Les équipes seront homogènes entre elles.

Les fautes de filet, de pénétration et de collé seront sanctionnées. 3 touches de balle autorisées au sein d'une équipe, les contrôles ou doubles touches seront non autorisés. Le blocage bref du ballon sera autorisé en seconde touche de balle. (1,2 je relance).

Les élèves passeront dans tous les rôles sur le terrain (passeur et réceptionneur /attaquant) ainsi qu'en dehors du terrain : arbitre/observateur.

Les BINGOS et SUPER BINGOS :

BINGO = balle non touchée ou touchée une fois par l'adversaire et non renvoyée concluant un jeu avec blocage

SUPER BINGO = même spécificité mais jeu sans blocage.