

Groupe départemental EPS



LE VOLLEY- BALL À L'ÉCOLE PRIMAIRE

SOMMAIRE

• Le mot du directeur académique des services départementaux de l'Éducation nationale de l'Aveyron.....	Page 3
• Programmes de l'école primaire et socle commun de connaissances et de compétences.....	Pages 4 & 5
• Techniques de frappe.....	Pages 6, 7, 8, 9, 10 & 11
• Le règlement volley-ball USEP	Pages 12 & 13
• Un module d'apprentissage.....	Page 14
• Pour entrer dans l'activité : « Les balles aux crocodiles ».....	Page 15
• Pour entrer dans l'activité : « Les balles brûlantes ».....	Page 16
• Pour entrer dans l'activité : « Le gagne-terrain ».....	Page 17
• Pour entrer dans l'activité : « La balle au fond ».....	Page 18
• Pour voir où on est : « Le 2 contre 2 ».....	Page 19
• Pour progresser (maîtriser le ballon individuellement) : « Le lancer-rattraper ».....	Page 20
• Pour progresser (maîtriser le ballon individuellement) : « Le jonglage ».....	Page 21
• Pour progresser (maîtriser le ballon individuellement) : « La cible ».....	Page 22
• Pour progresser (maîtriser le ballon individuellement) : « Le service ».....	Page 23
• Pour progresser (maîtriser le ballon collectivement) : « Le ballon-vole ».....	Page 24
• Pour progresser (<i>faire tomber le ballon dans le camp adverse et l'empêcher de tomber dans son camp</i>) : « Le camp ruiné ».....	Page 25
• Pour progresser (<i>faire tomber le ballon dans le camp adverse et l'empêcher de tomber dans son camp</i>) : « Le 1 contre 1 ».....	Page 26
• Pour réinvestir : la rencontre USEP.....	Page 27
• Une grille d'évaluation.....	Page 28

LE MOT DU DIRECTEUR ACADÉMIQUE DES SERVICES DÉPARTEMENTAUX DE L'ÉDUCATION NATIONALE DE L'AVEYRON

Suite à la signature d'une convention de partenariat entre la direction des services départementaux de l'Éducation nationale, le comité départemental USEP et le comité départemental de volley-ball, un dispositif favorisant la pratique de cette activité physique et sportive dans les écoles aveyronnaises est en place depuis la rentrée 2011. La mise à disposition des kits de matériel dans les secteurs d'écoles et la mise en œuvre de modules de formation programmés annuellement dans le plan de formation départemental des enseignants des écoles ont effectivement permis l'organisation de modules d'apprentissages dans les classes et celle de rencontres inter-écoles à partir de ce sport collectif.

Il manquait un élément qui complète ce dispositif : l'existence d'un document pédagogique à disposition des enseignants utile pour préparer un module d'apprentissage et les séances qui le composent. En s'appuyant sur les premiers modules de formation et sur les premières mises en œuvre de cette activité physique et sportive dans les classes aveyronnaises, le groupe départemental EPS a produit un document simple d'utilisation et au caractère pratique.

Ce guide précise les compétences des programmes et du socle commun que la pratique du volley-ball permet de développer. Il apporte un éclairage technique minimal pour mieux connaître cette activité physique et sportive. Il présente, surtout, différentes situations pédagogiques organisées dans le cadre d'un module d'apprentissage qui n'est sans doute pas un modèle mais peut servir d'exemple. Il propose, enfin, une grille d'évaluation qui permettra à l'élève, ainsi qu'à l'enseignant, de mesurer ses progrès tout au long du module mis en œuvre.

Le volley-ball, activité physique sportive qui fait s'affronter deux équipes qui ne sont pas en contact direct, apporte une spécificité intéressante dans le développement du répertoire moteur et comportemental de l'élève dans le cadre de la pratique d'un sport collectif. Il a donc sa place dans les programmations d'activités en EPS à l'école primaire et il paraît opportun, qu'au cours du cycle des approfondissements qui précède l'entrée au collège, tout élève ait eu l'occasion de suivre au moins un module d'apprentissage se rapportant à cette activité.

Aussi, je souhaite que ce document soit largement utilisé et qu'il contribue à ce que cette pratique sportive se développe dans les cours d'écoles de l'Aveyron ou dans les gymnases auxquels les classes peuvent avoir accès.

À Rodez, le 15 octobre 2013,

Christian PATOZ,
*Directeur académique des services de
l'Éducation nationale de l'Aveyron*

PROGRAMMES DE L'ÉCOLE PRIMAIRE ET SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES ET DE COMPÉTENCES

- **Socle commun de compétences et de connaissances :**

Lors de la réalisation d'un module d'apprentissage concernant le volley à l'école élémentaire, plusieurs compétences du palier 2 (fin de cycle 3) du socle commun peuvent être développées.

- **Compétence 6 : les compétences sociales et civiques**

L'élève est capable de :

- [...] respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons ;
- [...] respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives ;
- comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application ;
- prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue ;
- coopérer avec un ou plusieurs camarades ; [...]

- **Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative**

L'élève est capable de :

- respecter des consignes simples en autonomie ;
- montrer une certaine persévérance dans toutes les activités ;
- commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples ;
- s'impliquer dans un projet individuel ou collectif ; [...]

- **Programmes de l'école primaire**

Lors de la réalisation d'un module d'apprentissage concernant le volley à l'école élémentaire, la compétence suivante relative à l'éducation physique et sportive au cycle 3 peut être développée.

[...] **Coopérer ou s'opposer individuellement ou collectivement** (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre). [...]

- **Progressions pour le cycle 3** (Arrêté du 21 novembre 2011 paru au JO le 7 décembre 2012 et au BOEN N°1 du 5 Janvier 2012)

[...] Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus, respecter les règles.

Jeux sportifs collectifs

Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre) :

- connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs...) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel) ;
- connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact.

Remarque : l'espace de jeu, les règles et le nombre de joueurs sont adaptés à l'âge et aux possibilités des élèves.

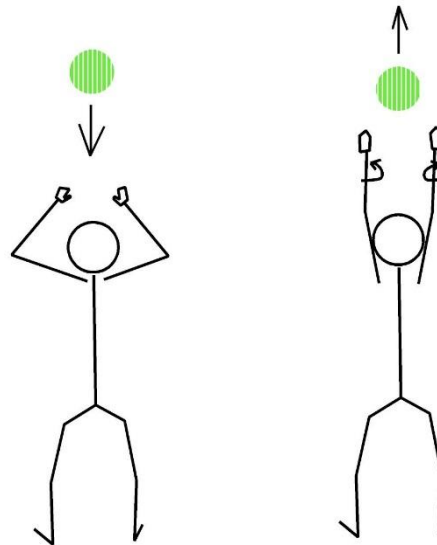
TECHNIQUES DE FRAPPE

1. La frappe à deux mains :

a. Frapper la balle, au-dessus de la tête avec les deux mains.

Les repères :

1. En phase de préparation, les doigts sont tendus, les paumes des mains se font face - les deux pouces et les deux index qui sont face à face forment un « triangle » -, au niveau du front, les bras sont fléchis et les coudes naturellement orientés vers l'avant.
2. Lors de la frappe, extension des bras et des épaules (bras contre les oreilles).
3. À la fin du geste, les mains s'orientent vers l'extérieur.

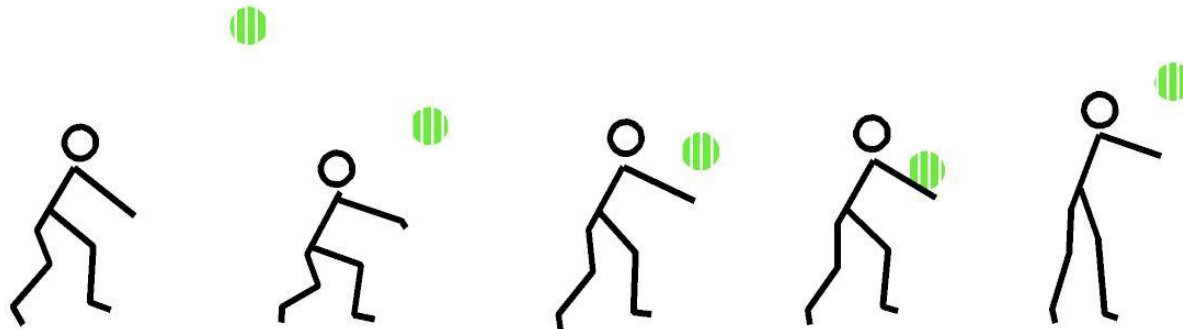


b. Réceptionner et renvoyer la balle devant soi avec les 2 avant-bras (La manchette).

La manchette est destinée à réceptionner le ballon pour l'envoyer un partenaire et être exploité par l'équipe en vue d'un renvoi dans le camp adverse.

Les repères :

1. La balle est frappée devant soi.
2. Les bras sont allongés. On frappe avec la première moitié de l'avant-bras, faces internes orientées vers le haut.
3. Les mains sont maintenues pour contrôler l'orientation du plan de frappe. Les bras font un angle d'environ 90° avec le buste.
4. L'angle bras/ tronc reste stable.
5. Ce sont les jambes qui ajustent la position et donnent éventuellement une impulsion.



c. Frapper la balle (arrêtée) pour effectuer une mise en jeu (les services).

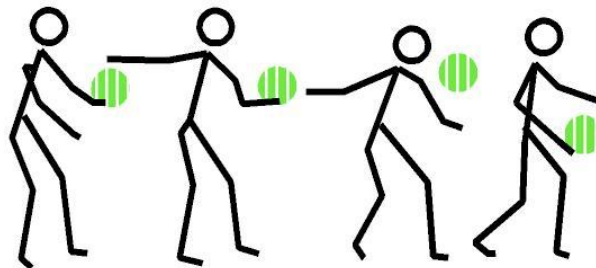
Au début, il est inutile de donner des consignes par une description détaillée du geste. Une grande part de la technique s'impose naturellement.

Le service bas, dit « à la cuillère » :

Le ballon est maintenu sur la main qui ne frappe pas. L'autre main vient frapper le ballon après un balancer.

Les repères :

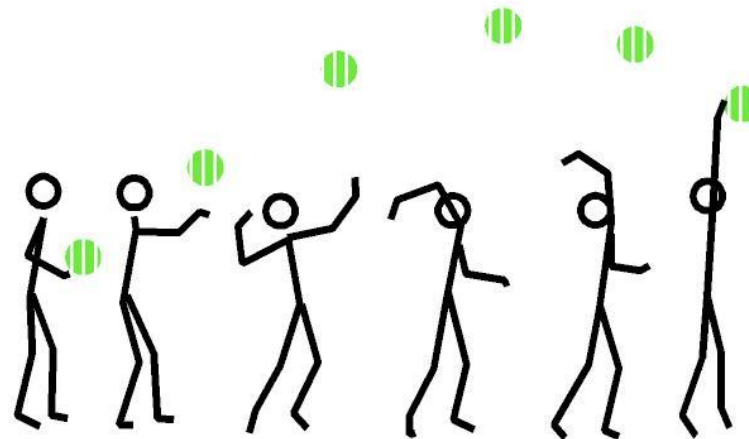
1. Les pieds un peu écartés permettent d'être stable.
2. Il faut tenir le ballon immobile **à hauteur de la cuisse devant l'épaule du bras qui frappe** (là où le bras passe naturellement et non en face de son nombril) si l'on veut faciliter la frappe et avoir une trajectoire vers l'avant.
3. Le ballon est lâché juste avant la frappe.
4. Plus on tire le bras loin en arrière pour armer, plus on envoie loin sans forcer ; c'est le poids du bras qui agit. Faire le balancer avec le bras tendu, au lieu de donner *un crochet* de boxe oblique, permet d'assurer la direction. La main finit le geste en direction de la cible.
5. On accompagne le ballon en avançant, on envoie ainsi plus loin et on est plus équilibré après la frappe.



Le service haut, dit « tennis » : Le ballon est lancé au dessus de la tête avant d'être frappé à une main.

Les repères :

1. On place le ballon en avant et en hauteur sur le passage naturel de la main qui frappe (bras tendu).
2. L'épaule côté frappe, d'abord vers l'arrière, passe vers l'avant, le bras vertical frôlant l'oreille.
3. La main frappe le ballon de manière active.



d. Frapper la balle à une main, au dessus de la tête, pour envoyer la balle rapidement dans un espace libre du camp adverse (un coup d'attaque : le smash).

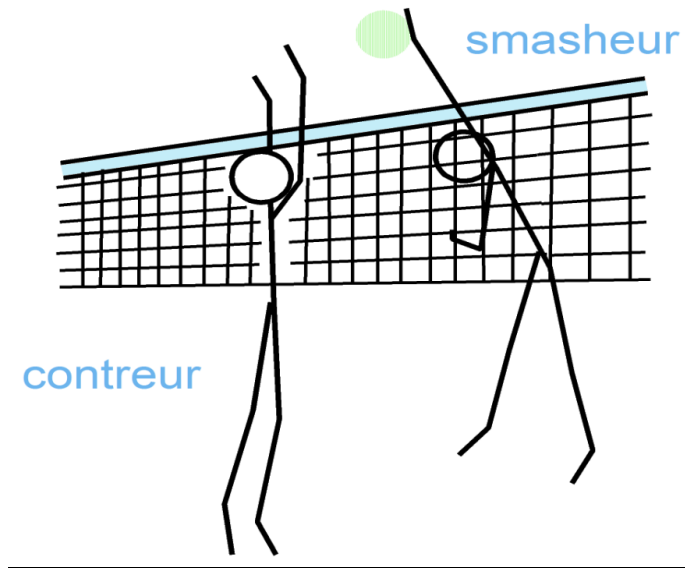
Il permet une accélération du jeu. Sa technique rappelle celle du service haut.
Il peut être effectué après une impulsion ou pieds au sol.



e. Contrer l'attaque adverse (le contre).

Les repères :

1. Se positionner par rapport au bras de l'attaquant
2. Préparer son impulsion par une flexion et l'abaissement des bras
3. Déclencher son impulsion sur l'attaque du bras smasheur
4. Placer ses mains en contre :
 - Les bras sont tendus, au contact des oreilles et la tête et le menton baissés - le fait de garder la tête levée bloquerait les épaules et limiterait l'engagement au-dessus du filet en même temps qu'il exposerait à contrer avec le visage.
 - Les mains sont ouvertes et fermes, doigts écartés tendus en éventail.



LE RÈGLEMENT VOLLEY-BALL USEP

Buts du jeu :

- Marquer un point en faisant tomber le ballon dans le camp adverse
- Éviter que le ballon ne tombe dans son propre camp

Organisation :

- 2 équipes de 2 ou 3 joueurs de part et d'autre du filet. Les remplacements sont illimités. Ils ne se font pas sur le temps de jeu.
- Ballon de taille 4
- Terrain de 10 x 5 m
- Hauteur du filet : 1,80 m
- Arbitrage par une équipe composée de :
 - 1 arbitre central
 - 2 arbitres de camp
 - 1 marqueur
 - 1 chronométrateur
- Temps de jeu : 6 minutes sans pause
- Engagement de début de match par tirage au sort

Règles du jeu :

Il y a...	si...	alors...	Où et comment ?
... point pour l'adversaire...	... l'équipe fait plus de 3 passes...	... service pour l'adversaire.	<ul style="list-style-type: none">• Derrière la ligne de fond• Le serveur frappe le ballon afin de l'envoyer directement dans le camp adverse.• Le même joueur ne sert jamais 2 fois de suite.
	... l'équipe laisse tomber le ballon dans son camp...		
	... un joueur renvoie le ballon autrement qu'en le frappant ou en le poussant avec les mains ou les avant-bras...		
	... un joueur touche le ballon 2 fois de suite...		
	... un joueur envoie le ballon au sol en dehors du terrain...		
	... un joueur touche le filet...		
	... un joueur pose un pied dans le camp adverse...		
L'équipe qui marque bénéficie du service qui suit.			

UN MODULE D'APPRENTISSAGE

Pour ENTRER DANS L'ACTIVITÉ	Pour VOIR OÙ EN EST	Pour PROGRESSER	Pour RÉINVESTIR
<i>Des situations simples de mise en activité durant lesquelles l'élève mobilise ses ressources pour entrer dans la logique de l'activité</i>	<i>Une situation de référence pour permettre à l'enseignant d'évaluer l'élève et à l'élève de s'évaluer de manière diagnostique (mesurer ses acquis et ses lacunes)</i>	<i>Des situations d'apprentissage pour permettre à l'élève de construire des savoirs et des savoir-faire</i>	<i>Des situations pour transférer les apprentissages de l'élève dans un contexte de rencontres inter-écoles ou interclasses</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Les balles aux crocodiles • Les balles brûlantes • Le gagne-terrain • La balle au fond 	<ul style="list-style-type: none"> • Le 2 contre 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser le ballon individuellement : <ul style="list-style-type: none"> ○ Le lancer/rattraper ○ Le jonglage ○ La cible ○ Le service • Maîtriser le ballon collectivement : <ul style="list-style-type: none"> ○ Le ballon-vole • Faire tomber le ballon dans le camp adverse et l'empêcher de tomber dans son camp : <ul style="list-style-type: none"> ○ Le camp ruiné ○ Le 1 contre 1 	<p>La rencontre USEP :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les ateliers techniques : reprise des situations pour progresser • La montante-descendante en 1 contre 1 : à l'issue de chaque match, le perdant « descend » d'un terrain, le gagnant « monte » d'un terrain ; sauf sur les terrains situés aux extrémités.

NB : Une séance comportera plusieurs situations décrites ci-dessus installées en parallèle pour permettre un fonctionnement en ateliers.

Pour ENTRER DANS L'ACTIVITÉ**LES BALLES AUX CROCODILES**

OBJECTIF OPÉRATIONNEL	<ul style="list-style-type: none"> • Envoyer le ballon au-dessus d'un obstacle
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Une quinzaine de ballons • 2 élastiques ou rubalise • Terrain type handball
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • 3 équipes (A, B, C) de même effectif : les lanceurs, « les crocodiles » et les ramasseurs • 3 zones : <ul style="list-style-type: none"> ○ la zone des lanceurs (équipe A), ○ « une rivière » centrale délimitée par les 2 élastiques ou rubalise tendus à 1,50 m de hauteur et distants de 2 à 3 m (équipe B), ○ la zone des ramasseurs (équipe C) • En début de partie, les ballons sont au sol dans la zone A.
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Au signal, les lanceurs envoient les ballons, par-dessus la zone B, dans la zone C. • Tout ballon intercepté par « les crocodiles » est mis de côté et ne peut être rejoué. • Le jeu prend fin lorsque tous les ballons ont été envoyés.
CRITÈRE DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir envoyé le plus de ballons aux ramasseurs
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Frapper les ballons • Agrandir la zone de la « la rivière »

Pour ENTRER DANS L'ACTIVITÉ**LES BALLE BRÛLANTES**

OBJECTIF OPÉRATIONNEL	<ul style="list-style-type: none"> • Envoyer le ballon dans le camp adverse en le frappant
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Une quinzaine de ballons • Un élastique ou de la rubalise (obstacle)
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • 2 équipes de même effectif en situation d'opposition, de part et d'autre de l'élastique ou de la rubalise • 1 équipe en dessous de l'élastique et de la rubalise empêchant la circulation des ballons en dessous de l'obstacle (tendu à 1,5 m du sol) • Les ballons répartis équitablement au sol dans chaque camp
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Au premier signal, pendant 1 minute, les élèves des 2 équipes frappent les ballons pour les envoyer, par-dessus l'obstacle, dans le camp adverse. • Au second signal, les élèves cessent de frapper les ballons et comptent les ballons restant dans leur camp.
CRITÈRE DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir le moins de ballons dans son camp
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Ne pas se déplacer vers l'obstacle avec le ballon ; le frapper là où il se trouve • Réduire le nombre de ballons

Pour ENTRER DANS L'ACTIVITÉ**LE GAGNE-TERRAIN**

OBJECTIF OPÉRATIONNEL	<ul style="list-style-type: none"> • Envoyer le ballon au-delà de la ligne de fond (ou contre le mur de fond) du terrain adverse
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Un ballon
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • 2 équipes de même effectif : chaque équipe est dans sa zone de départ située derrière la ligne d'engagement, en fond de terrain • Terrain type handball
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Chaque équipe lance alternativement le ballon dans le camp opposé en vue de l'envoyer directement (sans rebond) au-delà de la ligne de fond ou contre le mur du terrain adverse. Il est interdit de se faire des passes au sein d'une même équipe. • Après l'engagement, le ballon est renvoyé de l'endroit où il a été arrêté. • Si le joueur bloque le ballon de volée (sans rebond), il avance de « x » pas et le renvoie dans le camp adverse. • Les adversaires doivent se tenir au moins à 3m du lanceur.
CRITÈRE DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre de ballons ayant atterri directement au-delà de la ligne de fond (ou contre le mur de fond) du terrain adverse
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Frapper le ballon au lieu de le lancer • Adapter le nombre de pas après blocage de volée du ballon • Jouer avec 2 ballons

Pour ENTRER DANS L'ACTIVITÉ**LA BALLE AU FOND**

OBJECTIF OPÉRATIONNEL	<ul style="list-style-type: none"> • Envoyer le ballon par-dessus un filet au-delà de la ligne de fond du camp adverse
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Une quinzaine de ballons • Un filet
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • 2 équipes de même effectif de part et d'autre du filet • 1 équipe en dessous du filet (tendu à 1,5 m du sol) empêchant la circulation des ballons en dessous • 2 équipes (ou une équipe partagée en deux) derrière les lignes de fond pour bloquer les ballons parvenant dans ces zones • En début de partie, les ballons sont répartis équitablement au sol dans chaque camp.
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Au signal, les élèves des 2 équipes envoient les ballons, par-dessus le filet, dans le camp adverse pour atteindre la zone au-delà de la ligne de fond. Tout ballon ayant franchi la ligne de fond ne peut être rejoué. • Le jeu prend fin lorsque tous les ballons sont dans les zones de fond de terrain.
CRITÈRE DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir envoyé le plus de ballons derrière la ligne de fond du camp adverse
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Frapper les ballons • Réduire le nombre de ballons au départ du jeu

Pour VOIR OÙ ON EN EST**LE 2 CONTRE 2**

OBJECTIF OPÉRATIONNEL	<ul style="list-style-type: none"> Envoyer le ballon par-dessus un filet pour le faire retomber dans le camp adverse
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> Un ballon par terrain Un filet
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> 2 équipes de 2 joueurs de part et d'autre du filet Terrain de 4,5 x 9 m
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> Depuis son camp, le serveur de l'équipe engage en frappant le ballon pour l'envoyer, au-delà du filet, dans le camp adverse. Chaque équipe empêche le ballon de tomber dans son camp et tente de le renvoyer, en le frappant, dans le camp adverse. Lors de la réception du ballon, il peut être bloqué avant d'être frappé pour être renvoyé dans le camp adverse ou passé à son partenaire. Après réception du ballon, il ne peut y avoir plus de 2 échanges entre partenaires. Le point est marqué quand : <ul style="list-style-type: none"> le ballon touche le sol du camp adverse, l'adversaire envoie le ballon dans le filet ou en dehors des limites du terrain. La première équipe qui a marqué « x » points a gagné le match.
CRITÈRE DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> Nombre de points marqués
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> Interdire le blocage du ballon Le serveur engage derrière la ligne de fond.

Pour PROGRESSER
Maîtriser le ballon individuellement

LE LANCER-RATTRAPER

OBJECTIF OPÉRATIONNEL	<ul style="list-style-type: none"> • Apprécier la trajectoire du ballon pour bien se placer afin de le réceptionner
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Un ballon par élève
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • Élèves répartis sur le terrain de jeu
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève lance le ballon et se place de façon à le rattraper avant qu'il ne touche le sol.
CRITÈRE DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre de ballons réceptionnés avant qu'ils ne touchent le sol
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Frapper dans les mains (une ou plusieurs fois) avant de réceptionner le ballon • Laisser le ballon rebondir sur le front • Réceptionner le ballon sur le triangle formé en rapprochant les 2 pouces et les 2 index au-dessus du front et légèrement vers l'avant

Pour PROGRESSER
Maîtriser le ballon individuellement

LE JONGLAGE

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS	<ul style="list-style-type: none"> • Apprécier la trajectoire du ballon pour bien se placer afin de le réceptionner • Frapper le ballon pour le renvoyer en l'air et le réceptionner-frapper à nouveau
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Un ballon par élève
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • Élèves répartis sur le terrain de jeu
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève lance le ballon et se place de façon à le frapper avec les mains en triangle au-dessus du front (voir « Le lancer-rattraper », p. 20) avant qu'il ne touche le sol et ainsi de suite.
CRITÈRE DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre de jongles réalisés sans que le ballon ne touche le sol
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Frapper dans les mains (une ou plusieurs fois) avant de réceptionner le ballon • Jongler en frappant le ballon • Frapper le ballon avec les avant-bras (mains jointes) • Alternner les frappes avec les doigts et les avant-bras • Jongler dans un espace de plus en plus réduit, éventuellement partagé par plusieurs élèves • Idem dans le cadre d'un parcours imposé (avec ou sans obstacles)

Pour **PROGRESSER**
Maîtriser le ballon individuellement

LA CIBLE

OBJECTIF OPÉRATIONNEL	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser la puissance et la précision de la frappe du ballon afin de l'envoyer dans une cible
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • 3 ballons par cible • Plots ou assiettes • Cerceaux • Filet • Craie
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • Dans ou derrière une aire de frappe matérialisée au sol, élèves placés face à des cibles (mur, zones au sol, camp adverse). • Dans chaque groupe, un élève ramasse les ballons frappés par le lanceur. Il deviendra ensuite lanceur à son tour.
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève frappe successivement les 3 ballons pour atteindre la cible.
CRITÈRE DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre de ballons envoyés directement dans la cible
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Proposer différents types de cibles : au mur, au sol • Envoyer par-dessus un obstacle (filet) • Modifier la distance par rapport à la cible

Pour PROGRESSER**Maîtriser le ballon individuellement****LE SERVICE**

OBJECTIF OPÉRATIONNEL	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser la puissance et la précision de la frappe du ballon avec un seul bras afin de l'envoyer, par-dessus le filet, dans le camp adverse
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • 3 ballons par cible • Plots ou assiettes • Filet • Craie
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • Élèves placés derrière une ligne de frappe parallèle au filet, face au camp adverse • Dans chaque groupe, un élève, dans le camp adverse, ramasse les ballons frappés par le serveur. Il deviendra ensuite serveur à son tour.
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • L'élève frappe successivement les 3 ballons avec un seul bras pour leur faire franchir le filet et atteindre le camp adverse.
CRITÈRE DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre de ballons envoyés par-dessus le filet dans le camp adverse
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Modifier la distance par rapport au filet • Aménager des zones-cibles dans le camp adverse

Pour PROGRESSER
Maîtriser le ballon collectivement

LE BALLON-VOLE

OBJECTIF OPÉRATIONNEL	<ul style="list-style-type: none"> • S'orienter et réceptionner-frapper le ballon pour l'envoyer à un partenaire
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • 1 ballon par groupe • Plots ou assiettes • Filet • Craie
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • Élèves en binôme dans un espace délimité
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Les 2 élèves réceptionnent-frappent alternativement le ballon pour l'échanger sans qu'il ne tombe au sol.
CRITÈRE DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre d'échanges réalisés
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Se déplacer au cours de l'échange • Introduire un obstacle (le filet) • Échanger en trinôme

Pour PROGRESSER**LE CAMP RUINÉ*****Faire tomber le ballon dans le camp adverse et l'empêcher de tomber dans son camp***

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS	<ul style="list-style-type: none"> • Apprécier la trajectoire du ballon et se placer pour le réceptionner afin qu'il ne touche pas le sol • Lancer ou frapper le ballon pour l'envoyer dans les espaces libres du camp adverse
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Un ballon • 1 filet • Plots ou assiettes • 2 jeux de chasubles (rouges et bleues)
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • 2 équipes (rouge et bleue) de 4 à 5 joueurs, dans leur camp, de part en d'autre du filet
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Le but du jeu est de faire passer tous les joueurs d'une même équipe dans le camp adverse. • Un joueur (rouge) lance le ballon par-dessus le filet dans le camp adverse (bleu) : <ul style="list-style-type: none"> ○ s'il lance le ballon dans un endroit libre du camp adverse ou qu'il n'est pas bloqué par un adversaire, le joueur (rouge) passe dans le camp adverse (bleu) ; ○ s'il lance le ballon hors du camp adverse ou ne lui fait pas franchir le filet, un adversaire (bleu) vient dans le camp (rouge) ; ○ si un joueur (bleu) bloque le ballon de volée dans son camp, il le laisse à ses partenaires et passe dans le camp adverse (rouge). • Au cours du jeu, un joueur (bleu) passé dans le camp adverse (rouge) peut réceptionner le ballon et essayer de le renvoyer à un partenaire (bleu) encore dans le camp (bleu) pour qu'il le bloque de volée et vienne à son tour dans le camp adverse (rouge). • Le jeu prend fin lorsque : <ul style="list-style-type: none"> ○ le temps de jeu est écoulé ; ○ tous les joueurs d'une même équipe sont passés dans le camp adverse.
CRITÈRE DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre de joueurs ayant quitté leur camp
VARIANTE	<ul style="list-style-type: none"> • Frapper le ballon pour l'envoyer dans le camp adverse

Pour PROGRESSER**LE 1 CONTRE 1****Faire tomber le ballon dans le camp adverse et l'empêcher de tomber dans son camp**

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS	<ul style="list-style-type: none"> • Apprécier la trajectoire du ballon et se placer pour le réceptionner afin qu'il ne touche pas le sol. • Frapper le ballon pour l'envoyer dans les espaces libres du camp adverse
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Un ballon pour 2 élèves • 1 filet • Plots ou assiettes
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • 1 élève de part en d'autre du filet ; chacun dans un camp de 3 m x 3 m
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Le serveur engage à l'intérieur de son camp (voir fiche « Le service », p.23). S'il envoie le ballon hors du camp adverse ou ne lui fait pas franchir le filet, l'adversaire marque 1 point. • Le réceptionneur peut éventuellement bloquer le ballon avant de le renvoyer ou le retourner directement (voir fiche « Le ballon vole », p. 24). S'il renvoie le ballon hors du camp adverse ou ne lui fait pas franchir le filet, l'adversaire marque 1 point. Si le ballon touche le sol du camp adverse, il marque 1 point.
CRITÈRE DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre de points marqués
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Interdire le blocage • Jouer à 2 contre 2 (voir fiche <i>Pour VOIR OÙ ON EST</i> « Le 2 contre 2 », p.19)

Pour RÉINVESTIR

LA RENCONTRE USEP

Les rencontres USEP s'organisent généralement en 4 ou 5 ateliers de 20 à 25 minutes auxquels participent à tour de rôle les 4 ou 5 groupes d'élèves constitués pour l'occasion.

1. **Atelier « Match »** (voir Le règlement USEP volley-ball p.12 & 13) : diviser le groupe d'élèves en 3 équipes qui jouent toutes les unes contre les autres. Chaque équipe arbitre à son tour les deux autres équipes qui s'affrontent.
2. **Atelier « Gagne-terrain »** (voir Le gagne-terrain p.17) : diviser le groupe d'élèves en 3 équipes qui jouent toutes les unes contre les autres. Dès qu'une équipe a marqué un point, elle laisse sa place à l'équipe spectatrice.
3. **Atelier « Jongler – lancer/rattraper »** (voir Le lancer-rattraper p.20 et Le jonglage p.21) : un ballon pour chaque élève ou un ballon par binôme. Chaque élève effectue la tâche à tour de rôle pendant que l'autre compte. Les tâches peuvent comporter une dimension compétitive (« Qui a battu le record du groupe ? du binôme ? » ; « As-tu battu ton propre record ? »).
4. **Atelier « Ballon-vole »** (voir Le ballon-vole p.24) : diviser le groupe d'élèves en petits groupes (de 2 à 4 élèves). Les tâches peuvent comporter une dimension compétitive (« Quel groupe a battu le record ? » ; « Avez-vous battu votre propre record ? »)
5. **Atelier « Envoyer le ballon dans une zone »** (voir Le service p.23) : constituer des groupes de 4 élèves avec plusieurs ballons. Chaque élève frappe l'ensemble des ballons successivement. Les tâches peuvent comporter une dimension compétitive (« Qui a battu le record du groupe ? » ; « As-tu battu ton propre record ? »)

UNE GRILLE D'ÉVALUATION

Elle peut être effectuée à plusieurs moments du module d'apprentissage, soit dans le cadre d'ateliers spécifiques, de jeux et/ou de match.

Le dispositif en binôme (joueur-évaluateur) facilite sa mise en œuvre.

Je sais...	Évaluation de l'élève, de l'élève-observateur ou de l'enseignant			

... réceptionner le ballon pour qu'il ne tombe pas au sol.				
... me placer correctement pour réceptionner le ballon.				
... frapper le ballon à 2 mains pour l'envoyer, par-dessus le filet, pour un lancer simple ou pour engager un échange.				
... frapper le ballon à 2 mains pour le renvoyer, par-dessus le filet, dans le cadre d'un échange (coopération ou opposition).				
... frapper le ballon à 1 main pour l'envoyer, par-dessus le filet, pour un lancer simple ou pour engager un échange.				
... frapper le ballon à 1 main pour le renvoyer, par-dessus le filet, dans le cadre d'un échange (coopération ou opposition).				
... frapper le ballon pour l'envoyer, par-dessus le filet, dans une zone précise (matérialisée ou sans adversaire).				
... m'orienter et frapper le ballon pour l'envoyer à un partenaire.				
... attribuer le point à l'issue d'un échange.				
... compter les points d'un match.				