

Des jeux de renvoi... au VOLLEY-BALL

Animation pédagogique

Mercredi 30 janvier 2013

JP PENINON/CPD EPS

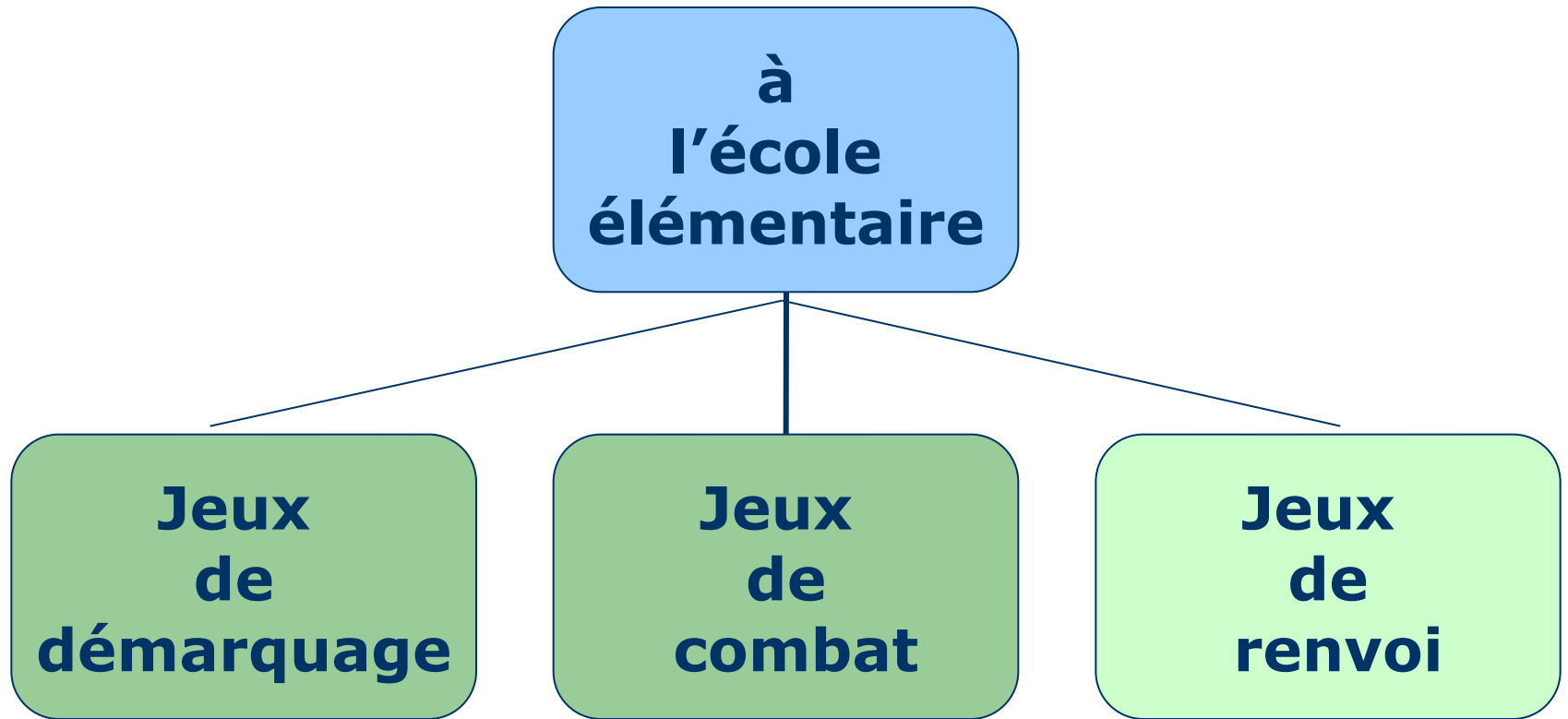


La Programmation E.P.S

CM

	P1	P2	P3	P4	P5
Comp 1			Course longue	Natation	
Comp 2					Cyclo
Comp 3.1		Tennis			
Comp 3.2	Balle ovale		Volley Ball		
Comp 4				Danse	

Classification des jeux collectifs



Des jeux collectifs de renvois

- Balles brûlantes...
- Balle au fond...
- Gagne terrain...
- Camp ruiné...
- Tennis ballon...
- Au sport **Volley - ball**



Essence de tous ces jeux

- Chaque équipe est confrontée à une **double nécessité** :

**défendre sa propre surface de jeu,
attaquer celle de l'adversaire**

pour gagner l'échange.

Les variables des jeux

Matériel

Statut des joueurs

Espace de jeu

Nombre de joueurs

Droits des joueurs

Sur **le matériel**

Sur **l'espace**

Les principes d'action

- Créer un **déséquilibre** des forces (1 c 0)
- Réduire et augmenter les **espaces** et les **durées**
- Combiner: **permuter** les rôles, **changer** de statuts, **enchaîner** les actions
- **Conserver** le ballon (**produire des trajectoires**)

L'unité d'enseignement: Phase 1

Séance 1: Pour faire **entrer les élèves dans l'activité** et faire trouver du sens à leur action

- **Contenu:** des **jeux simples**, qui visent à établir un premier contact avec **le projet de travail** (jeux envoi / renvoi)

L'unité d'enseignement: Phase 2

Séance 2: Pour faire un état des possibilités des élèves par rapport **au savoir à construire**
« Maintenir un échange en frappant un ballon avec les mains »

Elle donne lieu à **des constats partagés** entre les élèves et le maître (je sais...je n'arrive pas à...) qui vont permettre de rechercher **les progrès**.

La situation de référence initiale.

L'unité d'enseignement: Phase 3

- **Séances 3,4,5,6,7,8: Pour mettre en place l'acquisition du savoir à construire.**
 - **Construire l'échange**
 - **Maintenir l'échange**
 - **Rompre l'échange**

L'unité d'enseignement: Phase 4

Séance 10 : Pour évaluer le niveau d'appropriation du savoir construit.

- **Situation de référence**
- **Rencontres (1 c 1; 2 c 2; 1+2 c 1+2)**