

PRATIQUER LE VOLLEY-BALL A L'ECOLE ELEMENTAIRE

Organiser une unité d'apprentissage
à destination des élèves de cycle 3

CE2, CM1 et CM2



DEFINITION ET FINALITES

- Le volley-ball est un sport collectif original où il s'agit de frapper la balle pour attaquer collectivement une cible tracée au sol.
- La circulation du ballon par frappes successives place le volley-ball entre les jeux de raquettes se déroulant sur des espaces séparés et les jeux collectifs par la règle des trois frappes autorisées au cours du même échange pour attaquer le camp adverse.

REPERES INSTITUTIONNELS

- **BOEN n°3 / 19 juin 2008**
ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE
- ***3-Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement***
 - Jeux de lutte : amener son adversaire au sol pour l'immobiliser.
 - Jeux de raquettes : marquer des points dans un match à deux.
 - ***Jeux sportifs collectifs (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).***

- **BOEN n°1 / 5 janvier 2012**
 - **Jeux sportifs collectifs de type : handball, basketball, 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) :
 - 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.

En attaque ...

- **Conserver le ballon : passer le ballon à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement.**
- **Progresser vers la cible : utiliser le dribble ou la passe selon la situation de jeu.**
- **Marquer : choisir une stratégie permettant de tirer en position favorable (passe à un partenaire placé, dribble pour passer la défense, tir en mouvement, ...).**

En défense ...

- **Reprendre le ballon : se placer activement sur les trajectoires des passes, occuper l'espace, reprendre le ballon sur rebond, changer très vite de statut (de défenseur à attaquant).**
- **Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon dans sa progression et dans ses tentatives de passe.**
- **Empêcher de marquer : monter sur le tireur dans l'axe de tir, se placer sur les trajectoires de passes aux attaquants en position de tir.**
- **Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.**

OBJECTIFS

- **LES COMPETENCES SPECIFIQUES**
- **Lire les différentes trajectoires possibles du ballon** : le but est de se déplacer vers le ballon pour effectuer une frappe dans les meilleures conditions, avec une zone de frappe située en avant du joueur. Les trajectoires d'envois seront variées, longues, courtes, hautes, basses, en utilisant les espaces sous le filet et au dessus du filet.
- **Assurer sa frappe en fonction de la hauteur du filet et de son éloignement** : utiliser la passe haute lors de ces apprentissages.
- **Découverte des espaces proches et éloignés du filet** : pour les frappes exécutées près du filet, jouer clairement long ou court. Renvoyer dans le camp adverse si la frappe est faite au fond du terrain.

LES COMPETENCES TRANSVERSALES

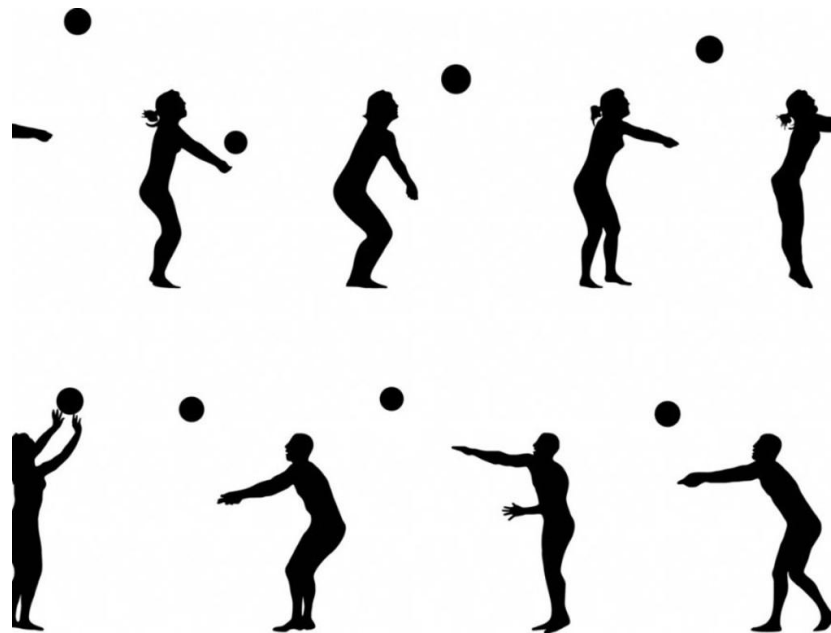
- **S'engager lucidement dans l'action** : choisir des stratégies d'actions efficaces, utiliser la frappe adaptée selon la trajectoire du ballon, défendre son camp.
- Tenir son rôle efficacement en fonction du but à atteindre : entraîneur, joueur, arbitre, adversaire.
- Dans les situations d'affrontement, privilégier l'attaque de l'espace adverse en prenant sa chance lorsqu'on est près du filet.
- **Construire un projet d'action** : formuler et mettre en œuvre des solutions aux problèmes posés.
- **Mesurer et apprécier les effets de l'activité** : repérer les éléments favorisant l'efficacité de l'attaque : différencier l'environnement fixe (poteaux, filet, lignes) de l'environnement mobile (ballon, adversaire, repérage de la cible à viser).
- Apprécier ses actions et celles des autres : expliquer et ou montrer sa propre action, tenir efficacement le rôle d'arbitre en utilisant des règles simples et communes à toute la classe.

LES CONDITIONS DE PRATIQUE

- **L'aménagement des terrains existants** : 2.25m x 9m maximum pour les situations de 1 contre 1 (réduire l'espace à protéger lorsqu'il semble trop grand). La hauteur du filet peut être modulée en fonction des objectifs pédagogiques de l'enseignant (1.80m recommandé).
- **Les espaces** seront délimités à la craie lorsque cela est permis. Il existe aussi des bandes de balisage en PVC pour délimiter un espace au sol.
- **La spécificité de la frappe en volley-ball** constitue une des originalités de ce sport. Les ballons « classiques » moins agréables au contact sont souvent source de douleurs aux avant-bras chez l'enfant. Ceci entraîne parfois des refus de pratiquer cette activité. Il existe aujourd'hui des **ballons en mousse** beaucoup plus adaptés à la pratique scolaire apportant **un grand confort d'utilisation** et permettant aux enfants d'agir en toute sécurité.

L'UNITE D'APPRENTISSAGE

- A initier en 3 temps, aux alentours d'une dizaine de séances.



Temps 1 : Découverte de l'activité

- Bilan de départ pour les élèves et l'enseignant (1 séance).
- La situation de référence permettra de faire émerger les représentations et les compétences des élèves. En respect avec les fondamentaux de l'activité choisie (volley-ball) elle pourra évoluer au fur et à mesure du cycle. Elle sera régulièrement présentée aux élèves pour que chacun puisse y mesurer ses progrès.

TEMPS 1 : Découverte de l'activité

- On pourra à titre d'exemple, matérialiser des terrains pour faire du 1 contre 1. Le jeu consiste à disputer des matchs joués en tie-break organisés en montante descendante. Les règles du jeu sont simples : on engage à deux mètres du filet, le ballon doit être frappé ou bloqué puis renvoyé dans la même action (amortie). Le ballon doit rester dans les limites du terrain.
- Pour permettre à chacun de se situer, un outil d'observation pourra être élaboré avec les élèves. Il s'agit de faire émerger l'efficacité des actions des enfants. Les points gagnants, les fautes adverses, les ballons frappés ou non, pourront révéler le degré d'efficacité du joueur.

TEMPS 2 : Phase d'apprentissage

au moins 6 séances

- Des ateliers de 4 groupes de deux joueurs par terrain réglementaire. Chacun d'eux sera concerné à tour de rôle par les statuts de joueurs, d'arbitres, d'observateurs.
- Différents types de situations seront abordés. Les situations seront proposées aux élèves selon leur complexité et l'objectif pédagogique visé par l'enseignant.

TEMPS 2 : Phase d'apprentissage

au moins 6 séances

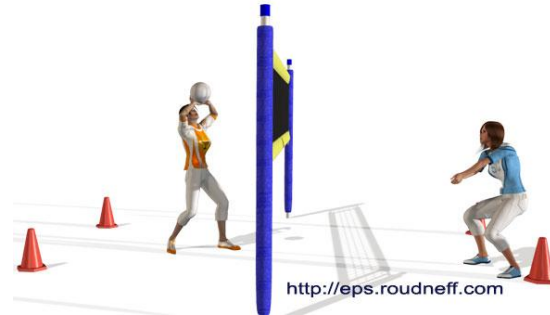
- **Les situations** de matchs ou **d'opposition**, plus complexes pour les élèves, constitueront des moments de réinvestissement d'éléments nouvellement acquis.
- **Les situations de coopération entre les joueurs** se destineront plus à des renforcements d'habiletés « fraîchement » acquises.
- Enfin **les situations d'entraide** (1 lanceur, 1 joueur), plus précises et moins complexes au niveau informationnel viseront la découverte et la mise en œuvre de solutions face au but poursuivi.

TEMPS 3 : Phase d'évaluation

- Au cours d'une séance ultime qui reprendra la situation de référence dont certains paramètres pourront être aménagés selon la progression des élèves.
- Ceux-ci devront réinvestir leurs nouveaux acquis dans cette situation.
- Les équipes et les tournois seront organisés par groupes homogènes avec un arbitrage et des observations menés par les élèves.

Situations-Jeux

- 00 - Tableau de synthèse
- 01 - Situation de référence
- 02 - Le slalom
- 03 - Le tape-mur
- 04 - Les balles brûlantes
- 05 - Le tour du monde
- 06 - Les couloirs
- 07 - Maintenir le ballon en vie
- 08 - Record d'échanges
- 09 - Passes à trois
- 10 - Eviter la rivière
- 11 - A l'attaque
- 12 - L'île au trésor
- 13 - Le double service
- 14 - Vers le deux contre deux



Ressources TUIC

- [TNI](#) : ébauche de scénario



Laurent Massé, CPC EPS, Tours-centre