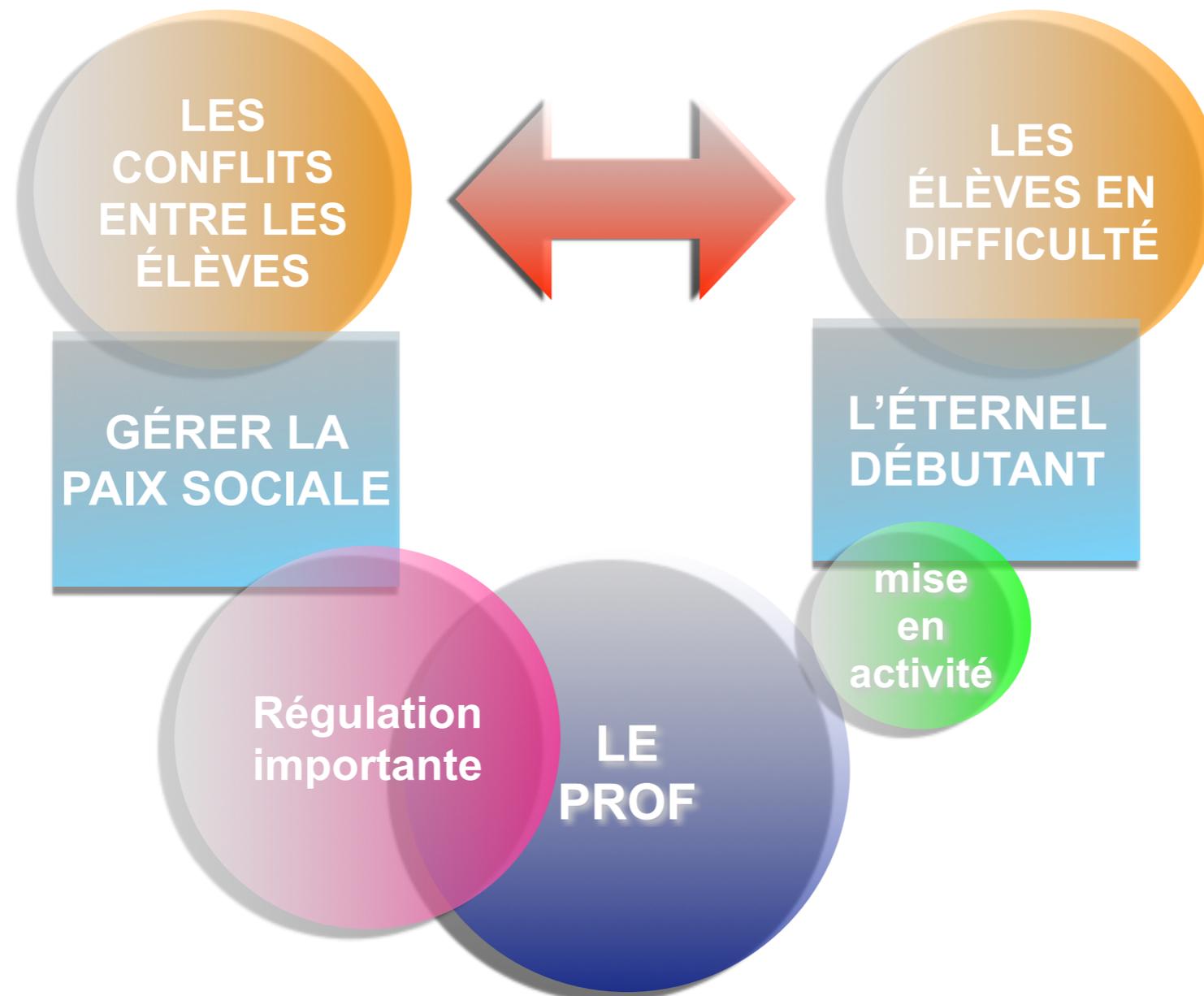


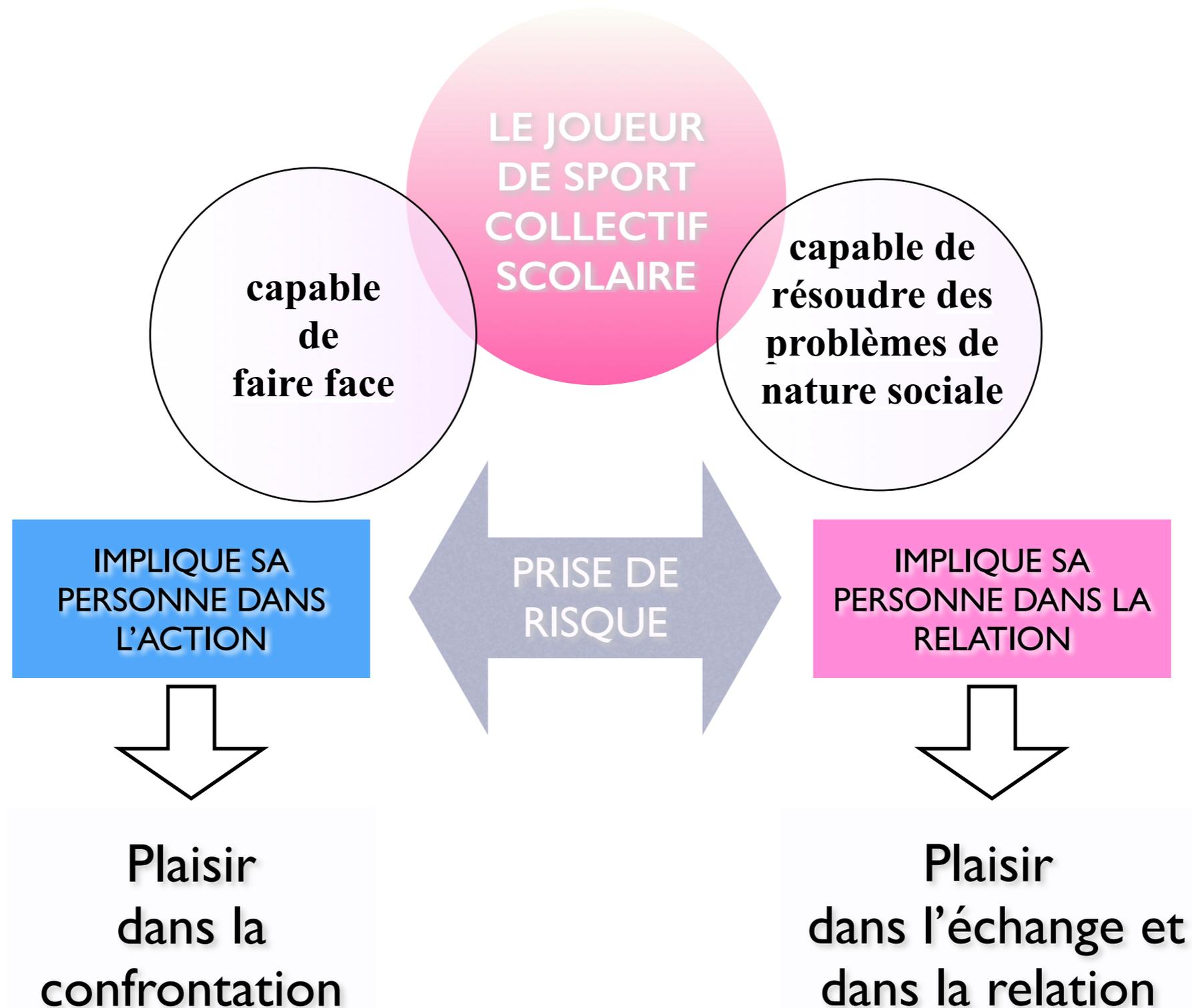
LE CONTEXTE ACTUEL DE L'ENSEIGNEMENT DES SPORTS COLLECTIFS



conception d'un volleyeur scolaire

- Le groupement des sports collectifs d'opposition a, dans son essence, pour enjeu de base de faire le choix de **jouer seul ou à plusieurs** (rappel de la compétence N1)
- Il s'agit pour le joueur d'être capable d'AGIR dans un groupe pour contrarier l'action du groupe adverse.
- **exister dans ce groupe** et de **se mettre aussi à son service**
- cette problématique des sports collectifs permet la confrontation de l'élève avec les valeurs de la République que sont la Liberté, l'Égalité, la Fraternité.

pour articuler les valeurs transmises et les contenus d'enseignement



EN LIEN AVEC LES PROGRAMMES

Dans un jeu à effectif réduit, **rechercher le gain d'un match en organisant en situation favorable l'attaque intentionnelle de la cible adverse 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.

LA FICHE RESSOURCE

Connaissances	Capacité	Attitude
<p>du pratiquant : Les alternatives possibles en fonction de sa position sur le terrain, de la situation favorable ou non, de la position des adversaires. Les placements et les orientations ... pour passer. L'enchaînement des actions liées aux différents rôles.</p> <p>Liées aux autres rôles : Les règles essentielles et les gestes fondamentaux de l'arbitre</p> <p>Les critères d'efficacité du projet de jeu : proportion de points marqués... en rapport avec l'évaluation du DNB</p>	<p>du pratiquant : Différencier : Les situations favorables permettant de marquer soit directement, soit en mettant en jeu un attaquant</p> <p>Les situations défavorables nécessitant de monter la balle dans son camp afin de donner du temps à ses partenaires. Élaborer un projet de jeu simple permettant de s'organiser à deux ou à trois pour défendre sa cible et attaquer la cible adverse</p> <p>Liées aux autres rôles : Le co-arbitre Repérer les fautes ... et effectuer les gestes correspondants. Arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles. Connaître le score à tout moment de la rencontre.</p>	<p>du pratiquant : Accepter la distribution des rôles et des espaces à couvrir au service d'une efficacité offensive</p> <p>Prendre ses responsabilités en fonction de sa position sur le terrain</p> <p>Liées aux autres rôles : Le co-arbitre Inciter les joueurs à faire preuve de fair-play(...se serrer la main en fin de rencontre)</p>

En lien avec le socle dans la mise en œuvre de la FPS

Domaines	Capacités susceptibles d'être évaluées en situation	Contenus EPS à privilégier dans la FPS
<i>Les compétences sociales et civiques</i>		
<i>Avoir un comportement responsable</i>	Respecter et mettre en œuvre les règles de la vie collective	Respect et application du <i>protocole de jeu</i> : relation avec et entre joueurs, arbitres, organisateurs et enseignant
<i>L'autonomie et l'initiative</i>		
<i>Faire preuve d'initiatives</i>	Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	Prise en charge des rôles liés à l'activité Volleyball (capitaine, arbitre, entraîneur, organisateur tournoi, marqueur) ce qui suppose que l'enseignant doit dévoluer une partie de son savoir aux élèves
<i>La Maitrise de la langue française</i>		
<i>S'exprimer à l'oral</i>	Adapter sa prise de parole à la situation de communication	Adopter le <i>langage spécifique adapté</i> au rôle exercé dans la pratique du volley-ball

En lien avec les compétences méthodologiques et sociales

Le marqueur

Il doit annoncer le score à chaque point à haute voix

Il remplit la feuille de match et la fait signer des capitaines et arbitre



L'arbitre

- Il fait appliquer le cérémonial de début et de fin de match (exemple : serrer la main des adversaires et arbitres, signer la feuille de match...)
- Il connaît les gestes élémentaires
- il fait respecter les règles de Fairplay (rendre le ballon à l'adversaire en le donnant par dessous le filet - service sans autorisation - gêne des réceptionneurs adverses)
- Il fait appliquer les règles de discussion : Seul le capitaine est autorisé à lui parler, lors d'un arrêt de jeu pour demander des explications)

L'organisateur

Le tournoi est écrit au tableau avec les résultats des matchs

Le capitaine

Il respecte les règles de discussion et le nombre de réclamations autorisé pendant le match, pas de carton jaune pour l'équipe

Son équipe accepte de serrer la main des adversaires et de l'équipe d'arbitrage

L'entraîneur

- Il connaît les critères de réalisation et les conseils associés permettant de réussir

Exemple : la passe en bloquer-lancer afin d'exploiter la réception d'un partenaire

Conseils attitude d'attente au filet en pré-action pour être rapide - s'orienter dans son déplacement – bloquer et lancer dans le même geste – lancer haut dans la course du partenaire

“FAIRE L'ÉCOLE AVANT DE FAIRE LA CLASSE”

FPS VOLLEY-BALL N2

Un OBJET D'ENSEIGNEMENT qui prend en compte:

- L'ENJEU —> d'un jeu de balle à un jeu saturé par un **enjeu d'opposition et de relation**
- Une compréhension du jeu dépendant de la mise en place du **système réglementaire**
- l'accès pour tous au **savoir essentiel**
- **l'égalité** entre les filles et les garçons

UN DÉFI MOTIVANT ET DÉMOCRATIQUE

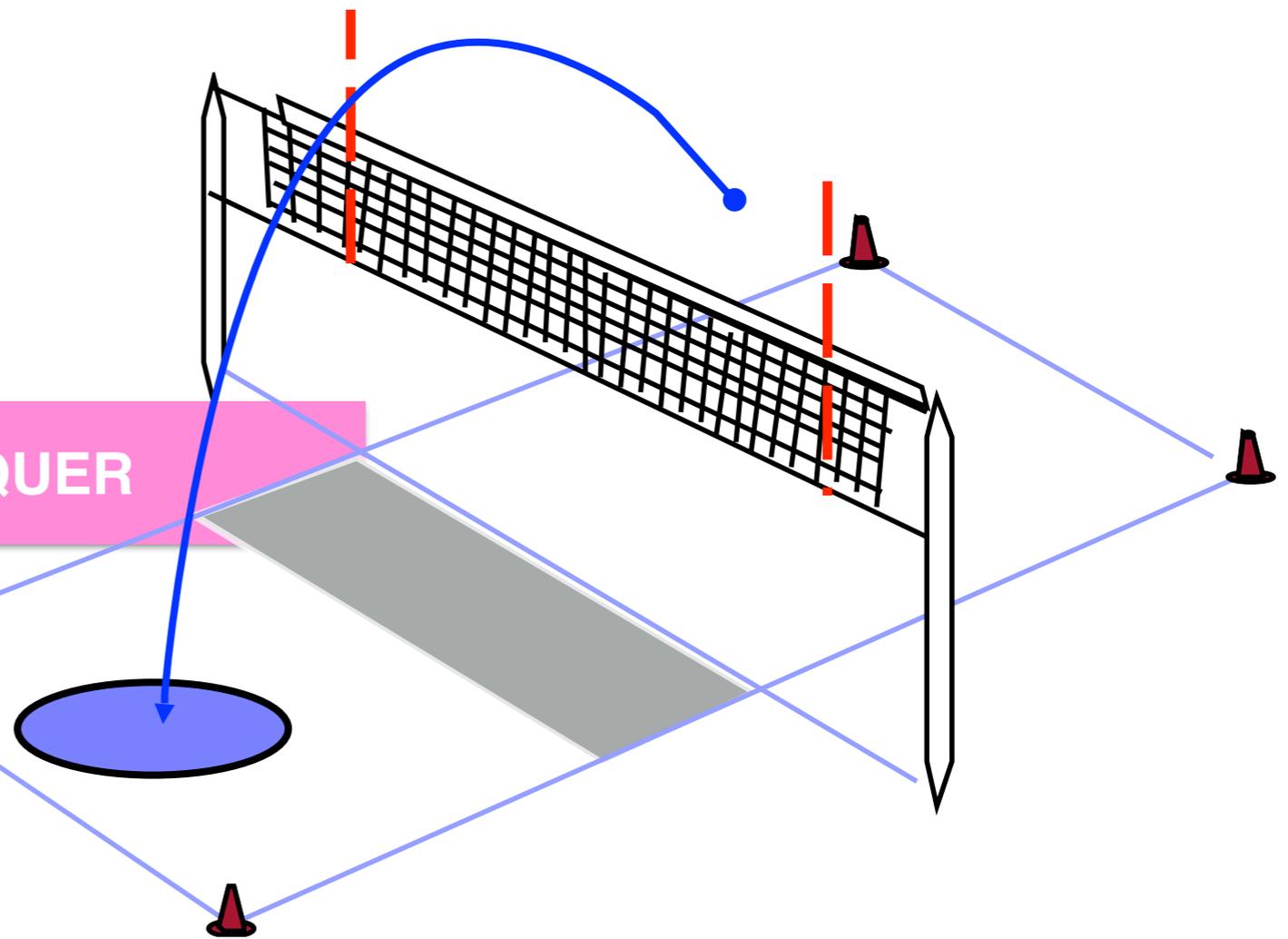
UNE COMPRÉHENSION DU JEU

ÉTAPE 2: sauver les balles difficiles et faire une passe en zone de marque

- ▶ en repérant les conditions défavorables (balles difficiles)

DÉFENDRE ET FAIRE ATTAQUER

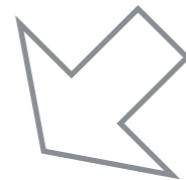
- ▶ en différenciant les espaces de marque et la trajectoire de passe favorable pour faire attaquer



Les moments et espaces critiques

UN ENJEU DE RELATION

**ÊTRE AU
CENTRE DU
DISPOSITIF**



*ACCEPTER DE SE METTRE
AU SERVICE DE L'ÉQUIPE*

*FAIRE UN CHOIX
D'ACTION DE JEU*

IMPLIQUE SA PERSONNE DANS LA RELATION

JUSQU'OU PEUT-ON ALLER.....?

RESPECTER l'**esprit des règles** qui fondent l'activité de l'origine du Volley-ball à nos jours et les **principes d'élaboration** celles-ci

- **La marque** : de tout temps une cible horizontale séparée par un filet
- **Le degré de liberté sur le ballon** : le jeu uniquement avec le haut du corps jusqu'au jeu avec tout le corps pied compris – un jeu de volée - la touche de balle (porter – collé – accompagné) – double contact en R de S
- **L'engagement physique** : la faute au filet (droit de toucher la partie inférieure de celui-ci 2009)
- **Le droit des joueurs en attaque et en défense** :
 - Des espaces séparés et non interpénétrés – un nombre de passes illimité à un nombre de passes limité – prolonger le service
 - Des possibilités d'attaque différentes pour les rôles des joueurs arrières et avants
 - En défense le contre du service interdit (1984) – le service perdu qui donne le point - le jeu avec tout le corps - la pression du ballon

METTRE EN PLACE L'ENJEU ET LE CULTUREL

**NOYAU STABLE DES
RÈGLES**

**Garant de
l'ESPRIT DU
JEU**

**RÈGLE L'INTENSITÉ
DU DUEL**

**RÈGLE
L'ÉGALITÉ DES
CHANCES**

**GARANT DE LA SÉCURITÉ DES
JOUEURS**
Fixe LA PRISE DE RISQUE

**GARANT DE L'INCERTITUDE DU
JEU (ENJEU)**
Règle le RAPPORT DE FORCE

En fixant
l'engagement
physique

Exemple :
-faute au filet
-Pénétration

En fixant la
liberté
d'action sur la
balle

Exemple :
-réception de
service en
manchette

En fixant le pouvoir
des joueurs en
ATTAQUE et en
DÉFENSE

Exemple :
-Diminution de la
pression du ballon
-Le règlement de
service (2 essais ...)

LES PRATIQUES SOCIALES



LE MINI-VOLLEY-BALL AU CANADA



UNE PRATIQUE ORIGINALE

4 contre 4 mixte

aux Jeux de l'Avenir 2006 UNSS



**met en place un rapport de force équitable
permet de jouer en équipe hétérogène**

POSER UN DÉFI MOTIVANT en relation avec la compétence

- **BUT:** Réaliser un contrat d'au moins 3 attaques gagnantes en jeu collectif (après un blocage en 2e touche) et 3 attaques gagnantes en jeu individuel (service gagnant, ou contre, ou attaque en 1ère touche)
- **FIXER LA COMPLEXITÉ DU JEU :** 2 contre 2 sur un terrain de 4,5 mètres x 10 mètres

FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE NIVEAU 2

2 contre 2

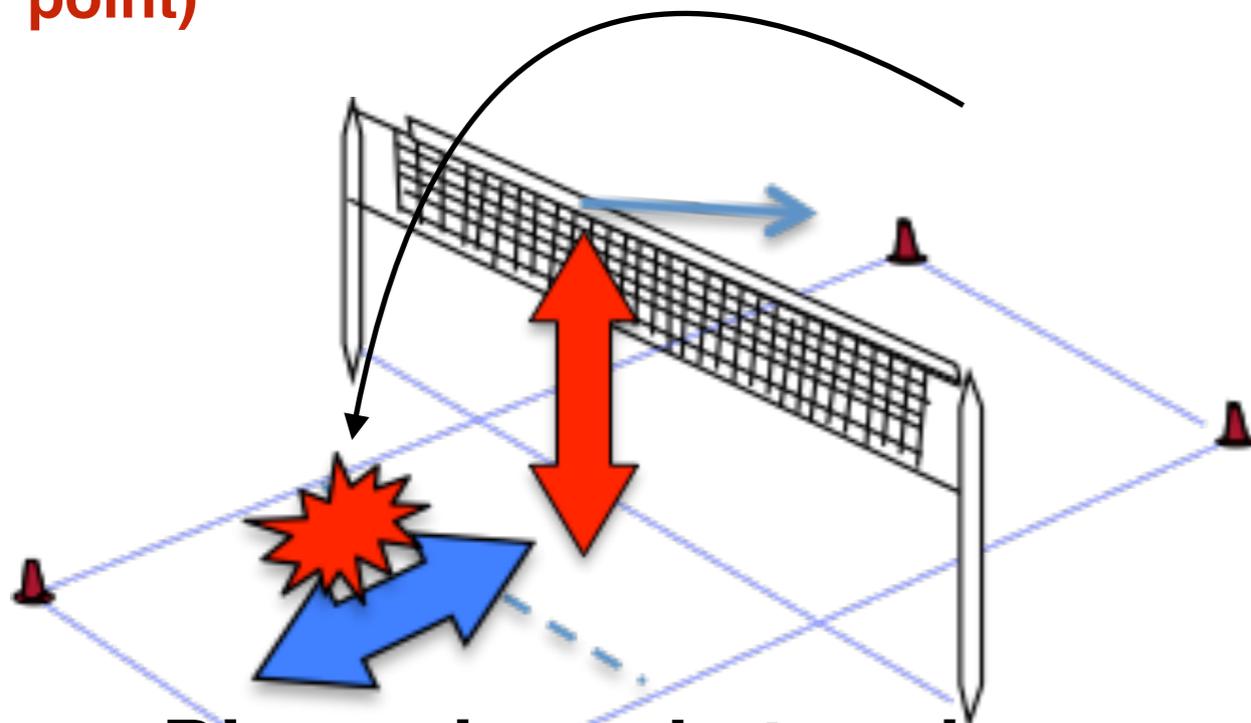
avec blocage obligatoire **en 2ème touche**

Contrainte :

attaquer en zone avant ou **sauver la balle en zone arrière** (en la faisant progresser en direction de la zone avant) **pour** attaquer

L'ENJEU qui sollicite l'émotion :

Sauver son camp (durée spectaculaire du point)



Dimensions du terrain :
5m x 5m (selon rapport de force)
Hauteur du filet : 2m10

L'OBJET D'ÉTUDE :
LE DUEL PROCHE OU ÉLOIGNÉ

Une technique emblématique du niveau :
LA PASSE EN BLOQUÉ LANCÉ EN 2ÈME TOUCHE

Une performance chargée de compétences permettant de gérer un rapport de force:

Collectif : LE DUEL ÉLOIGNÉ c.à.d. pour l'équipe, s'organiser pour gagner le duel en zone arrière pour sauver son camp tout en mettant en danger l'adversaire

Individuel : LE DUEL PROCHE marquer en 1 touche (service, contre du service, attaque en 1ère touche)

construire une motricité de relation et d'échange

l'esprit de partage

LE BLOQUER - LANCER

► défendre son camp en remontant la balle haute vers l'avant

► Lancer une balle dans l'espace haut pour faire attaquer son partenaire

LE BLOQUER - LANCER



LE JEU INDIVIDUEL ET COLLECTIF

une motricité de duel et de relation



INSTAURER L'ÉGALITÉ FILLES / GARÇONS

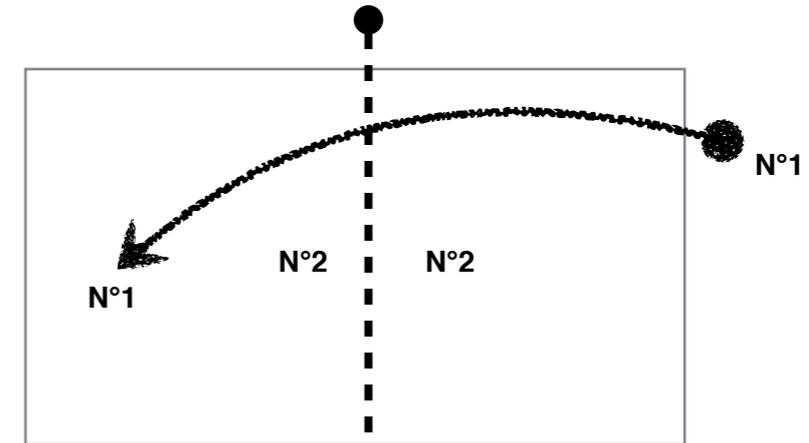
- Engager tous les joueurs dans une motricité d'OPPOSITION garant de mobilité et donc d'appuis réactifs et dynamiques
- Permettre à tous de bénéficier des armes permettant le gain du duel (Cécile Vigneron les appuis et le bras cassé)
- Permettre à tous de passer dans tous les rôles (motricité de duel comme motricité de relation)

INSTAURER UN CONTEXTE DÉMOCRATIQUE

- FIXER LES RÔLES ET LE VOLUME DE JEU POUR CHAQUE JOUEUR
 - le match se joue en nombre de services 16, 24 ou 32 services et non au temps
 - un joueur avant et un joueur arrière (qui sert)

permettre à tous de prendre des initiatives

MAINTENIR L'ENJEU du jeu EN FIXANT LE RAPPORT DE FORCE



- **entre les joueurs:**

Chaque équipe hiérarchise ses joueurs du meilleur au plus faible.

Au début du match, l'équipe qui a perdu le tirage au sort choisit son camp et décide de positionner son meilleur joueur devant ou derrière pour commencer le match (L'équipe adverse doit alors faire le même choix)

- **en attaque et défense:**

**pour mettre en évidence les possibilités de chaque joueur en
Jeu Collectif et Individuel**

service par en haut et blocage en 2ème touche obligatoire

service par en haut et contre du service autorisé (1984)

L'ÉGALITÉ FILLES / GARÇONS



Interroger les objets d'enseignement à partir des STRATÉGIES CHOISIES par les élèves



un jeu placé et régulier (défense basse) pour certains! un jeu de rupture (contre et smash) pour d'autres !