

PROSPECTIVES D'ACQUISITION VOLLEY

CYCLE VOLLEY 4 EME VERS LE NIVEAU 1 (après 10h de pratique)

COMPETENCES ATTENDUES: Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par le renvoi de la balle, seul ou à l'aide d'un partenaire, depuis son espace favorable de marque en exploitant la profondeur du terrain adverse. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié au renvoi de la balle. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

CF= contenu de formation (QUOI?) et CE= contenu d'enseignement (COMMENT ?)	COMPETENCE MOTRICE 1 (TACTIQUE): S'organiser collectivement pour occuper fonctionnellement l'espace de jeu et se répartir les deux rôles (réceptionneurs et "prolongateur de renvoi") pour renvoyer la balle dans le fond du terrain adverse	COMPETENCE MOTRICE 2 (TACTIQUE): choisir entre un jeu direct et un jeu indirect de type relais pour renvoyer au fond du terrain	COMPETENCE MOTRICE 3 (TECHNIQUE): mettre en jeu de façon contrôlée	CMS 1: S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié au renvoi de la balle	CMS 2: Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.
CF:CE (connaissances: règles, principes, repères)	Comprendre qu'à plusieurs on est plus efficace que tout seul...	Mettre au fond = mettre en danger et donc marquer	Un service par personne: du fond du terrain avec possibilité de marquer directement; du milieu du terrain sans pouvoir marquer directement ni mettre en difficulté	Les rôles: joueurs arrières, joueur réceptionneur et relayeur la rotation des joueurs pour que chacun passe à tous les rôles: sens des aiguilles d'une montre	Chacun a le droit de se tromper et de progresser; les attitudes à reprendre concernent l'enseignant règles= 3 services maximum de suite avant de changer de serveur; balle frappée une seule fois
CF: CE (capacités: d'habiletés, de techniques, de savoir-faire)	Joueurs arrières : sur réception de service : différencier réceptionneur et non réceptionneur joueur non réceptionneur : ne pas gêner le réceptionneur... confirmer le plus tôt possible sa " non-intervention " en s'écartant du réceptionneur pour lui laisser de l'espace d'intervention Joueur au filet : se reconnaître comme le prolongateur de renvoi direct du partenaire... le renvoi direct du partenaire... venir se placer dans le couloir de jeu direct du " partenaire renvoyeur " ; frapper la balle pour la prolonger ou la dévier vers le camp adverse : en la frappant par " en dessous mains ouvertes " ou si balle haute en la prolongeant d'une main.	joueur réceptionneur : renvoyer la balle dans le camp adverse directement si je suis en zone avant... annoncer le plus tôt possible son intervention ; se déplacer (en avant -il est plus facile de frapper en avançant, donc il vaut mieux partir plus reculé- ou latéralement) pour se trouver en coïncidence avec la trajectoire de balle ; s'organiser pendant le déplacement pour pouvoir frapper la balle à " deux mains hautes ", libérer le train supérieur du rôle équilibreur pour anticiper son rôle de frappeur ; frapper la balle avec les mains au-dessus de la tête, regard à l'oblique vertical/horizontal (construction de l'équilibre du volleyeur) ; être équilibré pour frapper la balle. renvoyer la balle vers un relayeur si je suis en zone avant... prendre le ballon sous l'équateur pour le faire monter	Joueur serveur : être capable d'atteindre régulièrement le fond du terrain adverse en utilisant le " service bas ". position initiale pied du bras frappeur en arrière ; balle lâchée et non lancée ; surface de frappe " poing fermé " intérieur du poing ; seul le bras frappeur est en mouvement ; amplitude et vitesse du balancer qui détermine la force ; plusieurs balancers avant de frapper en fixant les épaules	Mini: dépasse le statut de suiveur: ne reste pas collé au ballon en phase offensive (appui), et se replace entre ballon et panier (def), Maxi: respecte la répartition des rôles en attaque et en défense: le porteur se voit aidé par des relais placés devant lui	Mini: se contenir et se taire Maxi conseiller et encourager
CF:CE (attitudes: relations)	Accepter l'erreur, volonté de contrôle Respect de l'intégrité physique Réfléchir (accepter de prendre le temps) puis voir avant d'agir Collaborer pour progresser collectivement (solidarité, collaboration)				
STRATEGIES D'ENSEIGNEMENT	SOLLICITER L'INTELLIGENCE TACTIQUE (capacités de décision) PAR LE QUESTIONNEMENT (recherche de solutions) PLUS QUE PAR L'APPLICATION DE SOLUTIONS: Le jeu pour identifier des schémas spatio temporels types (arrêt sur image + apprenti / obse) Aller retour contextualisation/ decontext (Toupin) passer par la lenteur pour prendre conscience avant d'intérioriser, répétition variable (adaptabilité) apprentissage / observation (Bandura), autoscopie				
MODALITES D'EVALUATION	Moyenne de 2 observations au minimum sur situation de référence avec co-évaluation des actions positives en rapport avec ces compétences (<u>faire la somme du côté collectif:</u> ballon en zone arrière = 1 + et marqués = 2+ et <u>du côté individuel:</u> bonne passe et tir en zone arrière = 1+ et marqué = 2+) 9 points: 6+ par minute de jeu ; 7points: 4+; 5points: 5+; 4points: 3+; 2points: entre 0 et 2+			Situation de référence: Chaque match a un temps mort afin de permettre une organisation des équipes. 3points: participe activement dans et hors du terrain 2 points participe activement sur le terrain 1,5 points: participe mais pas toujours à bon escient	3points: conseille et encourage 2points: ne conteste jamais 1,5: conteste parfois sans méchanceté

CYCLE VOLLEY 3EME vers N2 (après 20h de pratique)					
COMPETENCES ATTENDUES: 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 coarbitrer..					
CF= contenu de formation (QUOI?) et CE= contenu d'enseignement (COMMENT ?)	<u>COMPETENCE MOTRICE 1 : S'organiser collectivement pour se répartir les rôles pour amener le tireur en zone avant afin qu'il puisse "attaquer" tous les points du terrain adverse.</u>	<u>COMPETENCE MOTRICE 2: s'organiser collectivement afin de limiter l'incertitude satiale, temporelle et événementielle en défense</u>	<u>COMPETENCE MOTRICE 3 (TECHNIQUE): mettre en danger dès le service</u>	<u>CMS 1: S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à l'efficacité de l'attaque</u>	<u>CMS 2: Observer et coarbitrer..</u>
CF:CE (connaissances:règles, principes, repères)	L'anticipation-coïncidence: voir: se déplacer- agir et se déplacer dissocier trajectoire pour attaquer et d'attaque (passe) les différents rôles: notamment j'ai ou non le ballon	L'organisation défensive s'impose face à une attaque efficace + elle prépare l'offensive	Le service bas et le service haut	<u>Les rôles: réceptionneurs et tireurs-3 joueurs arrières-, "relais : remiseur de balle"- joueur au filet-</u>	connaître le règlement, les critères et les fiches d'observation
CF: CE (capacités: d'habiletés, de techniques, de savoir-faire)	<p><u>Joueur avant</u> : sur réception de service (joueur relayeur) : venir dans le couloir de jeu direct du partenaire et de lui renvoyer la balle en produisant une trajectoire haute et courte: jouer la balle en frappe haute en se <i>plaçant sous la balle</i> pour produire une trajectoire haute et courte (renforcement de la construction de l'équilibre du volleyeur) ; moduler la frappe pour être précis (passer de : frapper à " pousser ").</p> <p><u>Joueur arrière réceptionneur</u> : sur réception de service :</p> <p>Mini: produire une trajectoire haute en zone avant en utilisant prioritairement la frappe haute, puis d'attaquer le camp adverse en rejoignant avec le relayeur:annoncer que l'on s'est reconnu réceptionneur avant que la balle ait franchi le filet ; se mettre en mouvement avant que la balle ait franchi le filet ; moduler la vitesse de déplacement pour se retrouver en " coïncidence " avec la balle en étant arrêté et en frappant prioritairement la balle <i>au-dessus de la tête</i> (se placer sous la balle) pour produire une trajectoire haute en zone avant ; moduler la frappe en fonction de la vitesse du service ; suivre sa balle pour la rejouer dans la zone avant après s'être arrêté (pour attendre de voir la trajectoire produite par le partenaire) pour toujours jouer la balle en avançant ; en attendant la passe " s'informer " sur le placement adverse pour attaquer intentionnellement ; pendant la passe s'orienter vers la " zone cible " et se placer en " coïncidence " en fonction du choix d'attaque : balle courte (sous la balle) ou balle longue (balle devant la tête).</p> <p>Maxi: utiliser en dernier ressort la manchette: bras tendus et sérés; paumes des mains ouvertes et superposées (pousses repliés), l'orientation du plateau formé donne la trajectoire;</p> <p><u>Joueur arrière non réceptionneur</u> : sur réception de service : être capable de se reconnaître non réceptionneur et de se rendre disponible pour " aider " le réceptionneur, puis d'aider le relayeur. manifester que l'on s'est reconnu non-réceptionneur, avant que la balle ne franchisse le filet, <i>en s'écartant de lui</i> ; s'orienter vers le réceptionneur en s'en écartant pour pouvoir l'aider s'il est en difficulté sur son renvoi ; être prêt à l'aider en étant " fléchi " ; s'avancer, après la réception, dans son couloir de jeu direct pour éventuellement jouer la 3^e touche</p>	<p><u>Joueur avant en défense</u> : assurer la défense de son camp sur balle courte adverse.s'orienter , dès le renvoi effectué, vers le terrain adverse (acquisition de la compréhension des différentes orientations en fonction des phases de jeu) ; se placer en fonction da la position du " tireur adverse " :</p> <ul style="list-style-type: none">- orienté vers lui,- laisser la zone en face de lui libre pour défendre en avançant ; produire une trajectoire haute :- par une frappe par en dessous : bras tendus et joints, surface de contact avec la balle : intérieur des avant-bras au-dessus des poignets, coordonner poussée des jambes pour limiter l'action des bras (contrôle de l'orientation de la surface de frappe),- par une frappe haute ; libérer l'espace de jeu. <p><u>Joueurs arrières en défense</u> : coordonner les placements pour occuper rationnellement l'espace de jeu en fonction du placement du " tireur " adverseêtre</p> <p>se placer pour récupérer la " balle placée " se placer en fonction da la position du " tireur adverse " :</p> <ul style="list-style-type: none">- orienté vers lui,- laisser la zone en face de lui libre pour défendre en avançant ; augmenter la vitesse de déplacement pour jouer la balle en étant arrêté ; produire une trajectoire haute :- par une frappe par en dessous : bras tendus et joints, surface de contact avec la balle : intérieur des avant-bras au-dessus des poignets, coordonner poussée des jambes pour limiter l'action des bras (contrôle de l'orientation de la surface de frappe),- par une frappe haute.	<p>Mini: atteindre tous les points du terrain adverse en utilisant le " service bas " .: le balancer du bras " frappeur " se fait sur la ligne virtuelle passant par la balle et la cible... pour un service tendu la balle est tenue près du bassin ; pour un service en cloche la balle est tenue en avant du bassin ; la force est déterminée par la vitesse du bras ; rappel : position initiale pied du bras frappeur en arrière, balle lâchée et non lancée, surface de frappe " poing fermé " , seul le bras frappeur bouge</p> <p>Maxi: atteindre tous les points du terrain adverse en utilisant le " service haut » lancer main ouverte vers le ciel au-dessus de la tête et frappe main à plat bras tendu avec fixation des épaules</p>	<p>Mini: sur le terrain, participe aux différents rôles Pendant les échanges verbaux: se regrouper de manière à ce que tous les élèves puissent participer à l'échange. être à l'écoute de ses camarades : pouvoir rebond sur ce qui a été dit ou tout simplement le répéter.</p> <p>Maxi: sur le terrain: prend en charge l'organisation du jeu, conseille ses camarades;</p> <p>Pendant les échanges verbaux: Prendre la parole au sein d'un groupe:donner son avis. Inviter un camarade à prendre la parole: observer ses camarades et voir l'élève qui reste silencieux.</p> <p>S'impliquer dans la situation: Que cherche-t-on à faire? Quels moyens avons-nous pour atteindre l'objectif visé? Quels sont les critères de réussite ? Avons nous atteint notre objectif ? Que pouvons nous faire pour améliorer ce résultat ?</p>	<p>Mini:être capable d'observer un camarade; être capable d'utiliser une fiche. Utiliser la règle du coarbitrage: celui qui commet ou qui est l'objet d'une faute lève la main lucidement: l'arbitre siffle ou le jeu s'arrête Maxi: Être capable d'arbitrer un match à 2: savoir appliquer le règlement savoir se placer pour être au mieux de l'action. savoir effectuer les gestes simples (la touche, le jet franc et le but).</p>
CF:CE (attitudes:)	Accepter l'erreur, volonté de contrôle Respect de l'intégrité physique Réfléchir (accepter de prendre le temps) puis voir avant d'agir Collaborer pour progresser collectivement (solidarité, collaboration)				
STRATEGIES D'ENSEIGNEMENT	SOLLICITER L'INTELLIGENCE TACTIQUE (capacités de décision) PAR LE QUESTIONNEMENT (recherche de solutions) PLUS QUE PAR L'APPLICATION DE SOLUTIONS: Le jeu pour identifier des schémas spatio temporels types (arrêt sur image + apprenti / obse) Aller retour contextualisation/ decontext (Toupin) passer par la lenteur pour prendre conscience avant d'intérioriser, répétition variable (adaptabilité) apprentissage /observation (Bandura), autoscopie Les équipes sont constituées assez tôt dans le cycle afin de leur permettre de mettre en place des stratégies. proposer des critères de réussite qualitatifs permettant d'identifier la qualité de la production; Proposer des critères de réussite quantitatifs permettant de vérifier la fréquence de réussite. organiser des temps de discussion avec un support papier afin de permettre aux élèves de s'organiser collectivement.				
MODALITES D'EVALUATION	Moyenne de 2 observations au minimum sur situation de référence avec co-évaluation des actions positives en rapport avec ces compétences (<u>faire la somme du côté collectif:</u> tirs cadrés issus de la zone des 9m = 1 + et marqués = 2+ et du <u>côté individuel:</u> passe de progression et tir dans les 9m = 1+ et but marqué = 2+) 9 points: 9+ par minute de jeu ; 7points:7+; 5points: 5+; 4points: 4+; 2points: entre 0 et 3+			Situation de référence:Chaque match a un temps mort afin de permettre une organisation des équipes. 3points: participe activement dans et hors du terrain 2 points participe activement sur le terrain 1,5 points: participe mais pas toujours à bon escient	3points: conseille, arbitre ou appliqueobjectivement le coarbitrage et encourage 2points: ne conteste jamais, observe lucidement 1,5: l'observation est parfois hasardeuse

