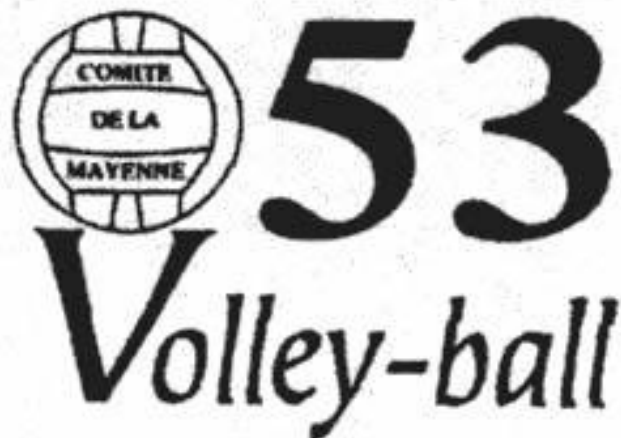


Vers le VOLLEY-BALL au cycle 3



Avec le soutien de l'



D'après un travail réalisé par l'équipe technique départementale de volley-ball de la Mayenne

SOMMAIRE

- ⇒ Compétences poursuivies : *Page 3*
- ⇒ Repères dans la progression : *Page 3*
- ⇒ Règles de fonctionnement: *Page 4*
- ⇒ Interdisciplinarité : *Page 4*
- ⇒ Jeux d'échauffement : *Page 5*
- ⇒ Fondamentaux : *Page 7*
- ⇒ Situation de référence : *Page 8*
- ⇒ Situations pédagogiques : *Page 9*
- ⇒ Annexes : *Page 22*

COMPETENCES POURSUIVIES

Spécificité de l'activité	Activité d'opposition duelle dans laquelle le ballon lancé en « cuillère » ou « à dix doigts », après avoir franchi le filet, doit toucher le sol dans le camp adverse ou ne pas être renvoyé par l'adversaire.
Compétences spécifiques	S'engager dans un affrontement individuel en respectant les règles du jeu et en assurant des rôles différents (attaquant/défenseur/arbitre).
Ce que l'enfant peut apprendre	<p><u>Des connaissances :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître l'espace de jeu. - Connaître le but du jeu et les règles du jeu. - Savoir lire le tableau de déroulement des matchs à trois. - Savoir comment on remplit une feuille de match.
	<p><u>Des capacités motrices :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancer le ballon de bas en haut (type cuillère) ou à 10 doigts. - Attraper le ballon avant qu'il ne tombe par terre et le relancer. - Se placer/se déplacer/se replacer sur le terrain (en avant, en arrière, en pas chassés). - Envoyer le ballon par-dessus le filet, de manière à faire tomber le ballon dans le terrain adverse, hors de portée de l'adversaire. - Faire une passe à un partenaire.
	<p><u>Des capacités propres à l'arbitrage :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Indiquer le début et la fin de l'échange. - A la fin de l'échange, indiquer qui récupère le ballon et pourquoi. - Noter les points sur la feuille de match. - Annoncer le score aux joueurs.
	<p><u>Des attitudes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se conduire dans un groupe en fonction de règles et de codes : respecter les adversaires et l'arbitre, respecter les règles du jeu.

REPERES DANS LA PROGRESSION DE LA SITUATION DE REFERENCE

	Principes de la confrontation	Capacités motrices spécifiques liées au lancer
Repère 1	- Jeu en 1 contre 1 (A contre B) - 1 touche de balle	- A lance le ballon de bas en haut (à la cuillère) par-dessus le filet. - B bloque le ballon et le relance par-dessus le filet à la cuillère.
Repère 2	- Jeu en 1 contre 1 (A contre B) - 1 touche de balle	- A lance le ballon au-dessus de sa tête et l'envoie à 10 doigts par-dessus le filet. - B bloque le ballon et le relance à 10 doigts.
Repère 3	- Jeu en 2 contre 2 (AA' contre BB') - 3 touches de balle <u>obligatoires</u> à l'intérieur de son propre camp (sauf engagement) - Déplacement possible quand on n'est pas porteur du ballon, afin de mieux se positionner.	- A bloque le ballon et le lance à A' à la cuillère <u>ou</u> à 10 doigts. - A' bloque le ballon et passe le ballon à A à la cuillère <u>ou</u> à 10 doigts. - A lance le ballon par-dessus le filet à la cuillère <u>ou</u> à 10 doigts. - B bloque le ballon et lance le ballon à B' à la cuillère <u>ou</u> à 10 doigts. - ...
Repère 4	- Jeu en 2 contre 2 (AA' contre BB') - 1 ou 2 ou 3 touches de balle à l'intérieur de son propre camp.	Les joueurs ont le choix de bloquer ou non le ballon à chaque touche de balle. On pourra accepter une attaque à une main (type smash ou autre) en fin de cycle d'apprentissage.

REGLES DE FONCTIONNEMENT

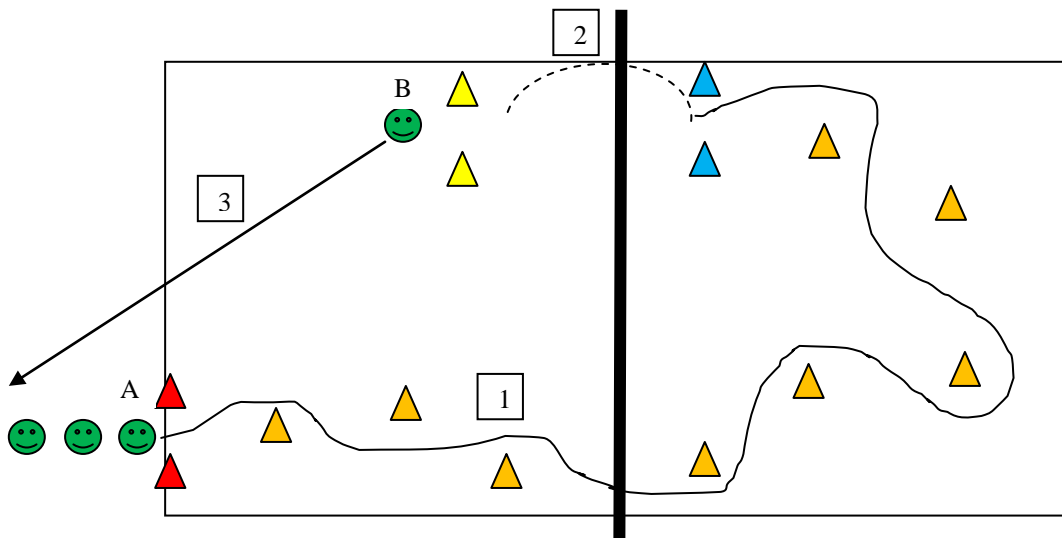
Espace	Une salle de sports ; une salle des fêtes ; à l'extérieur.
Gestion du groupe	<ul style="list-style-type: none"> - Pour le jeu en 1/1 (début du cycle d'apprentissage) constituer des groupes de 3 joueurs, identifiables par des chasubles. - Pour le jeu en 2/2 constituer des équipes de 2 joueurs, identifiables par des chasubles.
Matériel spécifique	<ul style="list-style-type: none"> - un ballon d'initiation au volley-ball. - un terrain de 6m x 3 m (jeu en 1/1) ou de 9m x 4,5m (jeu en 2/2) délimité par des plots ; un filet de volley-ball ou un élastique tendu entre des poteaux à une hauteur de 2 m.
Temps et déroulement d'une séance	<p>La séance dure environ 1h et se déroule en 3 temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Echauffement : cardio - articulaire et spécifique - 1 à 2 situations d'apprentissage et la situation de référence (match) - Retour au calme <p>Identifier des périodes de jeu et de non jeu (les regroupements permettront de faire le point).</p>
La situation de référence	<p>Mettre en place la situation de match en 1 / 1 ou 2 / 2 à toutes les séances (voir les repères de progression page précédente).</p> <p>Parallèlement, l'arbitrage par les élèves sera introduit dès la séance 1.</p>
Les situations d'apprentissage	<p>Elles seront choisies en fonction des problèmes rencontrés par les élèves (attaquer, protéger, déséquilibrer). Au début, on privilégiera le travail autour des actions « lancer » et « rattraper ».</p> <p>L'enseignant ne choisira que quelques situations parmi celles proposées, en plus de la situation référence.</p>

INTERDISCIPLINARITE

Langage oral	- Exprimer son ressenti sur l'activité : émotions, principes de réalisation d'actions spécifiques (passe à 10 doigts par exemple)...
Lecture	- Lire les règles du jeu de la situation de référence, le tableau de déroulement des matchs à trois, la feuille de match.
Production écrite	<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire des comptes rendus de séances, les règles de jeux, les principes de réalisation... - Remplir une feuille de match.
Technologie	- Utiliser les TICE (prendre des photos et les insérer dans un traitement de textes pour réaliser un compte-rendu, un « cahier du volleyeur...).
Citoyenneté	- Participer à un débat d'idées sur des thèmes divers, tels que « le respect de l'arbitre », « les règles du jeu »...
Mathématiques	<ul style="list-style-type: none"> - Créer/ utiliser des feuilles de poule (voir annexe). - Compter des points. - Résoudre des problèmes en lien avec l'activité (exemples : Combien de groupes de 3 joueurs avec 27 élèves ? Différence de points entre deux élèves ou deux équipes...).
...	

QUELQUES JEUX D'ÉCHAUFFEMENT

Le parcours en dribbles



- 1) Le joueur A part entre les plots rouges et slalome en dribbles entre les plots orange. (1^{er} passage main droite seulement ; 2^{ème} passage main gauche seulement ; 3^{ème} passage alternance main droite et main gauche).
- 2) Arrivé entre les plots bleus, le joueur A bloque le ballon, l'envoie avec une passe à dix doigts par-dessus le filet au joueur B situé entre les plots jaunes, puis passe sous le filet pour se placer à son tour en position d'attente.
- 3) Lorsque le joueur B a récupéré le ballon, il vient se placer à la fin de la file.

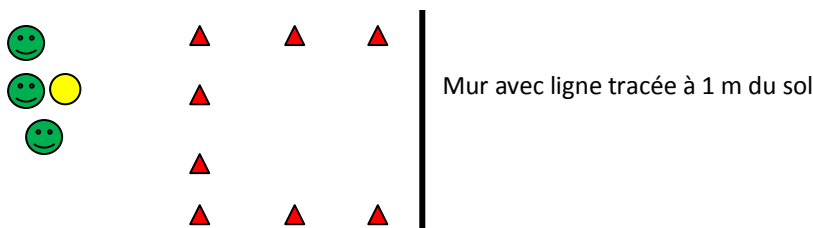
Le record

L'élève lance le ballon en l'air (à la cuillère). Entre chaque rebond, il essaie de passer le plus de fois sous le ballon, jusqu'à ce que cela devienne impossible. Il comptabilise tous les passages réalisés.

Le mur

Les élèves se regroupent par 3 ou par 4. Chaque élève doit lancer le ballon à tour de rôle contre un mur, au-dessus d'une ligne tracée avec du scotch à 1 m du sol. L'élève est éliminé :

- lorsqu'il lance le ballon au-dessous de la ligne.
- lorsqu'il lance le ballon au-dessus de la ligne mais que le ballon ne rebondit pas au sol à l'intérieur du terrain délimité par des plots.
- lorsqu'il ne rattrape pas le ballon après le premier rebond.

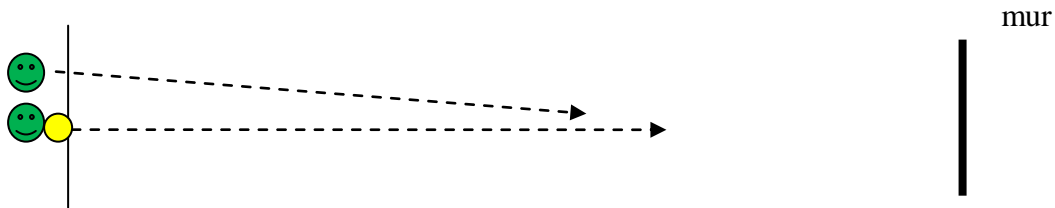


variante : une fois qu'on a rattrapé le ballon à deux mains, on doit le lancer en faisant une passe à dix doigts.

L'arrêt du ballon

Les enfants se groupent par binômes.

Les deux élèves se placent derrière une ligne avec un ballon. Le premier lance le ballon en le faisant rouler ; l'autre élève doit arrêter le ballon avec une partie du corps déterminée, avant que le ballon ne touche le mur (la main droite, le pied gauche, les fesses, la tête...).

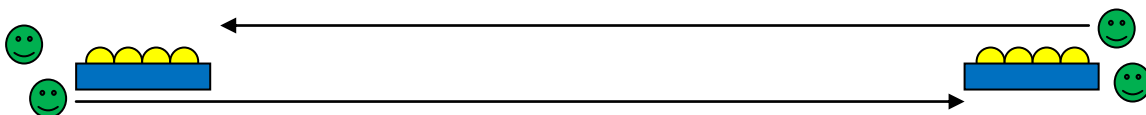


Le ballon chasseur

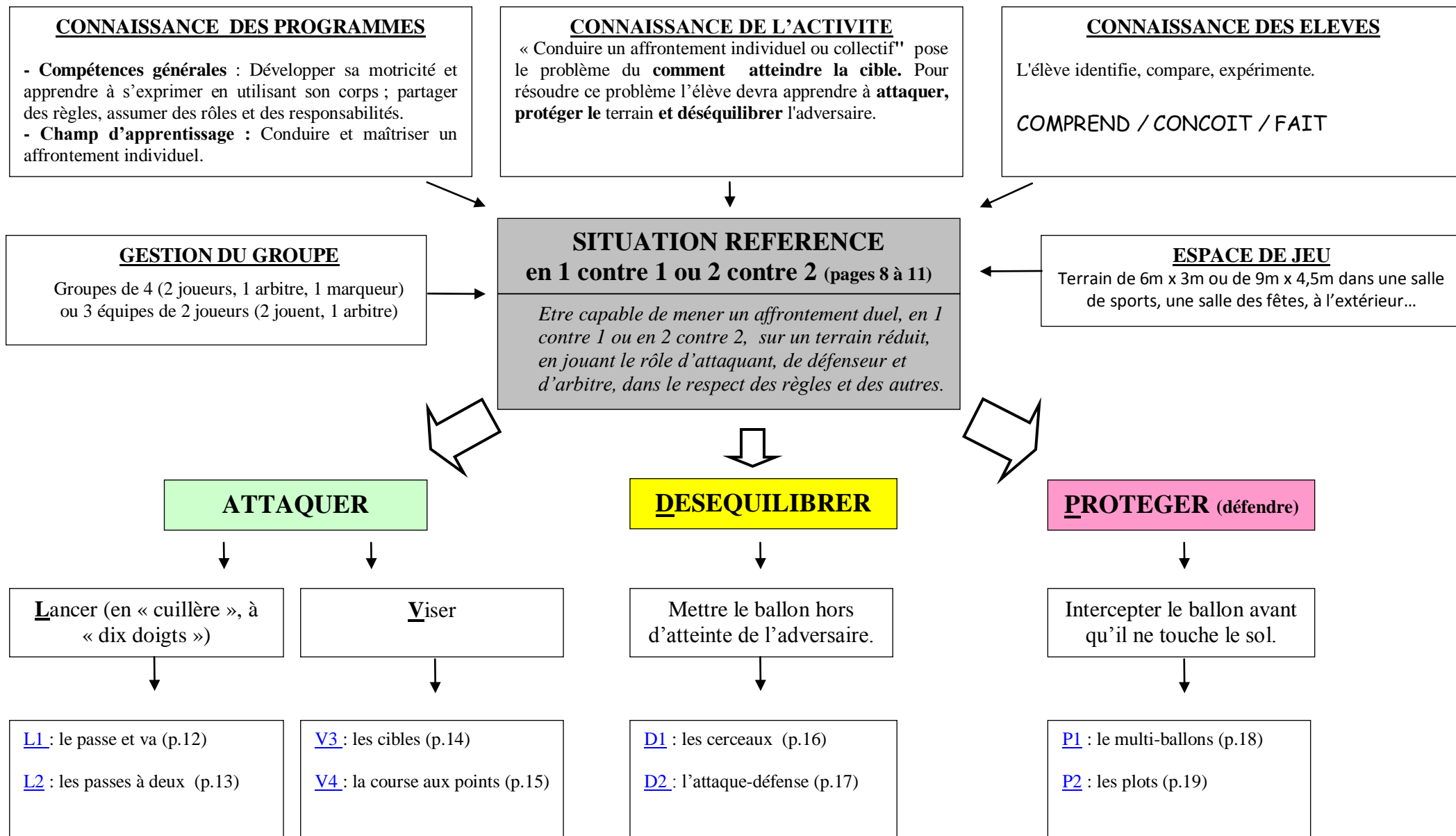
Tous les élèves se trouvent dans un terrain délimité (par exemple 5 m x 10 m). On donne le ballon à un chasseur, qui doit toucher un élève avec un ballon de volley-ball. L'élève touché sort alors des limites du terrain et le ballon est récupéré par quelqu'un (le plus rapide !), qui devient à son tour chasseur. Après avoir été sorti du terrain, on peut entrer de nouveau lorsque le chasseur qui nous a touché (et seulement celui-ci !) est sorti à son tour.

Les déménageurs

Chaque équipe (de 3, de 4...) doit déménager ses ballons dans la caisse de l'équipe adverse. Le parcours peut se faire en prenant le ballon à deux mains, à une seule main, en dribblant... Prévoir un sens de course pour que les élèves ne se percutent pas.



Les fondamentaux de la démarche pédagogique en Volley-ball



La situation de référence (repère 1)

Compétence spécifique : Coopérer et s'opposer individuellement.

Acquisitions : Mener un affrontement duel en situation de match.

Parler, lire, écrire ; éducation du citoyen : Faire lire la règle du jeu ; l'expliquer collectivement.

But :

Lancer le ballon pour qu'il touche le sol à l'intérieur du camp adverse.

Consigne :

- Pour l'attaquant : *Tu lances le ballon du bas vers le haut par-dessus le filet, de manière à ce qu'il tombe sur le sol, à l'intérieur du camp adverse ; puis tu fais le tour du plot au fond de ton camp.*
- Pour le défenseur : *Tu rattrapes le ballon lancé par l'adversaire avant qu'il ne touche le sol de ton camp et tu relances par-dessus le fil, puis tu fais le tour du plot au fond de ton camp.*
- Pour l'arbitre : *Tu indiques le début et la fin de l'échange. Tu dis qui marque le point et pourquoi. (voir fiche arbitrage en annexe)*

Déroulement:

- Au début de la partie le joueur A engage en lançant le ballon du bas vers le haut à deux mains, puis fait le tour du plot qui se trouve sur la ligne de fond de son camp. Si le joueur B réussit à bloquer le ballon avant que celui-ci ne touche le sol de son camp, il devient attaquant et relance le ballon de l'endroit où il l'a rattrapé, avant de faire lui aussi le tour du plot qui se trouve sur la ligne de fond de son camp. L'échange se termine lorsque le ballon touche le sol ou quand une faute est commise.

Le joueur qui a marqué un point récupère le ballon pour engager un nouvel échange.

Règles :

- Le lancer du ballon se fait toujours de bas en haut.
- Pour engager, le joueur peut se placer où il veut dans son camp, mais au-delà d'une ligne imaginaire parallèle au filet (à environ 1 m).
- Si le ballon tombe dans le camp du joueur B, le joueur A marque le point, et inversement.
- Si le ballon tombe à l'extérieur du terrain sans avoir été touché par le défenseur, celui-ci marque le point.
- Si le ballon tombe à l'extérieur du terrain après avoir été touché par le défenseur, l'attaquant marque le point.
- Si un joueur touche le filet, son adversaire marque le point.
- Si un joueur se déplace avec le ballon dans les mains, son adversaire marque le point.
- Si un joueur n'a pas fait le tour du plot (ligne du fond) avant de récupérer le ballon, il perd le point.

Critères de réussite :

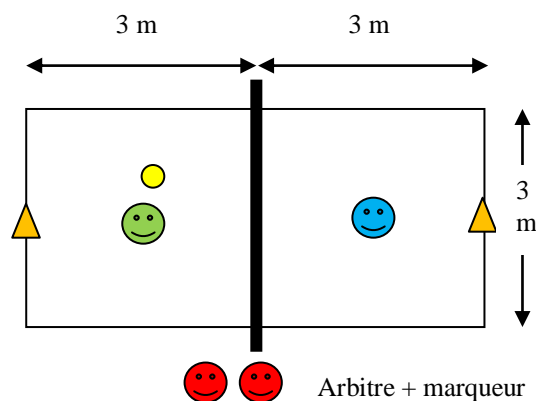
Nombre de points marqués par chacun des deux joueurs.

Matériel :

Par groupe : un terrain de 6m x 3m avec filet, 1 ballon.

Gestion de la classe :

1 groupe de 4 joueurs : 2 joueurs, 1 arbitre, 1 marqueur



Durée : 3 à 5 minutes

Répétition : 6 matchs de 3 à 5 minutes

(voir feuille de marque et feuille de poule en annexes)

Règles pour y parvenir

Pour l'attaquant : s'orienter vers l'endroit visé ; plier les genoux avant de lancer ; jouer dans les espaces libres.

Pour le défenseur : suivre la trajectoire de la balle.

Si ...	Alors	Variables :
- Si les joueurs ne marquent pas beaucoup de points.	- Agrandir la taille du terrain.	- Taille du terrain.
- Si les joueurs marquent beaucoup de points.	- Diminuer la taille du terrain. - Retravailler les actions « lancer » et « rattraper ».	

La situation de référence (repère 2)

Compétence spécifique : Coopérer et s'opposer individuellement.

Acquisitions : Mener un affrontement duel en situation de match.

Parler, lire, écrire ; éducation du citoyen : Faire lire la règle du jeu ; l'expliquer collectivement.

But :

Lancer le ballon pour qu'il touche le sol à l'intérieur du camp adverse.

Consigne :

- Pour l'attaquant : *Tu lances le ballon au-dessus de ta tête, afin d'effectuer une passe à 10 doigt par-dessus le filet, de manière à ce qu'il tombe sur le sol, à l'intérieur du camp adverse ; puis tu fais le tour du plot au fond de ton camp.*
- Pour le défenseur : *Tu rattrapes le ballon lancé par l'adversaire avant qu'il ne touche le sol de ton camp et tu relances en passe à 10 doigts; puis tu fais le tour du plot au fond de ton camp.*
- Pour l'arbitre : *Tu indiques le début et la fin de l'échange. Tu dis qui marque le point et pourquoi. (voir fiche arbitrage en annexe)*

Déroulement:

- Au début de la partie le joueur A engage en lançant le ballon du bas vers le haut à deux mains, puis fait le tour du plot qui se trouve sur la ligne de fond de son camp. Si le joueur B réussit à bloquer le ballon avant que celui-ci ne touche le sol de son camp, il devient attaquant et relance le ballon de l'endroit où il l'a rattrapé, avant de faire lui aussi le tour du plot qui se trouve sur la ligne de fond de son camp. L'échange se termine lorsque le ballon touche le sol ou quand une faute est commise.

Le joueur qui a marqué un point récupère le ballon pour engager un nouvel échange.

Règles :

- Pour engager, le joueur peut se placer où il veut dans son camp, mais au-delà d'une ligne imaginaire parallèle au filet (à environ 1 m). L'engagement se fait toujours par un lancer de bas en haut.
- Si le ballon tombe dans le camp du joueur B, le joueur A marque le point, et inversement.
- Si le ballon tombe à l'extérieur du terrain sans avoir été touché par le défenseur, celui-ci marque le point.
- Si le ballon tombe à l'extérieur du terrain après avoir été touché par le défenseur, l'attaquant marque le point.
- Si un joueur touche le filet, son adversaire marque le point.
- Si un joueur se déplace avec le ballon dans les mains, son adversaire marque le point.
- Si un joueur n'a pas fait le tour du plot (ligne du fond) avant de récupérer le ballon, il perd le point.

Critères de réussite :

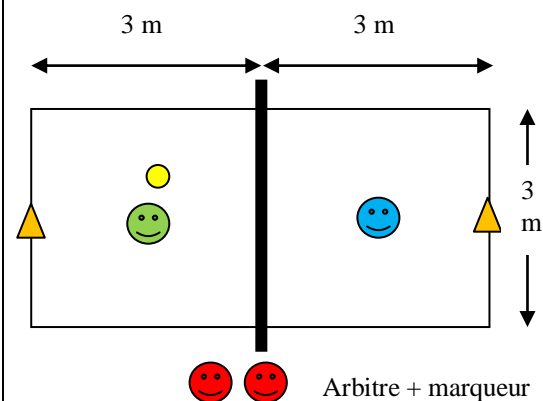
Nombre de points marqués par chacun des deux joueurs.

Matériel :

Par groupe : un terrain de 6m x 3m avec filet, 1 ballon.

Gestion de la classe :

1 groupe de 4 joueurs : 2 joueurs, 1 arbitre, 1 marqueur



Durée : 3 à 5 minutes

Répétition : 6 matchs de 3 à 5 minutes

(voir feuille de marque et feuille de poule en annexes)

Règles pour y parvenir

Pour l'attaquant : s'orienter vers l'endroit visé ; plier les genoux avant de lancer ; jouer dans les espaces libres.

Pour le défenseur : suivre la trajectoire de la balle.

Si ...

- Si les joueurs ne marquent pas beaucoup de points.
- Si les joueurs marquent beaucoup de points.

Alors

- Agrandir la taille du terrain.
- Diminuer la taille du terrain.
- Retravailler les actions « lancer » et « rattraper ».

Variables :

- Taille du terrain.

La situation de référence (repère 3)

Compétence spécifique : Coopérer et s'opposer individuellement.

Acquisitions : Mener un affrontement duel en situation de match.

Parler, lire, écrire ; éducation du citoyen : Faire lire la règle du jeu ; l'expliquer collectivement.

But :

Lancer le ballon pour qu'il touche le sol à l'intérieur du camp adverse.

Consigne :

- Pour les attaquants : *Vous effectuez deux passes en bloquant le ballon le ballon en envoyant soit à la cuillère, soit à 10 doigts. Le dernier qui reçoit le ballon de son équipier renvoie directement à 10 doigts par-dessus le filet.*
- Pour les défenseurs : *Vous bloquez le ballon lancé par l'adversaire avant qu'il ne touche le sol de votre camp et vous devenez attaquants.*
- Pour l'arbitre : *Tu indiques le début et la fin de l'échange. Tu dis qui marque le point et pourquoi. (voir fiche arbitrage en annexe)*

Déroulement:

Au début de la partie le joueur A ou A' engage en lançant le ballon du bas vers le haut à deux mains. Si un joueur adverse (exemple B) réussit à bloquer le ballon avant que celui-ci ne touche le sol de son camp, il devient attaquant et relance le ballon à la cuillère ou à 10 doigts vers B' qui bloque le ballon. B' redonne le ballon à B à la cuillère ou à 10 doigts. Enfin, B renvoie directement le ballon à 10 doigts par-dessus le filet... L'échange se termine lorsque le ballon touche le sol ou quand une faute est commise.

L'équipe qui a marqué un point récupère le ballon pour engager un nouvel échange.

Règles :

- Pour engager, le joueur peut se placer où il veut dans son camp, mais au-delà d'une ligne imaginaire parallèle au filet (à environ 1 m). L'engagement se fait toujours par un lancer de bas en haut.
- Si le ballon tombe dans le camp de l'équipe B, l'équipe A marque le point, et inversement.
- Si le ballon tombe à l'extérieur du terrain sans avoir été touché par un des défenseurs, ceux-ci marquent le point.
- Si le ballon tombe à l'extérieur du terrain après avoir été touché un des défenseurs, les attaquants marquent le point.
- Si un joueur touche le filet, ses adversaires marquent le point.
- Si un joueur se déplace avec le ballon dans les mains, ses adversaires marquent le point.

Critères de réussite :

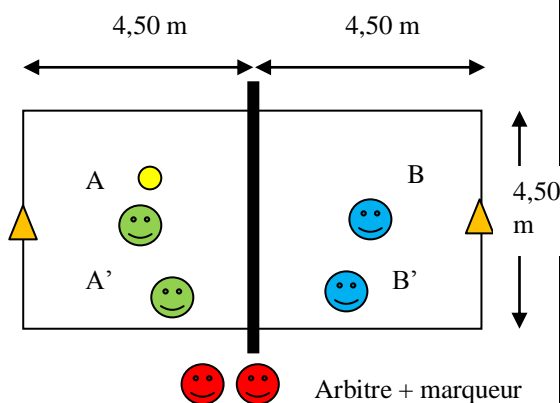
Nombre de points marqués par chaque équipe.

Matériel :

Par groupe : un terrain de 9m x 4,50m avec filet, 1 ballon.

Gestion de la classe :

3 groupe de 2 joueurs : 2 équipes jouent, 1 équipe juge (arbitre + marqueur)



Durée : 3 à 5 minutes

Répétition : 3 matchs de 3 à 5 minutes

(voir feuilles de marque et feuilles de poule en annexes)

Règles pour y parvenir

Pour l'attaquant : s'orienter vers l'endroit visé ; plier les genoux avant de lancer ; jouer dans les espaces libres ; se déplacer vers le fil quand on n'a pas le ballon.

Pour le défenseur : suivre la trajectoire de la balle ; se répartir l'occupation du terrain pour éviter les espaces libres.

Si ...

- Si les joueurs ne marquent pas beaucoup de points.
- Si les joueurs marquent beaucoup de points.

Alors

- Agrandir la taille du terrain.
- Diminuer la taille du terrain.
- Retravailler les actions « lancer » et « rattraper ».

Variables :

- Taille du terrain.

La situation de référence (repère 4)

Compétence spécifique : Coopérer et s'opposer individuellement.

Acquisitions : Mener un affrontement duel en situation de match.

Parler, lire, écrire ; éducation du citoyen : Faire lire la règle du jeu ; l'expliquer collectivement.

<p>But : Lancer le ballon pour qu'il touche le sol à l'intérieur du camp adverse.</p> <p>Consigne :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour les attaquants : <i>Vous avez le choix de bloquer ou non le ballon, mais la passe se fait toujours à 10 doigts. Vous avez le choix de renvoyer directement le ballon ou d'effectuer 2 ou 3 touches de balle.</i> - Pour les défenseurs : <i>Vous avez le choix de bloquer ou non le ballon lancé par l'adversaire avant qu'il ne touche le sol de votre camp, et vous devenez attaquants.</i> - Pour l'arbitre : <i>Tu indiques le début et la fin de l'échange. Tu dis qui marque le point et pourquoi. (voir fiche arbitrage en annexe)</i> <p>Déroulement: Au début de la partie le joueur A ou A' engage en lançant le ballon du bas vers le haut à deux mains. Un joueur adverse (exemple B) peut alors <u>bloquer</u> ou <u>non</u> le ballon avant que celui-ci ne touche le sol de son camp. Il devient attaquant et a le choix de renvoyer le ballon directement à 10 doigts (éventuellement à une main) par-dessus le filet ou de passer le ballon à 10 doigts vers B'. Dans ce cas, B' a lui aussi le choix de renvoyer le ballon directement à 10 doigts (éventuellement à une main) par-dessus le filet ou de passer le ballon à 10 doigts vers B. Dans ce cas, B envoie le ballon à 10 doigts (éventuellement à une main) par-dessus le filet... L'échange se termine lorsque le ballon touche le sol ou quand une faute est commise. L'équipe qui a marqué un point récupère le ballon pour engager un nouvel échange.</p> <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour engager, le joueur peut se placer où il veut dans son camp, mais au-delà d'une ligne imaginaire parallèle au filet (à environ 1 m). L'engagement se fait toujours par un lancer de bas en haut. - Si le ballon tombe dans le camp de l'équipe B, l'équipe A marque 1 point si le ballon a été bloqué avant le renvoi, ou 2 points lorsque le ballon n'a pas été bloqué préalablement. - Si le ballon tombe à l'extérieur du terrain sans avoir été touché par un des défenseurs, ceux-ci marquent 1 point. - Si le ballon tombe à l'extérieur du terrain après avoir été touché par un des défenseurs, les attaquants marquent 1 point si le ballon a été bloqué avant le renvoi, ou 2 points lorsque le ballon n'a pas été bloqué préalablement. - Si un joueur touche le filet, ses adversaires marquent 1 point. - Si un joueur se déplace avec le ballon dans les mains, ses adversaires marquent 1 point. <p>Critères de réussite : Nombre de points marqués par chaque équipe.</p>	<p>Matériel : Par groupe : un terrain de 9m x 4,50m avec filet, 1 ballon.</p> <p>Gestion de la classe : 3 groupe de 2 joueurs : 2 équipes jouent, 1 équipe juge (arbitre + marqueur)</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>Durée : 3 à 5 minutes</p> <p>Répétition : 3 matchs de 3 à 5 minutes</p> <p>(voir feuilles de marque et feuilles de poule en annexes)</p>
--	---

Règles pour y parvenir

Pour l'attaquant : s'orienter vers l'endroit visé ; plier les genoux avant de lancer ; jouer dans les espaces libres ; se déplacer vers le fil quand on n'a pas le ballon.

Pour le défenseur : suivre la trajectoire de la balle ; se répartir l'occupation du terrain pour éviter les espaces libres.

<p>Si ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si les joueurs ne marquent pas beaucoup de points. - Si les joueurs marquent beaucoup de points. 	<p>Alors</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agrandir la taille du terrain. - Diminuer la taille du terrain. - Retravailler les actions « lancer » et « rattraper ». 	<p>Variation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Taille du terrain.
--	---	--

Le passe et va

Compétence spécifique : Coopérer et s'opposer individuellement.

Acquisitions : Lancer le ballon sur un partenaire en maîtrisant la direction et la force. Se déplacer de façon optimale.

Parler, lire, écrire ; éducation du citoyen : Lire et remplir la feuille de route (voir annexes 3 et/ou 4).

But :

Lancer le ballon sur un partenaire sans le mettre en difficulté puis se déplacer vers un cerceau afin d'y réaliser une action spécifique.

Consigne :

- Les lanceurs : *Chacun à votre tour, vous lancez le ballon du bas vers le haut par-dessus le filet, de manière à ce qu'il soit attrapé sans difficulté par votre partenaire avant qu'il touche le sol. Puis vous vous déplacez à l'intérieur de votre cerceau et vous revenez au centre de votre camp.*
- L'arbitre : *Tu comptes les réussites.*

Déroulement et règles :

- Les joueurs A et B placent chacun leur cerceau dans un coin de leur camp, puis se positionnent au centre de leur camp.
- Le joueur A lance le ballon du bas vers le haut par-dessus le filet, de manière à ce qu'il soit attrapé sans difficulté par son partenaire. Puis il se déplace jusqu'à son cerceau afin d'y poser les 2 pieds. Enfin, il revient à sa place de départ, au centre de son camp.
- Pendant le déplacement de A, le joueur B récupère le ballon avant qu'il ne touche terre. Puis il attend le retour de A avant de lancer à son tour le ballon et de se déplacer vers son cerceau...
- Le binôme marque 1 point après chaque passage du ballon au-dessus du filet, si le ballon ne tombe pas au sol et que les bonnes actions ont été effectuées par le binôme.
- Le binôme ne marque pas de point:
 - . si le ballon ne passe pas le filet.
 - . si le ballon tombe au sol.
 - . si le ballon est touché par le joueur B avant qu'il n'atteigne le sol mais que le ballon est relâché.
- L'arbitre compte le nombre de réussites.
- Au bout de 2 minutes, on retient le nombre de points marqués par le binôme et on échange les rôles.

Critères de réussite :

Nombre de points en 2 minutes.

Variante :

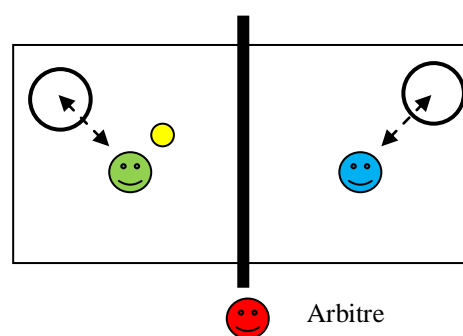
- Jouer au temps contre d'autres binômes (le binôme qui a le plus de réussites en 2 minutes a gagné). On pourra demander de placer 1 pied, 2 pieds, 1 main... dans le cerceau.
- Lancer à 10 doigts après avoir bloqué le ballon.

Matériel :

Par groupe : un terrain de 6m x 3m avec filet, 1 ballon, 2 cerceaux.

Gestion de la classe :

1 groupe de 3 joueurs : 2 joueurs, 1 arbitre



Durée : 2 minutes pour marquer le plus de points

Répétition : 3 manches de 2 minutes

	Manche 1	Manche 2	Manche 3
Joueurs	A et B	A et C	B et C
Arbitre	C	B	A

Règles pour y parvenir

Quand je lance: s'orienter vers l'endroit visé ; plier les genoux avant de lancer.

Quand je réceptionne : se placer au point de chute du ballon ; ouvrir les bras / les mains pour attraper le ballon.

Si ...

- Si le binôme ne parvient pas à marquer.
- Si le binôme parvient à marquer facilement.

Alors

- Rapprocher le cerceau.
- Baisser la hauteur du filet.
- Marquer 1 point près 5 passages au lieu de 10.
- Eloigner le cerceau.
- Mettre les 2 pieds, ou la main dans le cerceau.
- Le joueur A lance le ballon à 10 doigts, après envoi au-dessus de sa tête.

Variables :

- Taille du cerceau.
- Nombre de cerceaux.
- Place du cerceau.
- Hauteur du filet.
- Type de lancer.

Les passes à deux

Compétence spécifique : Coopérer et s'opposer individuellement.

Acquisitions : Lancer le ballon sur un partenaire, en maîtrisant la direction et la force. Se déplacer de façon optimale.

Parler, lire, écrire ; éducation du citoyen : Faire expliquer les règles de réalisation pour réussir une passe à 10 doigts (cf annexe 3).

But :
Réaliser des passes sans mettre en difficulté les autres joueurs.

- Consigne :**
- Le réceptionneur : *Tu dis « j'ai » lorsque le ballon arrive vers toi, tu bloques le ballon, puis tu l'envoies à la cuillère à ton partenaire.*
 - Le relanceur : *Lorsque tu vois que le ballon du lanceur ne t'est pas destiné, tu te déplaces vers le filet, tu bloques le ballon que t'envoie ton partenaire et tu l'envoies à un adversaire.*
 - L'arbitre : *Tu comptes le nombre d'enchaînements réussis.*

Déroulement et règles :

Situation A:

Le joueur (A par exemple) qui va attraper le ballon crie « j'ai » et bloque le ballon, puis fait une passe à la cuillère à son partenaire A' qui s'est déplacé vers le filet. Celui-ci bloque le ballon et l'envoie à la cuillère par-dessus le filet à un joueur de l'équipe adverse.

Situation B:

Le joueur (A par exemple) qui va attraper le ballon crie « j'ai » et bloque le ballon, puis fait une passe à la cuillère à son partenaire A' qui s'est déplacé vers le filet. Celui-ci envoie directement le ballon à 10 doigts par-dessus le filet à un joueur de l'équipe adverse.

Situation C:

Le joueur (A par exemple) qui va attraper le ballon crie « j'ai » et bloque le ballon, puis fait une passe à 10 doigts à son partenaire A' qui s'est déplacé vers le filet. Celui-ci envoie directement le ballon à 10 doigts par-dessus le filet à un joueur de l'équipe adverse.

- Les deux équipes marquent 1 point après 1 enchaînement entier (4 passes), si le ballon ne tombe pas au sol et que le ballon a franchi 2 fois le filet.
- Le binôme ne marque pas de point:
 - . si le ballon ne passe pas le filet.
 - . si le ballon tombe au sol.
- Les arbitres comptent le nombre de réussites.
- Au bout de 2 minutes, on échange les rôles.

Critères de réussite :

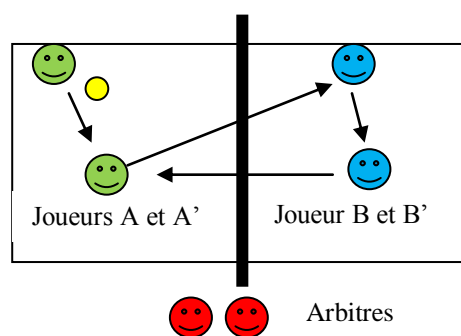
Nombre de points marqués par les quatre joueurs.

Matériel :

Par groupe : un terrain de 9m x 4,5m avec filet, 1 ballon.

Gestion de la classe :

3 équipes de 2 joueurs : 2 jouent, 1 arbitre



Durée : 2 min

Répétition : 3 manches

	Manche 1	Manche 2	Manche 3
Equipes qui jouent	A et B	A et C	B et C
Equipe qui arbitre	C	B	A

Règles pour y parvenir

- Etre attentif pour savoir qui va recevoir le ballon.
- Lorsqu'on fait la passe à son partenaire, elle doit être suffisamment haute pour que le partenaire puisse la jouer en se plaçant sous le ballon.
- Pour réaliser la passe à 10 doigts : former un triangle avec ses deux pouces et ses deux index ; pousser le ballon en plaçant ce triangle légèrement en dessous.

Si ...

- Si les joueurs ne parviennent pas à marquer en utilisant la passe à 10 doigts.
- Si les joueurs parviennent à marquer facilement.

Alors

- Prendre un temps pour échanger par deux à 10 doigts :
 - a) Je bloque puis je passe.
 - b) J'échange directement.
- Lorsque le ballon a passé le filet, ne plus bloquer le ballon.

Variables :

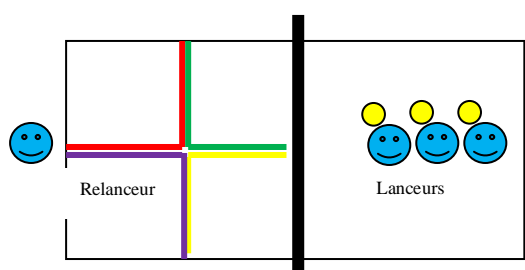
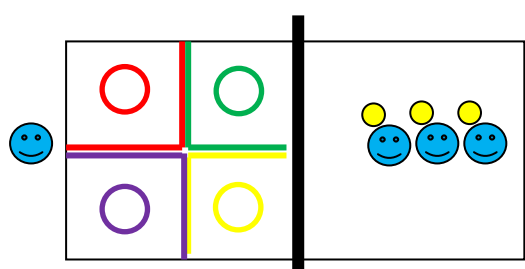
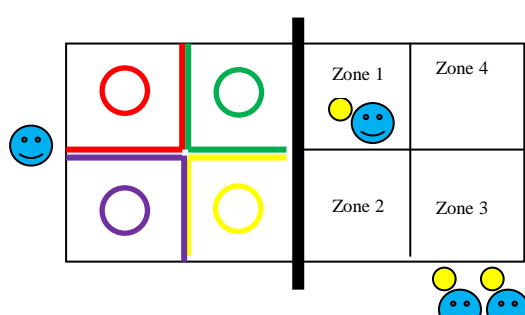
- Type de lancer.
- Bloquer ou non le ballon.

Les cibles

Compétence spécifique : Coopérer et s'opposer individuellement.

Acquisitions : Lancer le ballon sur une cible, en maîtrisant la direction et la force.

Parler, lire, écrire ; éducation du citoyen : Représenter par des dessins légendés les différentes situations.

<p>But : Lancer son ballon, à la cuillère ou à 10 doigts, dans la cible.</p> <p>Consignes : <u>Situation A:</u> - Le lanceur : <i>Tu annonces la couleur d'une zone (rouge, vert, violet, jaune) et tu lances le ballon dans cette zone.</i> - Le relanceur : <i>Tu renvoies le ballon lancé en le faisant rouler sur le côté du terrain.</i> <u>Situation B:</u> - Le lanceur : <i>Tu annonces la couleur d'une zone (rouge, vert, violet, jaune) et tu lances le ballon dans cette zone, si possible dans le cerceau.</i> <u>Situation C:</u> - Le lanceur : <i>Tu te places dans la zone 1, tu annonces la couleur d'une zone (rouge, vert, violet, jaune) et tu lances le ballon dans cette zone, si possible dans le cerceau. Tu changes de zone à chaque lancer.</i></p> <p>Déroulement et règles : <u>Situation A:</u> - Les lanceurs se placent au milieu du terrain les uns derrière les autres. Après 4 lancers par joueur, on change de relanceur. - On ne peut pas annoncer deux fois la même zone. - On marque un point à chaque lancer réussi. <u>Situation B:</u> - On marque 2 points si le ballon tombe sur ou dans le cerceau, 1 point si le ballon tombe dans la zone. <u>Situation C:</u> - Idem situation B.</p> <p>Critères de réussite : Nombre de points marqués par le joueur après que tous les joueurs ont été relanceurs.</p> <p>Variante : Viser les zones les unes après les autres, dans un ordre déterminé (« Tour de France »).</p>	<p>Matériel : Par groupe : un terrain de 6m x 3m avec filet, 3 à 5 ballons</p> <p>Gestion de la classe : Des groupes de 3 à 5 joueurs</p> <p>Situation A :</p>  <p>Situation B :</p>  <p>Situation C :</p>  <p>Durée : passage de tous les joueurs</p> <p>Répétition : une fois chaque situation</p>
--	---

Règles pour y parvenir
S'orienter vers l'endroit visé ; plier les genoux avant de lancer.

<p>Si ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si l'attaquant ne parvient pas à marquer. - Si l'attaquant parvient à marquer facilement. 	<p>Alors</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diminuer la hauteur du filet. - Envoyer le ballon à dix doigts. 	<p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hauteur du filet. - Type de lancer.
---	--	--

La course aux points

Compétence spécifique : Coopérer et s'opposer individuellement.

Acquisitions : Lancer le ballon sur une cible, en maîtrisant la direction et la force.

Parler, lire, écrire ; éducation du citoyen : De retour en classe, exprimer son ressenti.

But :

Lancer le ballon pour qu'il tombe sur une cible à l'intérieur du camp adverse.

Consigne :

- Quand tu es porteur du ballon : *Tu lances le ballon à la cuillère par-dessus le filet dans une des cibles ou tu fais une passe à la cuillère à ton partenaire.*
- Quand tu n'es pas porteur du ballon : *Tu te déplaces près du filet.*

Déroulement et règles :

- Les deux premiers joueurs en attente entrent à l'intérieur du terrain avec un ballon.
- Dès qu'il est entré, le porteur du ballon s'arrête au fond du terrain ; il a alors le choix : soit il envoie directement à la cuillère le ballon vers une des cibles, soit il fait une passe à la cuillère à son partenaire.
- Dès qu'il est entré, le non-porteur du ballon se déplace où il le veut sur le terrain, pour éventuellement recevoir la passe de son partenaire. S'il reçoit le ballon, il a lui aussi le choix d'envoyer le ballon sur une cible ou de faire à son tour une passe à son partenaire, si celui-ci s'est bien placé.
- Le joueur qui n'était pas porteur du ballon au départ récupère le ballon et le binôme se déplace à l'extrémité de la file d'attente. Le binôme en attente entre à son tour sur le terrain.
- Le binôme marque le nombre de points correspondant à la cible (par exemple : verte 1 pt ; orange 2 pts ; rouge 3 pts).

Critères de réussite :

Nombre de points marqués par chaque binôme.

Variable :

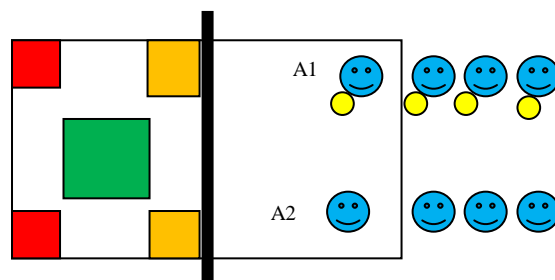
Lancer le ballon à 10 doigts.

Matériel :

Par groupe : un terrain de 9m x 4,50m avec filet, plusieurs ballons, des cibles.

Gestion de la classe :

Plusieurs binômes.



Durée : 10 ballons joués pour chaque binôme

Répétition : 3 manches

Règles pour y parvenir

S'orienter vers l'endroit visé ; plier les genoux avant de lancer.

Si ...

- Si le binôme ne parvient pas à marquer.
- Si le binôme parvient à marquer facilement.

Alors

- Augmenter la taille du terrain.
- Installer des cibles plus grandes.
- Ajouter des cerceaux.
- Diminuer la taille du terrain.
- Mettre des cibles plus petites.
- Diminuer le nombre de cibles.
- Lancer le ballon à 10 doigts, après envoi au-dessus de sa tête.

Variables :

- Taille des cibles.
- Nombre de cibles.
- Taille du terrain.
- Type de lancer.

Les cerceaux

Compétence spécifique : Coopérer et s'opposer individuellement.

Acquisitions : Mettre le ballon hors d'atteinte de l'adversaire, en fonction du placement de celui-ci.

Parler, lire, écrire ; éducation du citoyen : Laisser les élèves expliquer oralement les règles du jeu, à partir du dessin de la situation.

But :

Lancer le ballon pour qu'il tombe sur une cible à l'intérieur du camp adverse.

Consigne : au signal de l'arbitre

- L'attaquant : *Lorsque le défenseur a touché un cerceau, tu lances le ballon par-dessus le filet, afin qu'il tombe à l'intérieur du cerceau opposé au plot touché par le défenseur.*
- Le défenseur : *Lorsque l'arbitre donne le signal, tu te déplaces pour toucher un des plots, puis tu essaies de toucher le ballon lancé par l'attaquant avant qu'il n'atteigne le sol.*
- L'arbitre : *Tu donnes le signal de départ, puis tu indiques si le point est marqué ou non. Tu comptes le nombre de lancers et le nombre de réussites.*

Déroulement et règles :

- L'attaquant se positionne au centre de son camp, avec le ballon. Il lance le ballon 10 fois, dès que l'arbitre donne le signal.
- Le défenseur se positionne au milieu de sa ligne de fond.
- L'attaquant marque 1 point si le ballon tombe dans la cible sans avoir été touché par le défenseur avant d'atteindre le sol. Si le ballon touche le cerceau, on accordera le point.
- L'attaquant ne marque pas de point:
 - . si le ballon ne passe pas le filet.
 - . si le ballon tombe à l'extérieur du cerceau.
 - . si le ballon est touché par le défenseur avant qu'il n'atteigne la cible.
- Lorsque l'attaquant a lancé dix fois le ballon, on échange les rôles.
- L'arbitre donne le signal de départ indique si le point est marqué ou non. Il compte le nombre de lancers et le nombre de réussites.

Critères de réussite :

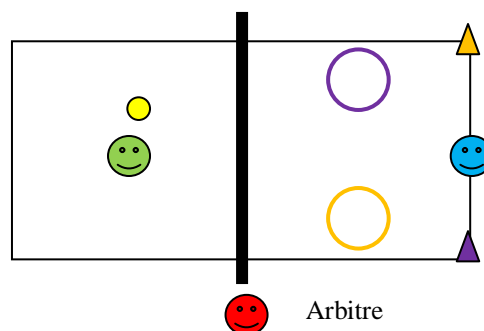
Nombre de points marqués par chaque joueur.

Matériel :

Par groupe : un terrain de 6m x 3m avec filet, 1 ballon, 4 cerceaux, 4 plots.

Gestion de la classe :

1 groupe de 3 joueurs : 2 joueurs, 1 arbitre



Durée : 10 ballons joués pour chacun des deux joueurs

Répétition : 3 manches

	Manche 1	Manche 2	Manche 3
Joueurs	A et B	A et C	B et C
Arbitre	C	B	A

Règles pour y parvenir

S'orienter vers l'endroit visé ; plier les genoux avant de lancer.
Regarder le ballon adverse ; se déplacer rapidement.

Si ...

- Si l'attaquant ne parvient pas à marquer.
- Si l'attaquant parvient à marquer facilement.

Alors

- Agrandir la taille du terrain.
- Mettre des cerceaux plus grands.
- Placer un cerceau supplémentaire.
- Le défenseur doit rattraper le ballon, et pas seulement le toucher.
- Diminuer la taille du terrain.
- Rapprocher les cerceaux du défenseur.
- L'attaquant lance le ballon à 10 doigts, après envoi au-dessus de sa tête.

Variables :

- Taille du cerceau.
- Nombre de cerceaux.
- Taille du terrain.
- Type de lancer.

L'attaque-défense

Compétence spécifique : Coopérer et s'opposer individuellement.

Acquisitions : Mettre le ballon hors d'atteinte de l'adversaire, en fonction du placement de celui-ci.

Parler, lire, écrire ; éducation du citoyen : Réfléchir collectivement à un « outil » pour que l'arbitre puisse facilement compter les échanges et les points.

But :
Lancer le ballon pour qu'il tombe sur une cible à l'intérieur du camp adverse.

Consigne : au signal de l'arbitre

- Les joueurs : *Au signal, tu lances ton ballon par-dessus le filet, afin qu'il tombe à l'intérieur d'un des cerceaux de ton adversaire. Tu essaies de toucher le ballon lancé par ton adversaire, avant qu'il ne touche le sol.*
- L'arbitre : *Tu donnes le signal de départ. Tu indiques si les joueurs ont marqué un point. Tu comptes le nombre de lancers et de réussites.*

Déroulement et règles :

- Les joueurs A et B se positionnent au centre de leur camp, avec un ballon. Ils lancent le ballon 10 fois, dès que l'arbitre donne le signal.
- Au signal de l'arbitre, les 2 joueurs lancent leur ballon en même temps.
- Les joueurs marquent un point si le ballon tombe dans la cible sans avoir été touché par l'autre joueur avant d'atteindre le sol. Si le ballon touche le cerceau, on accordera le point.
- Le joueur A ou B ne marque pas de point:
 - . si le ballon ne passe pas le filet.
 - . si le ballon tombe à l'extérieur du cerceau.
 - . si le ballon est touché par le joueur adverse avant d'atteindre la cible.
- L'arbitre indique si le point est marqué ou non. Il compte le nombre de lancers et le nombre de réussites pour chaque joueur. Après 10 lancers, il indique le score.

Critères de réussite :

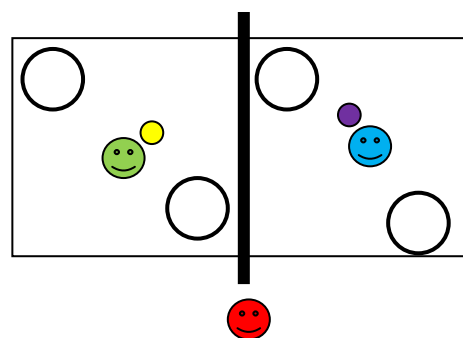
Nombre de points marqués par chaque joueur.

Matériel :

Par groupe : un terrain de 6m x 3m avec filet, 2 ballons, 4 cerceaux.

Gestion de la classe :

1 groupe de 3 joueurs : 2 joueurs, 1 arbitre



Durée : 10 ballons joués

Répétition : 3 manches

	Manche 1	Manche 2	Manche 3
Joueurs	A et B	A et C	B et C
Arbitre	C	B	A

Règles pour y parvenir

- S'orienter vers l'endroit visé ; plier les genoux avant de lancer.
- Regarder le ballon adverse ; se déplacer rapidement.

Si ...

- Si l'attaquant ne parvient pas à marquer.
- Si l'attaquant parvient à marquer facilement.

Alors

- Agrandir la taille du terrain.
- Mettre des cerceaux plus grands.
- Placer un cerceau supplémentaire.
- Le joueur B doit rattraper le ballon, et pas seulement le toucher.
- Diminuer la taille du terrain.
- Le joueur A lance le ballon à 10 doigts, après envoi au-dessus de sa tête.

Variables :

- Taille du cerceau.
- Nombre de cerceaux.
- Taille du terrain.
- Type de lancer.

Le multi-ballons

Compétence spécifique : Coopérer et s'opposer individuellement.

Acquisitions : Défendre son camp en empêchant le ballon de tomber.

Parler, lire, écrire ; éducation du citoyen : Laisser les élèves expliquer oralement les règles du jeu, à partir du dessin de la situation.

But :

Rattraper plusieurs ballons à trajectoires différentes afin de défendre son camp.

Consigne :

- Joueur A : *Tu rattrapes le premier ballon du joueur B et tu le renvoies sur ce même joueur, puis tu rattrapes le ballon du joueur C et tu le renvoies dans le terrain adverse.*
- Joueur B : *Tu lances le ballon sur le joueur A (sans le mettre en difficulté).*
- Joueur C : *Tu lances le ballon dans le camp adverse avec l'intention de marquer le point.*

Déroulement et règles :

- Le joueur A se place au milieu de son camp.
 - Le joueur B se positionne dans le même camp que le joueur A, en face de lui, à côté du filet et dos au filet.
 - Le joueur C se place au milieu du camp adverse.
 - Le joueur B lance à la cuillère son ballon au joueur A, qui le bloque et lui renvoie aussitôt.
 - Dès que le joueur A a renvoyé le ballon envoyé par B, le joueur C envoie à la cuillère son ballon dans le camp adverse pour essayer de marquer le point. A essaie alors de bloquer le ballon avant qu'il touche le sol.
 - Le joueur A ne marque pas de point:
 - . si un des ballons lancés par le joueur B ou C touche le sol à l'intérieur de son camp.
 - . si le premier ballon n'est pas « attrapable » par le joueur B.
- Si le ballon lancé par le joueur C ne passe pas le filet ou qu'il tombe en dehors du camp de A, il est considéré comme attrapé par le joueur A.
- Le joueur B indique si le point est marqué ou non. Il compte le nombre de lancers et le nombre de réussites.
 - Lorsque les joueurs B et C ont lancé dix fois leur ballon, on échange les rôles, de manière à ce que chaque joueur passe par les trois rôles.

Critères de réussite :

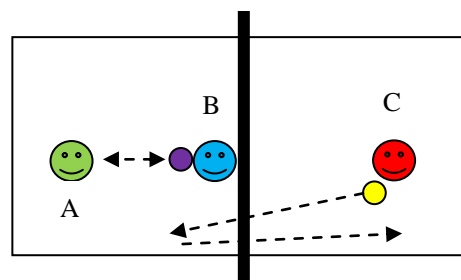
Nombre de points marqués par le joueur en défense (joueur A).

Matériel :

Par groupe : un terrain de 6m x 3m avec filet, 2 ballons

Gestion de la classe :

1 groupe de 3 joueurs



Durée : 10 ballons joués

Répétition : 3 manches

Règles pour y parvenir

Pour l'attaquant : s'orienter vers l'endroit visé ; plier les genoux avant de lancer.

Pour le défenseur : lire rapidement la trajectoire des ballons.

Si ...	Alors	Variables :
- Si le défenseur ne parvient pas à marquer.	- Diminuer la taille du terrain.	- Taille du terrain. - Type de lancer.
- Si le défenseur parvient à marquer facilement.	- Augmenter la taille du terrain. - Renvoyer le premier ballon à dix doigts.	

Les plots

Compétence spécifique : Coopérer et s'opposer individuellement.

Acquisitions : Défendre son camp en empêchant le ballon de tomber.

Parler, lire, écrire ; éducation du citoyen : Réaliser des dessins légendés des différentes situations.

But :

Rattraper le ballon en fonction de sa trajectoire.

Consignes :

Situation A :

- Joueur A (attaquant): Tu annonces une couleur de plot (rouge, jaune, vert) et tu t'y déplaces. Puis tu lances le ballon au joueur B. Ensuite, tu deviens défenseur.

- Joueur B (défenseur) : Tu te déplaces au même plot que ton partenaire (couleur annoncée), puis tu rattrapes le ballon lancé avant qu'il ne tombe au sol. Ensuite tu deviens attaquant.

- Joueurs C et D (compteurs): Vous comptez le nombre de lancers. Au bout de 2 x 5 passes, vous prenez la place des joueurs A et B.

Situation B :

- Joueur A (attaquant): Tu annonces une couleur de plot (rouge, jaune, vert) puis tu lances le ballon à la cuillère au joueur B. Après 5 ballons, tu changes de rôle.

- Joueur B (défenseur) : Tu te places au milieu du terrain, tu te déplaces au plot annoncé par ton partenaire, puis tu rattrapes le ballon lancé avant qu'il ne tombe au sol. Ensuite tu renvoies le ballon à la cuillère au joueur A, et tu te reposes au centre du terrain. Après 5 ballons, tu changes de rôle.

- Joueurs C et D (compteurs): Vous comptez le nombre de lancers. Au bout de 2 x 5 passes, vous prenez la place des joueurs A et B.

Situation C :

- Joueur A (attaquant): Tu annonces une couleur de plot (rouge, jaune, vert) puis tu lances le ballon à la cuillère au joueur B. Après 5 ballons, tu changes de rôle.

- Joueur B (défenseur) : Tu te places au fond du terrain, tu te déplaces au plot annoncé par ton partenaire, puis tu rattrapes le ballon lancé avant qu'il ne tombe au sol. Ensuite tu renvoies le ballon à la cuillère au joueur A et tu te reposes au fond du terrain. Après 5 ballons, tu changes de rôle.

- Joueurs C et D (compteurs): Vous comptez le nombre de lancers. Au bout de 2 x 5 passes, vous prenez la place des joueurs A et B.

Déroulement et règles :

Situation A :

- Au début, les joueurs se placent à un plot de même couleur, chacun dans son camp.
- Après 10 échanges, les lanceurs deviennent compteurs.

Situation B :

- Au début, les joueurs A et B se placent au centre de leur camp.
- Après 10 échanges, on inverse les rôles.

Situation C :

- Au début, le joueur A se place au centre de son camp et le joueur B se place sur la ligne de fond de son camp.
- Après 10 échanges, on inverse les rôles.

Critères de réussite :

Le ballon ne tombe pas.

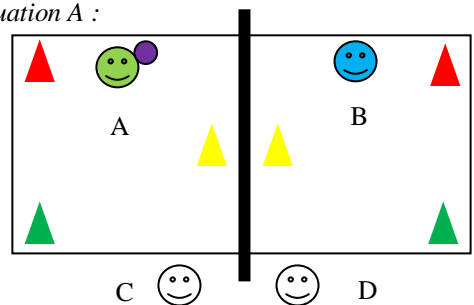
Matériel :

Par groupe : un terrain de 6m x 3m avec filet, 1 ballon

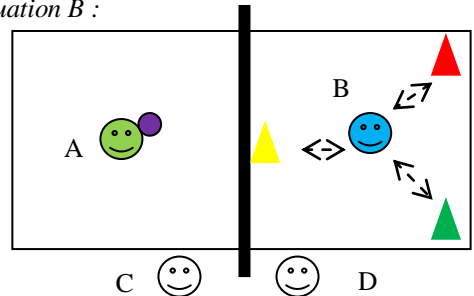
Gestion de la classe :

1 groupe de 4 joueurs, dont 2 en attente

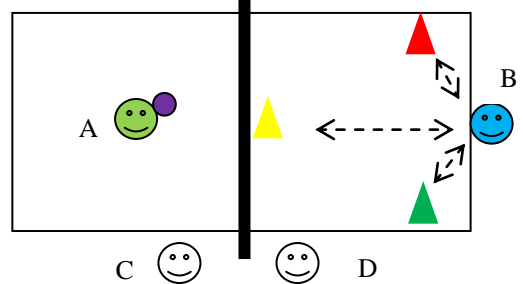
Situation A :



Situation B :



Situation C :



Durée : 2 x 5 ballons joués

Répétition : travailler les trois situations

Règles pour y parvenir

Réagir rapidement à la couleur indiquée par l'attaquant.

Si ...

- Si le défenseur ne parvient pas à rattraper le ballon.
- Si le défenseur parvient à marquer facilement.

Alors

- Rapprocher les plots.
- Eloigner les plots.

Variables :

- Eloignement des plots.

ANNEXE 1: FICHE DE MARQUE (jeu en 1 contre 1)

Match 1 : A contre B (arbitre C, marqueur D)		Match 2 : C contre D (arbitre B, marqueur A)		Match 3 : A contre C (arbitre D, marqueur B)	
Points de A	Points de B	Points de C	Points de D	Points de A	Points de C

Match 4 : B contre D (arbitre A, marqueur C)		Match 5 : A contre D (arbitre C, marqueur B)		Match 6 : B contre C (arbitre A, marqueur D)	
Points de B	Points de D	Points de A	Points de D	Points de B	Points de C

✂ -----

Match 1 : A contre B (arbitre C, marqueur D)		Match 2 : C contre D (arbitre B, marqueur A)		Match 3 : A contre C (arbitre D, marqueur B)	
Points de A	Points de B	Points de C	Points de D	Points de A	Points de C

Match 4 : B contre D (arbitre A, marqueur C)		Match 5 : A contre D (arbitre C, marqueur B)		Match 6 : B contre C (arbitre A, marqueur D)	
Points de B	Points de D	Points de A	Points de D	Points de B	Points de C

ANNEXE 2 : FICHE DE MARQUE (jeu en 2 contre 2)

Match 1 : A contre B (arbitre C)		Match 2 : A contre C (arbitre B)		Match 3 : B contre C (arbitre A)	
Points de A	Points de B	Points de A	Points de C	Points de B	Points de C

✂ -----

Match 1 : A contre B (arbitre C)		Match 2 : A contre C (arbitre B)		Match 3 : B contre C (arbitre A)	
Points de A	Points de B	Points de A	Points de C	Points de B	Points de C

✂ -----

Match 1 : A contre B (arbitre C)		Match 2 : A contre C (arbitre B)		Match 3 : B contre C (arbitre A)	
Points de A	Points de B	Points de A	Points de C	Points de B	Points de C

✂ -----

Match 1 : A contre B (arbitre C)		Match 2 : A contre C (arbitre B)		Match 3 : B contre C (arbitre A)	
Points de A	Points de B	Points de A	Points de C	Points de B	Points de C

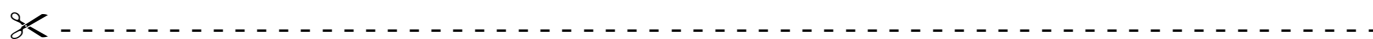
ANNEXE 3 : FICHE DE POULE (jeu en 1 contre 1)

	Joueur A	Joueur B	Joueur C	Joueur D
Match 1			arbitre	marqueur
Match 2	marqueur	arbitre		
Match 3		marqueur		arbitre
Match 4	arbitre		marqueur	
Match 5		marqueur	arbitre	
Match 6	arbitre			marqueur

	Joueur A	Joueur B	Joueur C	Joueur D
Match 1			arbitre	marqueur
Match 2	marqueur	arbitre		
Match 3		marqueur		arbitre
Match 4	arbitre		marqueur	
Match 5		marqueur	arbitre	
Match 6	arbitre			marqueur

ANNEXE 4 : FICHE DE POULE (jeu en 2 contre 2)

	Equipe A	Equipe B	Equipe C
Match 1			arbitre
Match 2		arbitre	
Match 3	arbitre		



	Equipe A	Equipe B	Equipe C
Match 1			arbitre
Match 2		arbitre	
Match 3	arbitre		



	Joueur A	Joueur B	Joueur C
Match 1			arbitre
Match 2		arbitre	
Match 3	arbitre		

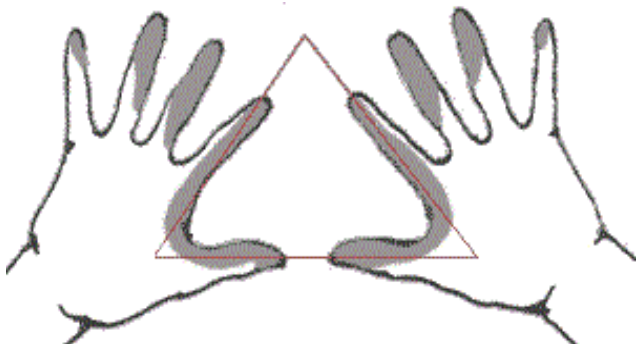
ANNEXE 5 : technique simplifiée de la passe à 10 doigts

1) Place-toi au point de chute de la balle, de telle sorte que celle-ci tombe directement sur ton front.

2) Tourne-toi dans la direction vers laquelle tu veux passer la balle.

3) Garde tes genoux légèrement pliés et ton dos droit.

4) Elève tes mains légèrement écartées au-dessus de ton front, tes pouces pointant l'un vers l'autre. Tes mains forment ainsi comme un berceau pour que la balle vienne s'y poser. Tes coudes sont légèrement pliés.



5) Regarde la balle au travers de la « fenêtre » créée par tes pouces et tes autres doigts.

6) Attends que la balle vienne toucher tes mains, puis étends tes bras et tes mains dans la direction vers laquelle tu veux faire une passe.

➤ Quelques remarques générales concernant l'arbitrage au volley-ball.

- ✓ A l'école primaire, on retiendra les actions suivantes pour une équipe qui attaque :
 - 1) Le ballon franchit le filet et tombe dans le camp adverse : **point gagné.**
 - 2) Le ballon ne franchit pas le filet et tombe au sol : **point perdu.**
 - 3) Le ballon franchit le filet et sort directement des limites du terrain : **point perdu.**
 - 4) Le ballon franchit le filet et sort des limites après avoir été touché par un joueur adverse : **point gagné.**

- ✓ On peut ajouter deux actions selon le ressenti et les propositions des élèves :
 - 1) Un joueur touche le filet avec une des parties de son corps : **point perdu.**
 - 2) Un joueur passe une des parties de son corps sous le filet : **point perdu.**

➤ La mise en place de l'arbitrage.

- ✓ Dès la première séance, on pourra proposer aux élèves de prendre en charge l'arbitrage des matchs. Dans cette optique, il sera intéressant de *les inviter à réfléchir* aux différents rôles que peut tenir l'arbitre. *A partir des propositions recueillies*, un travail de synthèse devrait permettre d'homogénéiser la pratique arbitrale au sein de la classe :
 - Que fait-il et dans quel ordre ?
 - Quelles actions doit observer l'arbitre pour donner un point ?
 - Quels gestes doit faire l'arbitre pour expliquer qui a gagné et pourquoi ?

- ✓ Organisation *possible* pour un arbitrage réalisé par deux élèves :
 - 1) Premier arbitre :
 - Il autorise l'engagement (service),
 - Il indique d'abord qui a gagné le point aux équipes et au marqueur,
 - Il indique ensuite quelle action a permis de gagner ce point.

 - 2) Le marqueur :
 - Il prépare la grille de marquage (nom des équipes).
 - Il note les points gagnés par chaque équipe au cours de la partie.
 - Il indique, en parlant fort, le score de chaque équipe à la fin de la partie.
 - Il note, dans le cadre d'un tournoi, le résultat de chaque équipe dans le tableau des rencontres.

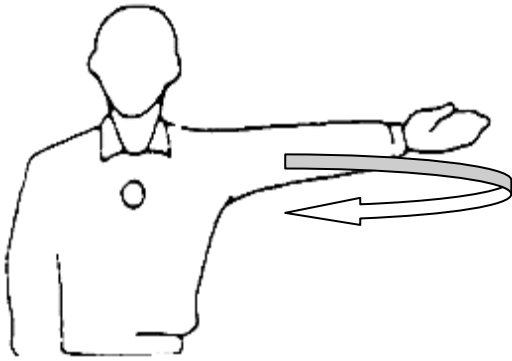
- ✓ Après quelques séances, il sera possible de faire émerger les éventuels problèmes rencontrés dans la pratique de l'arbitrage mis en place et de trouver *collectivement* des solutions pour l'améliorer. A titre d'exemples, nous proposons ci-dessous quelques régulations possibles.

SI	ALORS
Le joueur ne sait pas quand commencer le point ou commence avant que l'adversaire soit prêt.	. L'arbitre indiquer gestuellement ou oralement le début du point.
Les joueurs n'entendent pas bien les fautes énoncées par l'arbitre.	. L'arbitre doit parler plus fort. . Mettre en place collectivement une gestuelle.
Les joueurs ne savent pas quelle équipe marque le point.	. Mettre en place collectivement un système visuel et oral : geste et « service ».
Les joueurs ne connaissent pas le score en cours.	. Demander le score au marqueur. . Le marqueur annonce régulièrement le score.
...	...

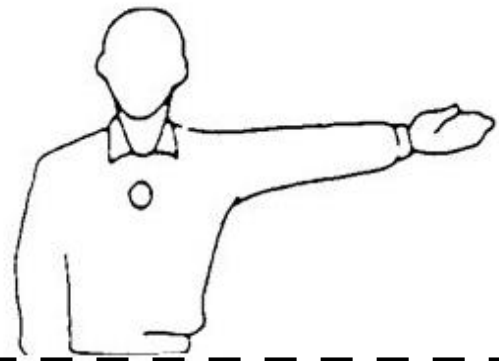
➤ Les connaissances et attitudes liées à l'arbitrage d'un match de volley-ball.

- ✓ De la part des joueurs :
 - Accepter les jugements de l'arbitre.
 - Accepter que l'arbitre puisse se tromper.
 - Accepter de se faire arbitrer par un camarade.
 - Accepter d'arbitrer soi-même le match suivant.
 - Prendre conscience du rôle et de l'importance de l'arbitre.
- ✓ De la part de l'arbitre principal :
 - Connaître l'aire de jeu et vérifier qu'elle est reconnaissable (lignes/plots).
 - Connaître les règles du jeu.
 - Connaître les fautes possibles et le comptage des points qui en découle.
 - Connaître les gestes désignant les fautes commises.
 - Accepter de prendre des décisions.
 - Accepter le regard des joueurs sur l'arbitre.
 - Savoir se tenir à sa décision, tout en reconnaissant parfois s'être trompé.
- ✓ De la part du marqueur :
 - Préparer sa feuille de marque.
 - Bien identifier les 2 équipes.
 - Etre concentré et bien regarder l'arbitre principal pour respecter son choix.
- ✓ De la part de l'enseignant :
 - Soutenir l'arbitre: une faute sifflée est une faute sifflée, même si l'arbitre s'est trompé.
 - Apporter des explications éventuelles à l'arbitre.
 - Intervenir pour résoudre un conflit ou répondre à une demande de l'arbitre.
 - Observer les comportements et garantir le bon déroulement de la rencontre.

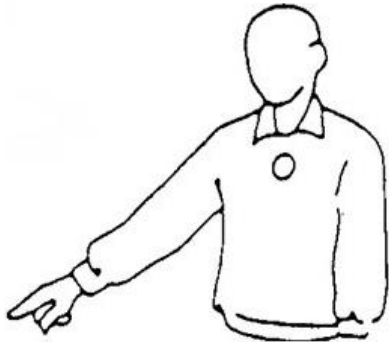
1- Les gestes de base



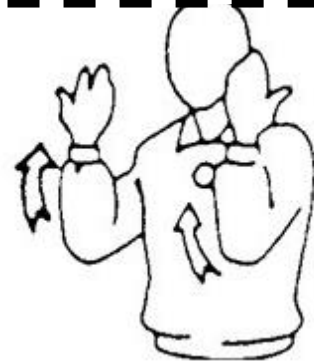
L'arbitre donne l'autorisation de servir et dit à voix haute : « **SERVICE** ».



L'arbitre indique avec son bras l'équipe qui a gagné le point.

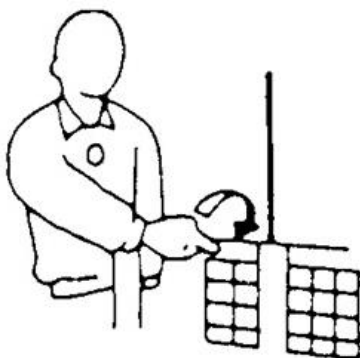


L'arbitre indique avec son doigt que le ballon est tombé dans les limites du terrain.



L'arbitre indique que le ballon est tombé en dehors des limites du terrain.

2- Les gestes supplémentaires en variante



L'arbitre indique qu'un joueur a touché le filet avec une des parties de son corps.



L'arbitre indique qu'un joueur a passé une des parties de son corps sous le filet.