

E

D1: Développer sa motricité et construire un langage du corps :

CG1 : Adapter sa motricité à des situations variées / coordonner des actions motrices simples. Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.

D2 : S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre :

CG2 : Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et celle des autres. Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre efficace.

Se reconnaître attaquant-défenseur

D3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités :

CG3 : S'engager dans les activités physiques et sportives; Assumer des rôles sociaux (observateur, arbitre)

P

CHAMP d'apprentissage 4 :

**Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel
(vers l'affrontement collectif)**

Compétences travaillées

Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.

Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.

Coordonner des actions motrices simples.

Se reconnaître attaquant / défenseur.

Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.

S'informer pour agir

Attendus de fin de cycle :

En situation aménagée ou à effectif réduit, s'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.

Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.

Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.

Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.

Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

CYCLE 3

Inspection
pédagogique
régionale
Nancy-Metz 2016

S

Activités : jeux collectifs avec ballon

Compétence attendue soclée

Dans un jeu à effectif réduit en situation d'opposition aménagée rechercher le gain du match par des choix techniques et tactiques simples.

L'exploitation des aménagements réglementaires de la frappe de balle doit permettre d'agir de manière pertinente (choix du renvoi direct ou indirect) et efficace (exploitation de l'espace favorable de marque) pour mettre le (ou les) adversaire(s) en difficulté en jouant dans la profondeur du terrain adverse.

Assurer le rôle d'arbitre, le comptage des points et jouer dans le respect des règles définies et des adversaires.

EPREUVE de fin de CYCLE 3 : support d'évaluation des degrés de maîtrise atteints sur les domaines du socle (compétences) travaillés :

Deux groupes de 3 élèves par terrain. Au sein de chaque groupe, les élèves s'opposent d'abord en 1 contre 1, puis en 2C1 (au total : chaque joueur joue 5 matchs de 11 points) ; le groupe qui ne joue pas observe et arbitre. Les matchs s'effectuent sur un terrain plus long que large (4m x 8m) avec un filet à 2m maximum. Matérialiser l'EFM (zone avant) et une zone dangereuse (zone arrière) pour comptabiliser les points bonus (en 1c1 et 2c1 : tout point marqué de l'EFM ou en zone arrière)

Les aménagements possibles concernant les interventions sur la balle :

-Les jonglages sont autorisés et illimités (mais possibilité de limiter à 3 jonglages maximum pour les élèves les plus aisés).

-Autorisation de bloquer la balle après la 1ère touche, mais obligation de réengager la balle à 2 mains au-dessus de la tête (avec ou sans jonglage) de l'endroit où elle a été bloquée.

-Autorisation d'un rebond (et un seul) en accompagnant la balle au sol avant le renvoi haut à 2 mains (type Prim volley).

-Mise en jeu aménagée avec zone avant interdite : serveur et réceptionneur se placent derrière une lamelle au sol (1m max du filet). L'engagement s'effectue par un lancer du ballon pour soi + 1 jonglage + 1 envoi à 2 mains au-dessus de la tête (possibilité de simplifier l'engagement pour les élèves en difficulté : jonglage + envoi 2 mains au-dessus de la tête ou envoi 2 mains au-dessus de la tête).

E

D1 : Développer sa motricité et construire un langage du corps :

CG1 : Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité / Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et la sienne.

D2 : S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre :

CG2 : Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs/Préparer-planifier se représenter une action avant de la réaliser – Coopérer pour attaquer-défendre

D3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités :

CG3 : Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat

D5 CG5 : S'organiser, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique

P

CHAMP d'apprentissage 4 :

Conduire et maîtriser un affrontement collectif

Compétences travaillées

Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force.

Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement.

Co-arbitrer une séquence de match

Anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions.

Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser.

Attendus de fin de cycle

En situation d'opposition réelle et équilibrée

Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.

Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.

Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.

Observer et co arbitrer.

Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.

CYCLE

4

Inspection
pédagogique
régionale
Nancy-Metz 2016

S

APSA : VOLLEY BALL

Compétence attendue soclée N1C4 :

Dans un jeu à effectif réduit (2c2), rechercher le gain d'un match en jouant dans la profondeur du terrain adverse ou dans les espaces libres.

Se reconnaître réceptionneur ou non réceptionneur sur la balle pour s'organiser à deux et construire une attaque du terrain adverse depuis l'espace de marque favorable.

Respecter le règlement, les partenaires et les adversaires. Assumer le rôle d'arbitre ; les observateurs formulent des conseils tactiques simples par l'analyse des scores

Compétence attendue soclée N2 C4 :

Dans un jeu à effectif réduit (3c3), rechercher le gain d'un match en organisant en situation favorable, la construction d'une attaque du terrain adverse par une balle accélérée ou placée.

L'élève fait des choix d'actions pertinents en tant que réceptionneur, non réceptionneur ou passeur et conduit des actions efficaces et décisives pour conserver et préparer l'attaque ou renvoyer pour marquer le point.

Respecter le règlement, ses partenaires, les adversaires, les arbitres.

Co-arbitrer

S'entraider et analyser collectivement l'évolution et le résultat des matchs

EPREUVE de fin du module 2 en CYCLE 4 support d'évaluation des degrés de maîtrise atteints sur les domaines du socle (compétences) travaillés :

Matches à effectif réduit (3 contre 3) avec des équipes de niveaux homogènes entre elles. Trois équipes de trois sur chaque terrain, toutes les équipes se rencontrent dans un match en 11 points (2 séries soit 4 matchs par équipes). Terrain plus long que large (6X12 m). Filet à 2,20 et 2.30 mètres. Rotation réglementaire au service mais 2 services maxi par joueur. **Les élèves passent aux différents rôles : joueur/arbitre/observateur/coach. Les règles essentielles du volley-ball sont utilisées avec des aménagements possibles permettant la continuité du jeu (service avancé à 1 ou 2 mains / jonglage ou rebond autorisés pour un seul joueur de l'équipe avant le renvoi dans le camp adverse).** Le renvoi avec relais est privilégié. Pénalité si renvoi direct hors zone avant et 2 points sur une attaque smashée ou sur une balle non touchée avant le rebond au sol dans le terrain adverse.

Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus.

Cohérence inter cycle dans l'APSA VOLLEY-BALL support du Champ 4 d'apprentissage :

Repères de progressivité entre les cycles 3 et 4

Inspection pédagogique régionale – Nancy-Metz 2016

Repères de progressivité	Cycle 3	Cycle 4
Nature de l'épreuve DOMAINE 5 (référence culturelle)	D'un affrontement interindividuel (1c1, 2c1), avec aménagement de la touche de balle pour se mettre en situation favorable	A un affrontement collectif à effectif réduit (2c2, 3c3) pour construire une attaque depuis l'espace de marque favorable.
Eléments fondamentaux du champ de référence : Efficacité dans le GAIN des POINTS et des RENCONTRES <i>(être efficace dans le rapport de force)</i>	D'une organisation (technique et tactique) individuelle visant à exploiter au mieux les aménagements pour « ne plus perdre » et obtenir le gain d'un point en se donnant du temps pour atteindre l'espace favorable de marque et l'exploiter	A des choix d'actions individuels au service du collectif pour défendre son terrain et favoriser une attaque ou un renvoi de balle accéléré ou placé depuis sa zone de marque favorable et gagner
Eléments fondamentaux du champ de référence : Efficacité dans la CONSTRUCTION DU POINT, s'organiser collectivement dans le respect des règles et des autres (S'informer et choisir pour gagner le match)	D'une prise d'information simplifiée et ralentie permettant la mise en place d'une stratégie simple d'attaque (alternative de jeu direct ou indirect)	A une construction collective du point nécessitant une prise d'information rapide pour se reconnaître intervenant ou non intervenant sur la balle et faire des choix de construction d'attaque différée (ou non) avec plusieurs alternatives de jeu possible
Domaine 1 S4C Développer sa motricité et construire un langage du corps	D'interventions sur la balle en réaction et sans intention avérée Du développement d'une motricité fondamentale (déplacements avant, arrière, latéraux avec tête levée) en situation facilitante	A des frappes plus variés, réglementaires, mieux maîtrisés car anticipés et intentionnelles. A l'acquisition d'une motricité plus technique, plus fine dans un contexte de jeu plus rapide et complexe
Domaine 2 S4C S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	D'un renvoi direct avec pour intention de se débarrasser de la balle. D'une concentration aléatoire sur les trajectoires de balle	A un projet de jeu construit (coopérer pour attaquer-défendre) pour mettre en difficulté le collectif adverse et gagner avec efficacité. A une attention soutenue et une lecture anticipée et constante du jeu
Domaine 3 S4C Partager les règles, assumer des rôles et des responsabilités	D'un rôle de marqueur/arbitre simplifié assurant le contrôle du jeu, qui compte et constate. (enchaînement d'actions) D'un rôle de joueur où il est seul responsable de ses actes, de ses victoires et de ses défaites.	A une organisation des rôles sociaux (joueur, conseiller, arbitre, secrétaire) afin de permettre une pratique « volley balistique » de manière équitable, sécurisée et sereine. A un rôle de joueur appartenant à un collectif , apprenant à maîtriser ses réactions en fonction du résultat de l'action construite ensemble et en fonction des décisions arbitrales. Observation d'indicateurs simples et la transmission de conseils à un partenaire