

n° 137

Février 2005



Ma participation à deux temps forts en ce début d'année, la Biennale de la Formation et un Colloque à la FFSA, m'amène à conforter une orientation évoquée en janvier : l'écoute et l'accueil de l'autre.

« Quel rapport à l'autre avons-nous ? » questionnait Monseigneur Defoix. Quelles décisions, quels comportements, quelles attitudes nous permettent de rencontrer réellement l'élève, la personne au cœur de nos propositions ?

Faire exister l'autre tout en s'épanouissant, vaste question éthique qui fut au centre des réflexions et des débats sur le thème de la gestion des ressources humaines dans l'Enseignement Catholique.

Dans la mise en œuvre d'un sport adapté, ce même regard est porté en référence à l'activité physique et sportive.

La nécessité de rencontrer l'autre dans sa différence, son originalité, sa créativité semble indéniable pour lui permettre de s'intégrer, de construire son identité personnelle et sociale.

Brisons nos représentations et laissons nous surprendre ! Nous avons tous à apprendre quelque chose de l'autre.

Il suffit peut-être simplement de lui faire confiance et de l'aimer.

*Philippe Brault,
directeur de la rédaction,
p-brault@ugsel.scolanet.org*



© P. Teillard

Vers le Volley ball

Brèves

Vie du mouvement

- Une rencontre de nos commissions avec la FFVolley-ball, le 10 décembre, a réactivé un partenariat et de futurs projets.
- 4^{ème} CNAPEP de l'année, les 11 et 12 mars 2005
- Première réunion au sein de l'union nationale, d'un groupe inter-commissions : le vendredi 4 février.

Documentation

- Site de la Fédération de Volley-ball : www.fivb.org - aller ensuite sur mini volley french.
- **Erratum** : une inversion s'est produite dans les fiches Orientation du dossier « EPS en modules ». La planification du module d'apprentissage du Cycle 2 est une copie du cycle 3. Vous trouverez donc la bonne version en téléchargement sur notre site. Recevez toutes nos excuses.
- Le cahier des Espaces éducatifs du Projet Sportif Éducatif est à votre disposition pour la mise en œuvre d'un projet EPS.

L'auteur

Gabriel Boscher, formateur Ugsel et membre de la CNAPEP - Nantes

Permettre à l'élève de mettre en œuvre un projet d'apprentissage, n'est-il pas un des meilleurs moyens de « dire sur soi », de partager ses expériences, de reconnaître l'autre dans sa culture ?

Cette compétence générale prise alors comme entrée privilégiée peut organiser la découverte et le traitement d'une activité de jeux collectifs, type mini volley. Les situations qui vous sont donc présentées au sein de ce cahier, veulent davantage éveiller l'enfant à une verbalisation sur la validité de son action qu'à proposer des contenus spécifiques de l'activité. Ainsi, il pourra prendre en charge son savoir, développer son esprit critique et donner alors un sens à son action.

Mais nous savons bien que nous ne pouvons construire cette interaction qu'en relation avec l'autre, confrontant ensem-

ble le chemin à parcourir pour réaliser les gestes, les comportements adaptés. Or l'autre se réalisant dans un projet commun, donnons-lui alors toujours la possibilité d'être accueilli pour ce qu'il est, de faire silence pour grandir par l'intériorité, d'accueillir la parole de Dieu et devenir auteur de ses choix.



« Mettez la Parole en pratique ! Ne soyez pas des auditeurs qui s'abusent eux-mêmes ».
Épître de St-Jacques

© P. Teillard



Des savoirs aux valeurs

	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
Valeurs	Entraide - Persévérance		
Compétence spécifique Coopérer et s'opposer individuellement et/ou collectivement	Se confronter à la trajectoire de balles et ballons : - en coopérant avec des partenaires, - en s'opposant à l'action d'un autre.	Maîtriser la trajectoire de balles et ballons. Se placer par rapport à la trajectoire d'un ballon : - en coopérant avec des partenaires, - en s'opposant à l'action d'autres joueurs.	Se placer par rapport à la trajectoire d'un ballon et au filet : - en coopérant avec des partenaire pour enchaîner des passes, - en s'opposant à l'action d'autres joueurs pour renvoyer le ballon dans un espace libre.
Compétence générale Formuler et mettre en œuvre un projet d'apprentissage	Découvrir la notion d'espace vertical. Comment frapper le ballon pour le maintenir en l'air ?	Dire les actions pour recevoir le ballon afin de renvoyer : Se placer sous la trajectoire ; armer et pousser le ballon vers le haut.	Découvrir des nouvelles de frappes. Connaître et maîtriser les gestes fondamentaux Connaître et maîtriser les règles du volley-ball pour mettre en œuvre un code d'arbitrage et l'appliquer.
Savoirs moteurs	Découvrir des actions motrices de base (lancers/jonglages) caractérisées par le dosage et l'orientation du geste.	Affiner des actions motrices spécifiques (lancers/jonglages) caractérisées par le dosage et l'orientation du geste. Se placer pour faire monter le ballon.	Contrôler des actions motrices spécifiques du volley (frappes/jonglages) caractérisées par le dosage de la force et l'orientation du geste. Se placer par rapport au ballon pour l'échanger, le frapper.
Savoirs cognitifs	Différencier les types d'espace : vertical/horizontal.		Différencier les types d'espace : vertical/horizontal. Se placer par rapport aux trajectoires. Intégrer les règles du Volley.
Savoirs affectifs	Osez aller au devant du ballon		Faire confiance au partenaire : le laisser jouer, "ses" ballons.
	Respecter ses partenaires.		
Activités de jeux collectifs Thèmes	Lancers et jonglages Espace vertical	Lancers et frappes, vers le Volley Ball	
		Trajectoires	Trajectoires et règle

Thème :

Se confronter à la trajectoire de balles et ballons :

Mise en projet et objectif d'apprentissage :

"découvrir l'espace vertical : lancer le ballon vers le haut et le rattraper"

Distribution de ballons de baudruche (gonflés et avec valve plastique !) et jeu libre.



© P. Teillard

Phase d'exploration / découverte

"Ballon vole"

But d'action

Maintenir en l'air les ballons de baudruche.

Matériel

1 ballon par enfant ...et quelques uns en réserve !

Organisation

travail en dispersion dans une salle.

Déroulement

- 1- les enfants jouent librement avec les ballons.
- 2- Relances sur les précautions à prendre : matériel (ballons fragiles) et partenaires (à ne pas pousser).
- 3- Verbalisation, échanges.

Évolution

tout ballon qui touche le sol est retiré du jeu.

Travail en deux groupes qui alternent : l'un est acteur, l'autre est arbitre pour signaler les ballons qui tombent et aider à les sortir du champ de jeu.

Formuler et mettre en œuvre le projet

Prise de conscience de la nécessité de trouver des gestes adaptés, contrôlés ; de se mettre sous le ballon.

Dire :

- comment je frappe pour faire monter le ballon ;
- quelle partie du corps je préfère utiliser.

Vocabulaire :

- qu'est-ce qu'une trajectoire,
 - un trajet,
 - un chemin ?

Ecrire, dessiner :

- la "trajectoire" / le chemin du ballon qui vole.

Compétences

Spécifiques

- Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.
- Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle.

Transversale

- Formuler et mettre en œuvre un projet d'apprentissage : pour contrôler une trajectoire.

Savoirs à construire

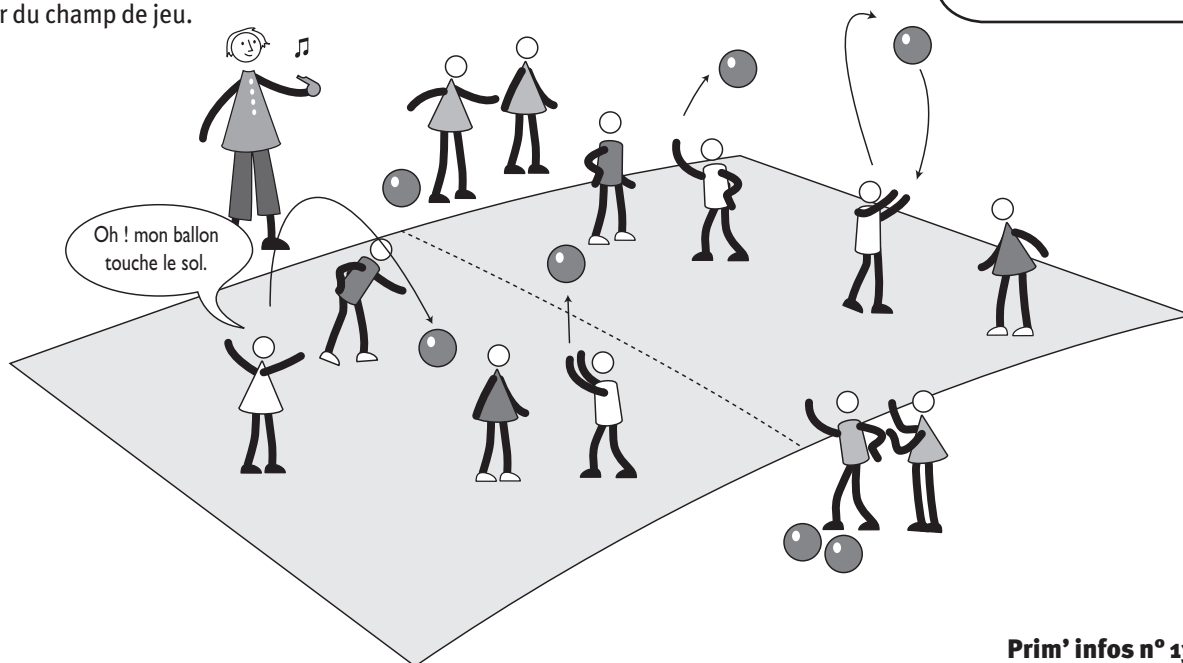
- Découvrir des actions motrices nouvelles (lancers/jonglages) caractérisées par le dosage et l'orientation du geste.
- Différencier les types d'espace : vertical/horizontal.
- Oser aller au devant du ballon.

Démarche d'enseignement

- Les enfants jouent librement.
- L'enseignant aide les enfants à exprimer leurs sensations et à guider leurs gestes.

Ouvertures interdisciplinaires

- Graphisme : Schématiser les trajets des ballons.
- Langage : Découvrir de nouveaux mots.



Phase de construction/structuration de l'apprentissage

Objectif d'apprentissage :

se placer sous le ballon pour le frapper vers le haut.

Situation 1

But d'action

Jongler le plus longtemps possible avec le ballon ou l'engin.

Matériel

1 ballon par enfant (ballon de baudruche, ballon en mousse,...).

Organisation

Espace limité, groupe-classe ou demi-groupe.

Règle d'action (à faire découvrir)

lancer/jongler vers le haut.

Évolutions

- **Matériel** : explorer des lancers avec différents objets légers ou doux (nouritures, boules de papier...).
- **Partenaires** : enfants par deux.

Situation 2

But d'action

Tenter le lancer le plus haut ...mais récupérer son ballon !

Matériel

1 ballon léger par enfant.

Organisation

Espace limité, groupe-classe ou demi-groupe.

Règle d'action (à faire découvrir)

Lancer droit.

Évolution

- **Temps** : l'action dure le temps de la musique.

Situation 3

But d'action

Lancer le ballon le plus verticalement pour qu'il revienne dans les mains.

Matériel

1 ballon en mousse par enfant.

Organisation

Espace limité, groupe-classe ou demi-groupe.

Règle d'action (à faire découvrir)

Lancer vers le haut.

Évolution

L'action dure le temps de la musique ou du sablier.

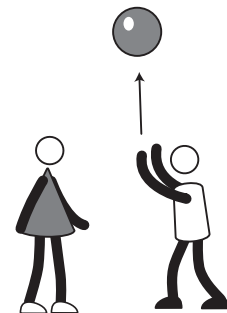
Organisation générale qui permet la mise en œuvre du projet d'apprentissage

Selon le niveau de classe :

- 1- chaque proposition fait l'objet d'un temps de travail, voire d'une séance, avec des matériels qui varient pour faire évoluer la situation : ballon en mousse, ballons de baudruche, ballons très légers, ...
- 2- puis des ateliers sont mis en place avec les situations proposées. La durée des ateliers dépend de l'investissement des enfants.

À l'issue de chaque situation :

- échange et verbalisation,
- recherche du geste juste.



Phase de réinvestissement / évaluation : "ballons volent"

But d'action

Maintenir en l'air les ballons de l'équipe : jongler.

Matériel

1 ballon de baudruche (ou ballon léger) par enfant ...et quelques uns en réserve !

Organisation

Les enfants sont en équipes, l'une observe pendant que l'autre joue.

Déroulement

Travail en dispersion dans une salle, pour les jongleurs ; les autres sont autour de la salle.

Chaque joueur jongle avec un ballon. Tout ballon qui tombe, est compté par les observateurs. Ceux-ci comptabilisent les erreurs en mettant des bouchons dans une boîte ou en traçant des

bâtons sur un tableau. Tous les ballons restent en jeu !

Gain de la partie

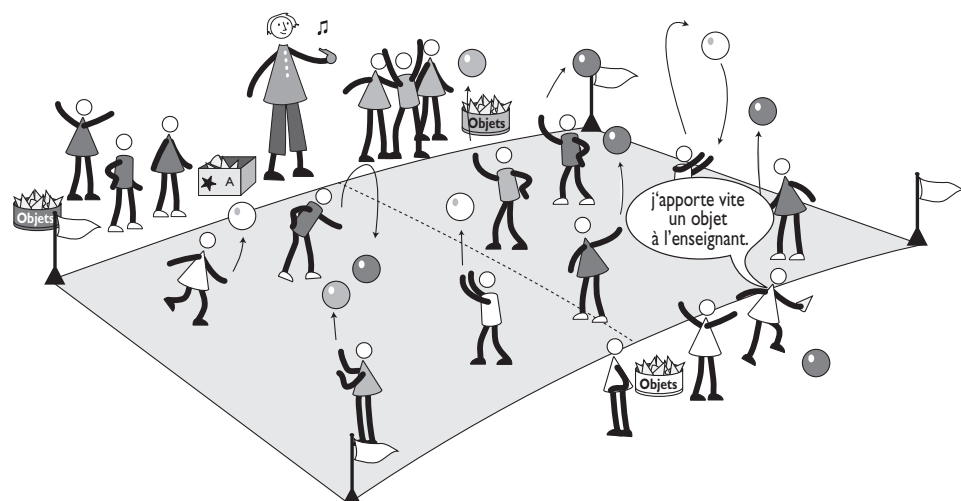
À l'équipe qui comptabilise le moins d'erreurs.

Relances sur les précautions à prendre : matériel et partenaires.

Verbalisation

Bilan sur le projet.

Dessiner et comparer : des trajectoires qui volent ; des chemins qui roulent.



Thème :

Se confronter à la trajectoire de balles et ballons

Objectifs et projet d'apprentissage :

“découvrir l'espace vertical, les trajectoires hautes et le placement sous le ballon”.

Phase d'exploration / découverte

Situation de référence :

“Ballon brûlant” à 2, par dessus un filet :

But d'action

Renvoyer le ballon chez l'adversaire, directement ou après un rebond.

Gain du point lorsque le ballon fait 2 rebonds chez le joueur opposé ou ne franchit pas le filet.

Matériel

1 ballon pour 2 enfants, type mousse
Un filet ou 1 fil (avec des franges) tendu entre 2 poteaux, hauteur 1,50 m environ.

Organisation

Enfants par binômes, un de chaque côté du filet.

Plusieurs binômes côte à côte.

Déroulement

➤ **Mise en action** : les enfants se renvoient librement le ballon. possibilité de bloquer le ballon avant de le renvoyer.

On ne compte pas encore les points.

➤ **Relances sur les règles d'action** : lancer droit vers son partenaire, respecter l'espace et les autres binômes.

➤ **Relance** : compter les points : (cf Gain du point).

➤ **Verbalisation** : comment se placer pour jouer vite ce ballon ?

Formuler et mettre en œuvre le projet

Prise de conscience de la nécessité de trouver des gestes adaptés, contrôlés ; de se mettre sous le ballon.

Dire :

- comment se préparer pour faire passer le ballon au-dessus du filet ?
- comment faire pour lancer haut, vers l'autre joueur ?
- Où se placer pour recevoir haut afin de renvoyer le ballon ;
- Si l'on peut utiliser plusieurs parties du corps ? lesquelles ?

Vocabulaire :

- rappel de la notion de trajectoire.

Dessiner, écrire, les règles d'actions :

- ce qui doit être fait pour réussir.

Compétences

Spécifiques

- Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement
- Maîtriser la trajectoire de balles et ballons : en coopérant avec des partenaires, en s'opposant à l'action d'autres joueurs.

Générales

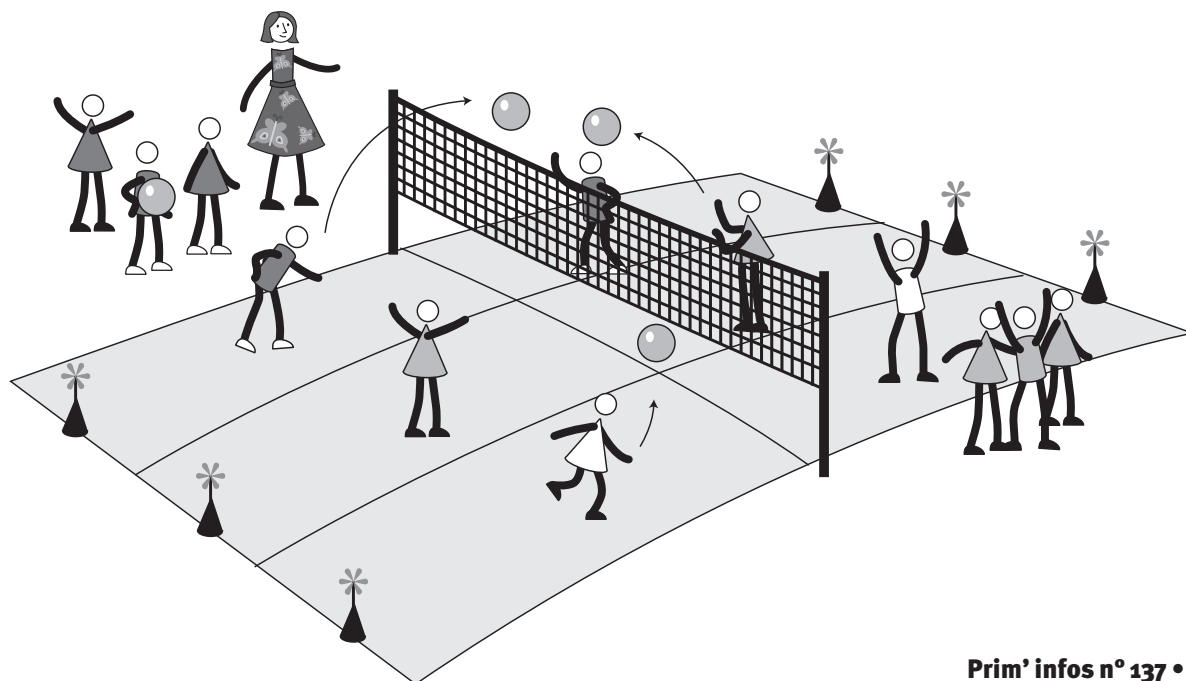
- Formuler et mettre en œuvre un projet d'apprentissage ;
- Dire les actions pour recevoir le ballon afin de renvoyer ;
- Se placer sous la trajectoire ;
- Armer et pousser le ballon vers le haut.

Savoirs à construire

- Découvrir et effectuer des actions motrices de base (lancers/jonglages) caractérisées par le dosage et l'orientation du geste.
- Différencier les types d'espace : vertical/horizontal.

Démarche d'enseignement

- L'enseignant les aide à exprimer leurs sensations. Il les aide à formuler puis à écrire les règles à appliquer pour maîtriser les trajectoires.



Phase d'exploitation / structuration de l'apprentissage

Objectif d'apprentissage : se placer sous le ballon pour le renvoyer droit et vers le haut ou vers un partenaire.

Situation 1

But d'action

Jongler le plus longtemps possible avant la perte de contrôle du ballon.

Matériel

1 ballon par enfant (baudruche, balle mousse...).

Organisation

Espace limité ; enfants par 2 - l'un est lanceur/jongleur, l'autre est contrôleur..

Évolutions

- Limiter le nombre de tentatives ou la longueur de la série avant inversion des tâches.
- Limiter l'espace... rester dans une aire définie...

Défi

Qui fait la plus longue série de jonglages ?

Situation 2

But d'action

Faire rebondir le ballon au sol très fort et

haut pour pouvoir le recevoir.

Matériel

1 ballon léger (mais bien gonflé !) par enfant.

Organisation

Espace limité ; enfants par 2 - l'un est lanceur/jongleur, l'autre est contrôleur...

Évolutions

- Lancer le ballon très haut, bien droit et le faire passer dans les bras placés en cerceaux.1
- Lancer le ballon très haut, bien droit, faire tour sous la trajectoire et récupérer le ballon avant le 1^{er} rebond.

Défi

Qui peut le faire 3 fois de suite?

Situation 3

But d'action

Se passer le ballon par dessus le filet. Les ballons sont bloqués, à deux mains au dessus de la tête.

Matériel

1 ballon pour 2. (Ballon léger, sac de graines...).

Organisation

Enfants par 2, de chaque côté d'un filet, fil ou but de hand ball.

Défi

Quel binôme échange pendant ...30 sec. ou fait la plus longue série de passes ?

Évolution

Certains enfants habiles peuvent tenter de renvoyer le ballon par frappe !

Après chaque situation, verbalisation sur les règles d'action :

- Se placer sous le ballon comme s'il devait arriver sur le front ;
- Préparer les mains ;
- Pousser ou frapper vers le haut et l'avant.

Organisation générale qui peut faciliter la mise en œuvre du projet :

- 1- chaque proposition fait l'objet d'un temps de travail, voire d'une séance, avec des matériels qui varient pour faire évoluer la situation : balles mousques, ballons très légers,
- 2- puis des ateliers sont mis en place avec les situations proposées. La durée des ateliers dépend de l'investissement des enfants.

Phase de réinvestissement / évaluation : "volez ballons" en 4x4

But d'action

Envoyer le plus de ballons possible par dessus le filet pour qu'ils tombent dans le camp adverse.

Matériel

Terrain de mini volley, un camp de 4,50 m x 4,50 m.

1 filet de volley, une vingtaine de ballons et 2 tirelires.

Mise en place du dispositif de jeu

Une tirelire est placée dans chaque camp, en ligne de fond de jeu.

2 équipes de 8 à 12 joueurs. Les joueurs sont en attente de rentrer sur le terrain, de part et d'autre du camp des défenseurs - donc du même côté du filet ; ils rentrent en jeu à leur tour, 4 par 4.

Lancement du jeu

La partie se joue en 2 manches ; cha-

que équipe joue le rôle d'attaquants **A** et de défenseurs **D**. Au début de la manche, tous les ballons sont dans la tirelire des attaquants. 4 attaquants et 4 défenseurs prennent place sur le terrain. Les attaquants prennent un ballon chacun. Au signal, ils le frappent pour l'envoyer dans le camp adverse afin qu'il tombe au sol malgré l'opposition des défenseurs qui, eux, tentent de rattraper les ballons de volée.

Continuité

Les ballons pris de volée par les défenseurs sont déposés dans la tirelire de ces derniers et 4 nouveaux défenseurs prennent place sur le terrain. Les ballons qui touchent le sol dans le camp des défenseurs, sont récupérés par les 4 attaquants suivant qui les emmènent

dans leur camp pour jouer à leur tour une nouvelle phase d'attaque ; les joueurs qui n'ont pas récupéré de ballons en prennent un dans leur tirelire.

Droits et devoirs des joueurs

Pour les attaquants, envoyer le ballon par dessus le filet en le frappant. Pour les défenseurs, récupérer, pour les mettre dans leur tirelire, uniquement les ballons repris de volée et ceux que les attaquants n'ont pas réussi à faire passer au-dessus du filet.

Décompte des points

Après une manche correspondant à 5 phases d'attaque, on compte les ballons que chaque équipe a dans sa tirelire et on totalise après 2 manches, lorsque les 2 équipes ont joué les 2 rôles.

Thème :

Se placer sous la trajectoire du ballon pour l'échanger, le frapper.

Objectifs d'apprentissage :

Connaître et maîtriser les gestes et les règles de base du Volley.
Mettre en œuvre un code d'arbitrage.

Phase d'exploration / découverte

Situation de référence :

"Ballon brûlant" à 3 x 3, par dessus un filet :

But d'action

Renvoyer tous les ballons dans le terrain adverse.

Matériel

4 ballons par jeu.
Un filet ou 1 fil tendu (avec rubans) entre 2 poteaux.

Organisation

2 jeux par terrain de Volley Ball - marquage au sol.
2 équipes en jeu - une en attente et observation.

Déroulement

➤ **Mise en action :** les enfants se renvoient librement les ballons : possibilité de bloquer les ballons avant de les relancer en les frappant.

Décompte des ballons restant dans chaque terrain après 1 min. de jeu.

Rotation des équipes et bilan.

➤ **Verbalisation :** comment se placer sous les ballons pour les jouer vite ?

Bilan

Trouver les règles d'action :

- Se placer sous la trajectoire du ballon, comme s'il devait arriver sur le front : frappe haute ;
- Placer les bras tendus sous la trajectoire piquée/plongeante ;
- Préparer les mains ou les bras ;
- Frapper vers le haut et l'avant.

Formuler et mettre en œuvre le projet

Prise de conscience de la nécessité de trouver des gestes adaptés, contrôlés ; de se placer avant de frapper.

Dire :

- comment se préparer pour frapper le ballon en touche haute ?
- que faire pour frapper droit, vers l'autre joueur ;
- où se placer pour recevoir haut afin de renvoyer le ballon ;
- comment recevoir un ballon bas ?
- peut-on utiliser plusieurs parties du corps ? lesquelles ?

Vocabulaire :

- rappel de la notion de trajectoire.

Écrire les règles d'actions :

- ce qui doit être fait pour réussir.
- un code de l'arbitrage, une règle de jeu. Par exemple : 3 touches de balle par équipe max, la balle renvoyée par le filet ne compte pas comme une touche de balle, le ballon doit être frappé (ni porté, ni collé), possibilité de frapper avec toutes les parties du corps...

Renvoyez les ballons dans le camp adverse

Compétences

Spécifiques

- Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.
- Se placer par rapport à la trajectoire d'un ballon et au filet :
 - en coopérant avec des partenaires : enchaîner des passes,
 - en s'opposant à l'action d'autres joueurs pour renvoyer le ballon dans un espace libre.

Générale

Formuler et mettre en œuvre un projet d'apprentissage :

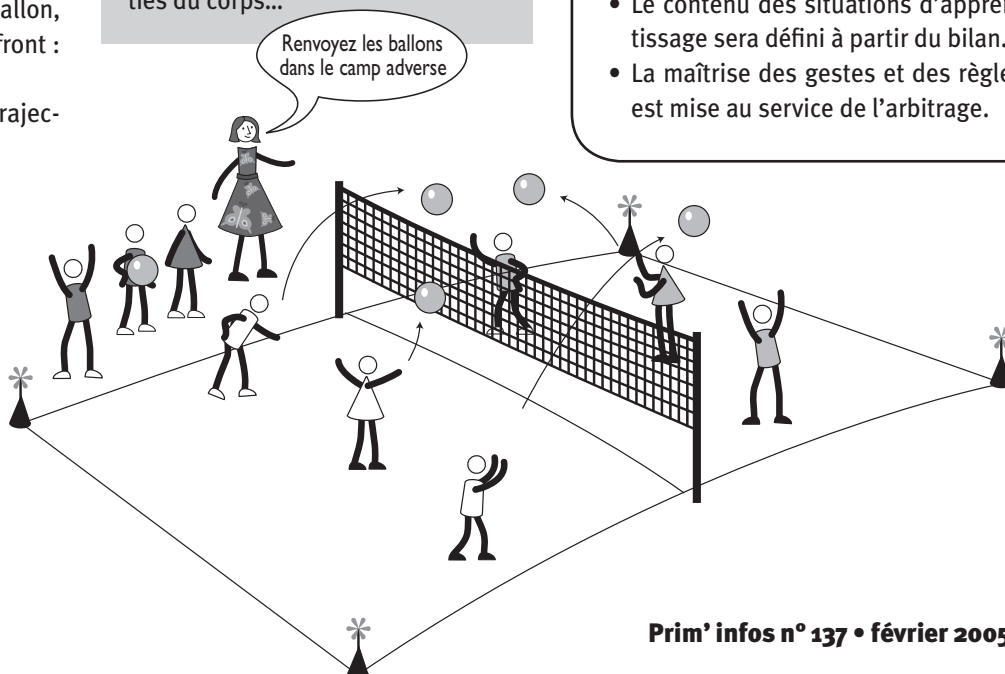
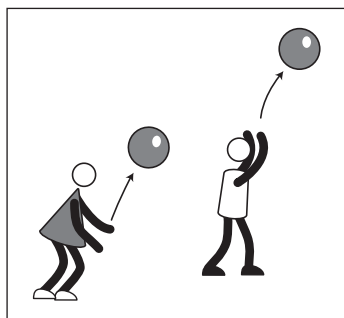
- Maîtriser différentes formes de frappes.
- Connaître et maîtriser les gestes et les règles de base du Volley Ball pour mettre en œuvre un code d'arbitrage et l'appliquer.

Savoirs à construire

- Contrôler des actions motrices spécifiques du volley (frappes/jonglages) caractérisées par le dosage et l'orientation du geste.
- Se placer par rapport au ballon pour l'échanger, le frapper.

Démarche d'apprentissage

- La situation de lancement permet de faire le point sur les exigences d'un type de frappe propre au Volley Ball.
- Le contenu des situations d'apprentissage sera défini à partir du bilan.
- La maîtrise des gestes et des règles est mise au service de l'arbitrage.



Phase de construction / structuration de l'apprentissage

Objectif d'apprentissage :

se placer sous le ballon pour le renvoyer dans une zone choisie. Frapper le ballon de différentes manières.

Situation 1

But d'action

Jouer en se plaçant à 1,5 m du mur le plus longtemps possible.

Matériel

1 ballon de VB pour 2 enfants.

Organisation

Espace délimité ; enfants par 2 près d'un mur lisse - 1 jongleur, 1 manageur.

Défi

Qui fait la plus longue série ?

Verbalisation

Sur les règles d'action et le placement par rapport au ballon, la distance par rapport au mur, la hauteur du point de rebond sur le mur, la force de frappe. Définir les frappes acceptées.

Situation 2

But d'action

Échanger le ballon avec le partenaire .

Matériel

1 ballon de Volley Ball pour 2 enfants.

Organisation

Espace limité ; 2 binômes par espace : un binôme en passes, l'autre en observateur/manageur.

Déroulement

Évolutions : mêmes échanges par dessus un filet.

Lancer les échanges par un service "cuiller" (serrer les doigts et creuser la main comme pour garder de l'eau).

Défi

Quel binôme fait la plus longue série d'échanges ?

Verbalisation

Le placement par rapport au ballon et au type de frappes. Définir les frappes acceptées.

Situation 3

But d'action

Placer le ballon au plus près de la cible.

Matériel

1 ballon de VB pour 2 enfants. Des cerceaux.

Organisation

Enfants par 2, de part et d'autre du cerceau. Un binôme en passes, l'autre en observateur/manageur.

Déroulement

Les enfants se placent à environ 4 m de la cible et assurent les frappes à tour de rôle.

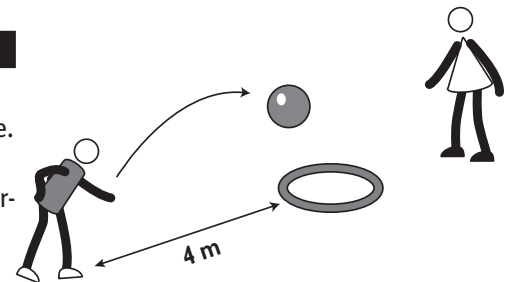
Frappe de type service, en cuiller, par balancer du bras d'arrière en avant.

Tout ballon qui touche ou va dans la cible rapporte 1 point au lanceur !

Adapter la distance au lanceur.

Verbalisation

Sur la manière de frapper, la surface de frappe, et le dosage. Définir les frappes acceptées.



Phase de réinvestissement / évaluation : le volley ball

Jeu : Volley Ball à 3 x 3 (2 + 1 x 2 + 1)*

But d'action

Faire rebondir le ballon dans le camp adverse.

Matériel

1 ballon léger par jeu.

Espace de 4,5 x 9 m avec filet central : (hauteur : enfant moyen, bras levés + 20 cm)

Organisation

Les enfants sont en équipes de 3.

Deux équipes se rencontrent, la 3^{ème} arbitre.

Déroulement

Une équipe a le ballon : 2 enfants sont sur le terrain, 1 est au service, derrière la ligne de fond. Cette équipe est attaquante et marque, seule, des points.

Le ballon est échangé jusqu'à l'arrêt sur point marqué, sortie, ou faute.

Le serveur assure 5 services de suite. Puis l'autre équipe devient attaquante.

Droits et devoirs

Le ballon doit être frappé. le ballon peut être joué hors des limites du terrain mais ne doit toucher aucun obstacle.

2 passes sont autorisées avant l'envoi vers le terrain adverse.

Gain de la partie

Lorsque tous les joueurs ont servi à leur tour, on décompte les points.

Remarques : Les règles de contacts et types de frappes peuvent être adaptées selon les besoins des enfants.

* Ref: "Envolley vous avec Smashy" FFVB - voir Ugsl départementale.

