

# EXEMPLE D'UNE SITUATION COMPLEXE MOBILISATRICE DE COMPETENCES EN VOLLEY-BALL

CA 4: Conduire et maîtriser un affrontement individuel et collectif

### Les Attendus de fin de cycle 3:

#### 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

### 5 Compétences Générales

(liées aux 5 domaines du Socle)

**CG1: Développer sa motricité et construire un langage du corps** (*techniques spécifiques, vocabulaire adapté...*)

**CG 2: S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre** (*répéter un geste sportif et le rendre plus efficace, évaluer ses actions et celles des autres...*)

**CG3: Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités** (*agir avec et pour les autres, accepter la défaite, les différences...*)

**CG4: Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière** (*échauffement, engagement physique...*)

**CG5: S'appropriier une culture APSA pour construire un regard lucide sur le monde contemporain** (*efficacité du geste, numérique...*)



## Les Enjeux d'Apprentissage en Volley-ball

### Les Compétences travaillées pendant le cycle:

#### Connaissances:

- Se reconnaître attaquant et défenseur
- Les règles du jeu aménagé et les principes d'action pour agir (service, passe haute...)
- L'espace favorable de marque (avant)
- L'espace arrière qui nécessite l'aide du partenaire

#### Capacités:

- Coordonner des actions motrices simples (se déplacer, se placer, s'équilibrer, s'orienter, renvoyer...)
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires (produire des trajectoires différentes en fonction des balles qui donnent et qui prennent du temps)
- S'informer pour agir (communiquer dans le jeu et en dehors du jeu)

#### Attitudes:

- Coopérer pour attaquer et défendre (communiquer avec son partenaire « j'ai, à toi ... », l'encourager...)
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur
- Etre fair-play (féliciter le vainqueur, remercier son partenaire, les arbitres, serrer la main, dire bien jouer...)

# Les Compétences Attendues Cycle 3



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

## Les Attendus de fin de cycle 4 : 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
- Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire et de l'arbitre
- Observer et co-arbitrer
- Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

### 5 Compétences Générales

(liées aux 5 domaines du Socle)

**CG1:** Développer sa motricité et construire un langage du corps (techniques spécifiques, vocabulaire adapté...)

**CG2:** S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (répéter un geste sportif et le rendre plus efficace, évaluer ses actions et celles des autres...)

**CG3:** Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités (agir avec et pour les autres, accepter la défaite, les différences...)

**CG4:** Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (échauffement, engagement physique...)

**CG5:** S'appropriier une culture APSA pour construire un regard lucide sur le monde contemporain (efficacité du geste, numérique...)



Les Enjeux d'Apprentissage  
en Volley-ball

#### Ce qu'il y a à apprendre:

##### Joueurs:

- servir, réceptionner, passer, smasher en fonction de la situation favorable ou non, de la position des partenaires et des adversaires
- Aider, reculer, avancer, contrer en fonction du placement sur le terrain
- Les règles adaptées en fonction du niveau de pratique
- Les critères d'efficacité du projet de jeu : espace avant, espace arrière, trajectoires différenciées et zone à atteindre en fonction de sa position sur le terrain
- S'engager dans la construction et la réalisation un projet collectif (communiquer, échanger)
- Repérer une situation favorable en attaque et l'exploiter (jouer seul ou avec son partenaire en construisant son attaque)
- Repérer les zones vulnérables du terrain adverse (avant, central, arrière, libre)
- Elaborer un projet de jeu simple permettant de s'organiser à deux ou à trois pour défendre sa cible et attaquer la cible adverse (occupation de l'espace et des rôles, réceptionneur, passeur, attaquant, contreur, relayeur...)
- Prendre ses responsabilités et adapter ses choix en fonction de sa position sur le terrain (jouer haut ou rasant, en 1<sup>re</sup> intention ou en construisant...)

##### Arbitres:

- Prélever les informations utiles (faute, nombre de touches, filet, sortie...)
- Arbitrer et Co-arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles et les règles (service, points marqués...)
- Annoncer le score et utiliser les gestes fondamentaux de l'arbitrage

##### Coaches:

- Encourager, proposer des solutions, relativiser les erreurs de chacun et le score. Rester impartial et neutre, inciter les joueurs à faire preuve de fair-play (appel au calme, se serrer la main en fin de rencontre)
- Se mettre à disposition des autres pour s'entraider dans le travail ou améliorer l'efficacité du groupe, faire preuve d'objectivité et fiabilité dans l'observation d'un joueur
- Rendre compte de l'efficacité des actions de l'équipe et des joueurs observés

# Les Compétences Attendues Cycle 4



- Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en organisant, en situation favorable, l'attaque intentionnelle de la cible adverse par des balles accélérées ou placée face à une défense qui s'organise.
- S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à l'efficacité de l'attaque.
- Observer et co-arbitrer

# Situation Complexe ou Tâche Complexe:

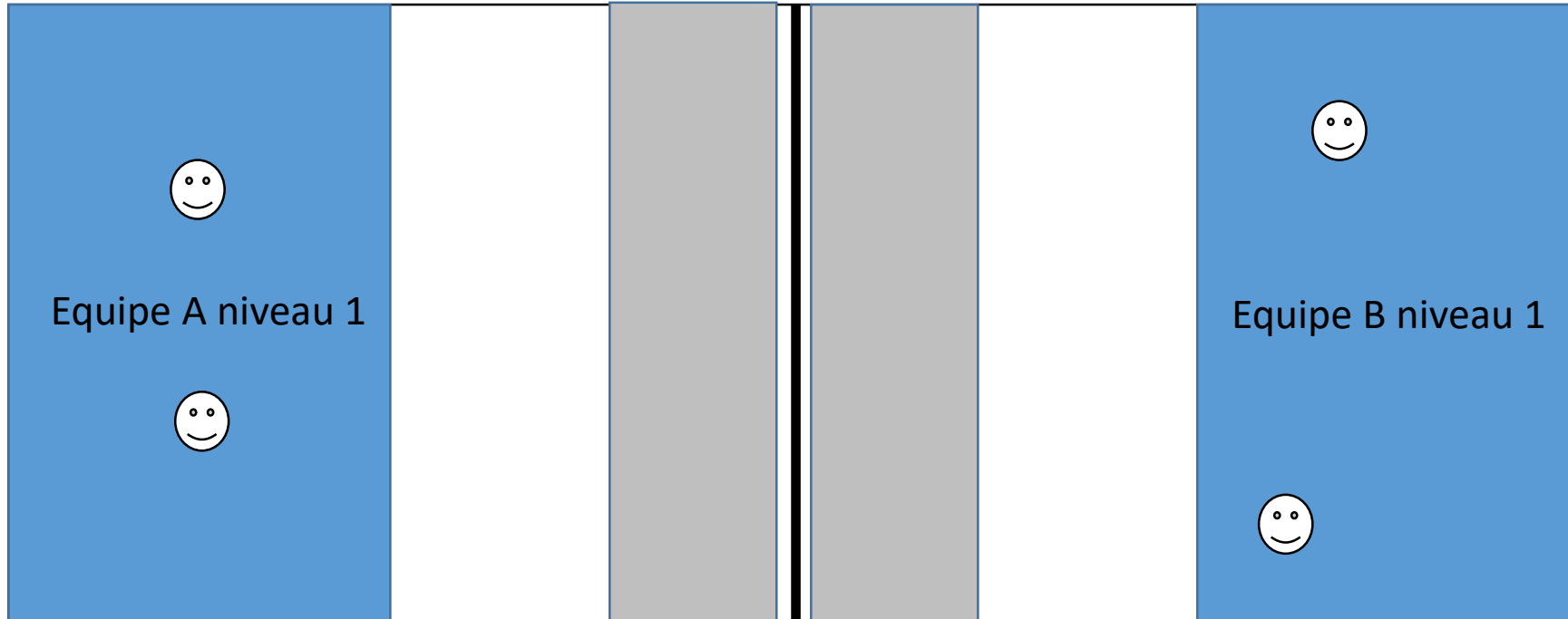
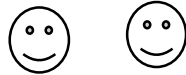
- Une rencontre par équipe
- Chaque équipe (A et B) est composée de 4 élèves de niveaux hétérogènes (1 et 2)
- Les matchs se jouent à 2 contre 2 entre élèves de même niveau (A1 contre B1, A2 contre B2)
- Les 2 élèves qui ne jouent pas arbitrent, observent et coachent leurs partenaires
- Un match se joue en une manche de 20 points avec pause coaching lorsqu'une des 2 équipes arrive à 10 pts
- A l'issue du 1<sup>er</sup> match on inverse les rôles
- Les scores des 2 équipes se cumulent pour déterminer le gagnant de la rencontre

# L'ORGANISATION

Zone arrière dont la dimension varie en fonction du niveau

Zone avant dont la dimension varie en fonction du niveau

Observateurs équipe A niveau 2



Zone interdite au service



Observateurs équipe A niveau 2

*Les dimensions du terrain (largeur, longueur, zone avant, zone arrière, zone interdite au service) sont variables selon le niveau des élèves*

# Etape 1: Découvrir et s'investir dans les différents rôles

- Jouer par équipe de 2 avec un règlement adapté:
  - Service en dehors de la zone de service (1. Passe Haute à 2 mains 2. Cuillère avec paume 3. Tennis avec paume)
  - Changement de service si 3 services gagnés par le même serveur sinon changement normal
  - Actions possibles et différenciées sur la ballon: (N1 = attraper à 2 mains + lancer. N2 = attraper à 2 mains + Rebond au sol + passe haute et/ ou manchette. N3 = Attraper + passe haute et/ou manchette. N4 = passe haute et/ou manchette)
- Observer ses partenaires avec des critères simples: balles perdues en zone avant, zone arrière ou sur service raté, etc...
- Analyser/Echanger entre partenaire à partir de l'observation et du ressenti.
- Coacher, trouver des solutions pour gagner des points dans la 2<sup>ème</sup> partie du match. Déterminer des besoins (organisation sur le terrain, communication, déplacements), différencier les rôles (réceptionneur, relayeur...) touches de balles, intentions tactiques en fonction de la trajectoire de la balle reçue, etc...



**FICHE D'OBSERVATION EN SITUATION DE JEU EN VOLLEY-BALL 2c2**

Joueurs:

+

Coachs:

+

Score de mon équipe	POINTS MARQUES			POINTS PERDUS			Score de l'adversaire
	Depuis la zone avant	Depuis la zone avant	Service adverse raté	Depuis la zone avant	Depuis la zone arrière	Service raté	
1							1
2							2
3							3
4							4
5							5
6							6
7							7
8							8
9							9
10							10
<u>Bilan + Coaching:</u>							
11							11
12							12
13							13
14							14
15							15
16							16
17							17
18							18
19							19
20							20

La balle est arrivée **dans ma zone avant** et mon équipe n'a pas réussi à la renvoyer dans le camp adverse

La balle est arrivée **dans ma zone arrière** et mon équipe n'a pas réussi à la renvoyer dans le camp adverse

Bilan + points à améliorer pour progresser:

# Autre fiches d'observation possibles

**FICHE D'OBSERVATION EN SITUATION DE JEU EN VOLLEY-BALL - Jeu en 2c2 ou en 3c3**

Joueur 1:		Joueur 2:		Joueur 3:	
Coach 1:		Coach 2:		Coach 3:	

Score de mon équipe	POINTS GAGNES				POINTS PERDUS				Score de l'équipe adverse
	Au service	Ballon envoyé dans la zone avant	Ballon envoyé dans la zone arrière	Ballon tombe au sol dans l'espace libre	Service raté	Réception raté	Dans la construction de l'Attaque	Dans la construction de la Défense	
1									1
2									2
3									3
4									4
5									5
6									6
7									7
8									8
9									9
10									10
11									11

Bilan des Observateurs:		Choix du coup bonu (+2 points):	
-------------------------	--	---------------------------------	--

Score de mon équipe	POINTS GAGNES				POINTS PERDUS				Score de l'équipe adverse
	Au service	Ballon envoyé dans la zone avant	Ballon envoyé dans la zone arrière	Ballon tombe au sol dans l'espace libre	Service raté	Réception raté	Dans la construction de l'Attaque	Dans la construction de la Défense	
11									11
12									12
13									13
14									14
15									15
16									16
17									17
18									18
19									19
20									20
21									21

Bilan des Observateurs:		Bilan de l'équipe:	
-------------------------	--	--------------------	--

**FICHE D'OBSERVATION EN SITUATION DE JEU EN VOLLEY-BALL - Jeu en 2c2 ou en 3c3**

Joueur 1:		Joueur 2:		Joueur 3:	
Coach 1:		Coach 2:		Coach 3:	

Score de mon équipe	POINTS GAGNES				POINTS PERDUS				Score de l'équipe adverse
	Au service	Ballon envoyé dans la zone avant	Ballon envoyé dans la zone arrière	Ballon tombe au sol dans l'espace libre	Service raté	Réception raté	Dans la construction de l'Attaque	Dans la construction de la Défense	
1									1
2									2
3									3
4									4
5									5
6									6
7									7
8									8
9									9
10									10
11									11

Bilan des Observateurs:		Choix de la situation d'entraînement point fort ou point faible et indiquer les réussites (10'):	
-------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Score de mon équipe	POINTS GAGNES				POINTS PERDUS				Score de l'équipe adverse
	Au service	Ballon envoyé dans la zone avant	Ballon envoyé dans la zone arrière	Ballon tombe au sol dans l'espace libre	Service raté	Réception raté	Dans la construction de l'Attaque	Dans la construction de la Défense	
11									11
12									12
13									13
14									14
15									15
16									16
17									17
18									18
19									19
20									20
21									21

Bilan des Observateurs:		Points à améliorer pour l'équipe:		Point à améliorer pour les joueurs:	
-------------------------	--	-----------------------------------	--	-------------------------------------	--

## Etape 2: Transformer le jeu

### Consignes permettant de faire évoluer le jeu:

- Valorisation des points marqués dans la zone arrière (2 pts au lieu de 1 pt)
- Augmenter ou diminuer la taille de la zone arrière en fonction du niveau de jeu
- Aménager le matériel (balle souple, paille) et le temps disponible (1 rebond possible dans la construction du renvoi)
- Imposer 1 ou 2 relais obligatoire(s) avant le renvoi pour amener la balle dans l'espace favorable de marque (zone avant)
- La balle ne peut être renvoyée chez l'adversaire que si elle est dans la zone favorable de marque (zone avant et balle haute)
- Augmenter les contraintes liées à la touche de balle:
  - La balle renvoyée chez l'adversaire ne peut pas être bloquée
  - La balle renvoyée doit être touchée obligatoirement en passe haute, manchette ou smash
  - Etc...

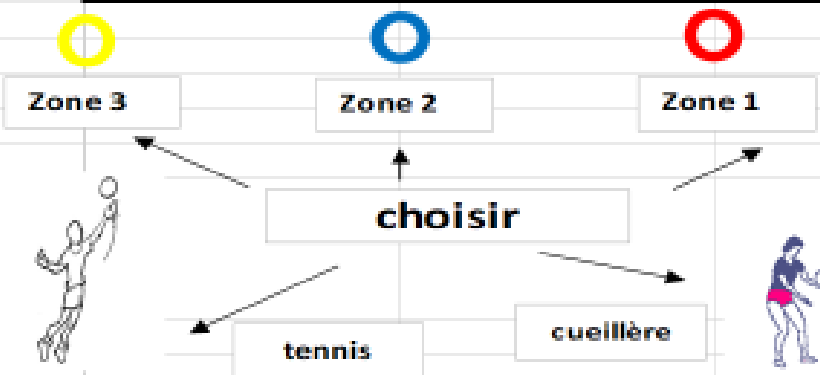
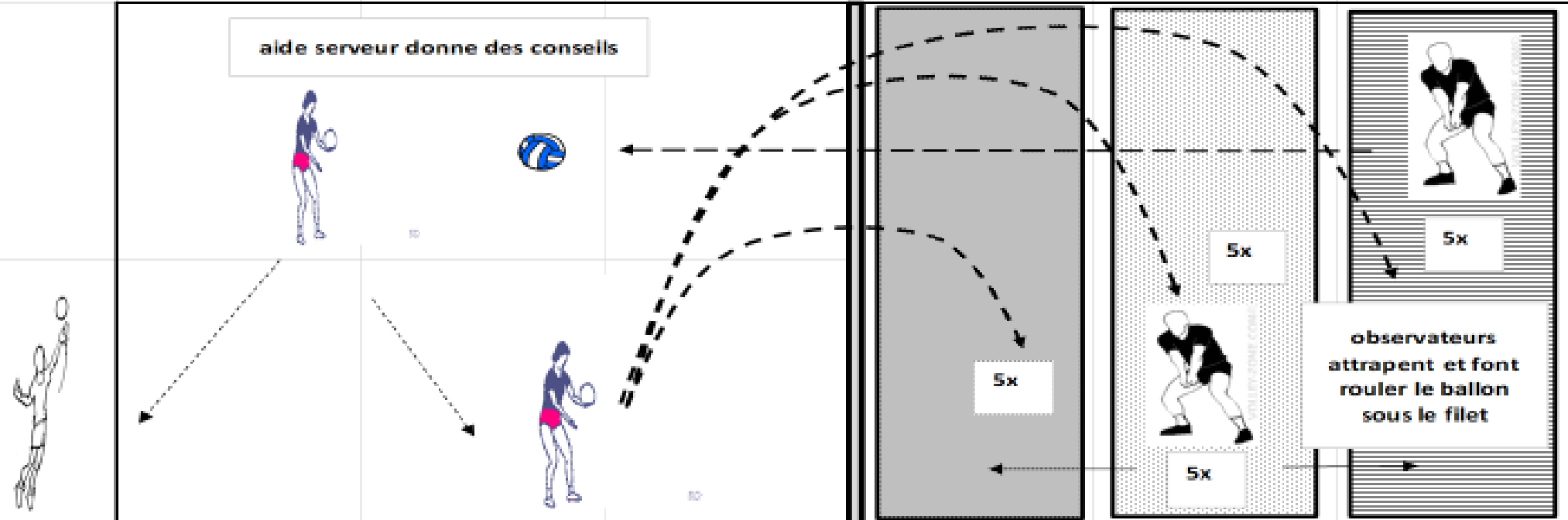
# Consignes aux observateurs/coachs:

- Donner des critères chiffrés simples et fixer des objectifs chiffrés à leurs partenaires  
(nombre de points marqués dans l'espace avant = 3/10, arrière = 2/10, sur service = 5/10, nombre de points perdus depuis l'espace avant = 2/10, arrière = 1/10, sur service raté = 2/10)
- Donner des indicateurs pour mieux comprendre les erreurs de ses partenaires et déterminer des besoins:
  - Problème de répartition de l'espace
  - Problème de communication
  - Problème dans la répartition des rôles (réceptionneur, relayeur, renvoyeur...)
  - Problème de placement en réception
  - Problème de déplacement
  - Problème au niveau de la touche
  - Problème d'orientation
  - Etc...
- Faire évoluer la fiche d'observation

## Etape 3: s'entraîner

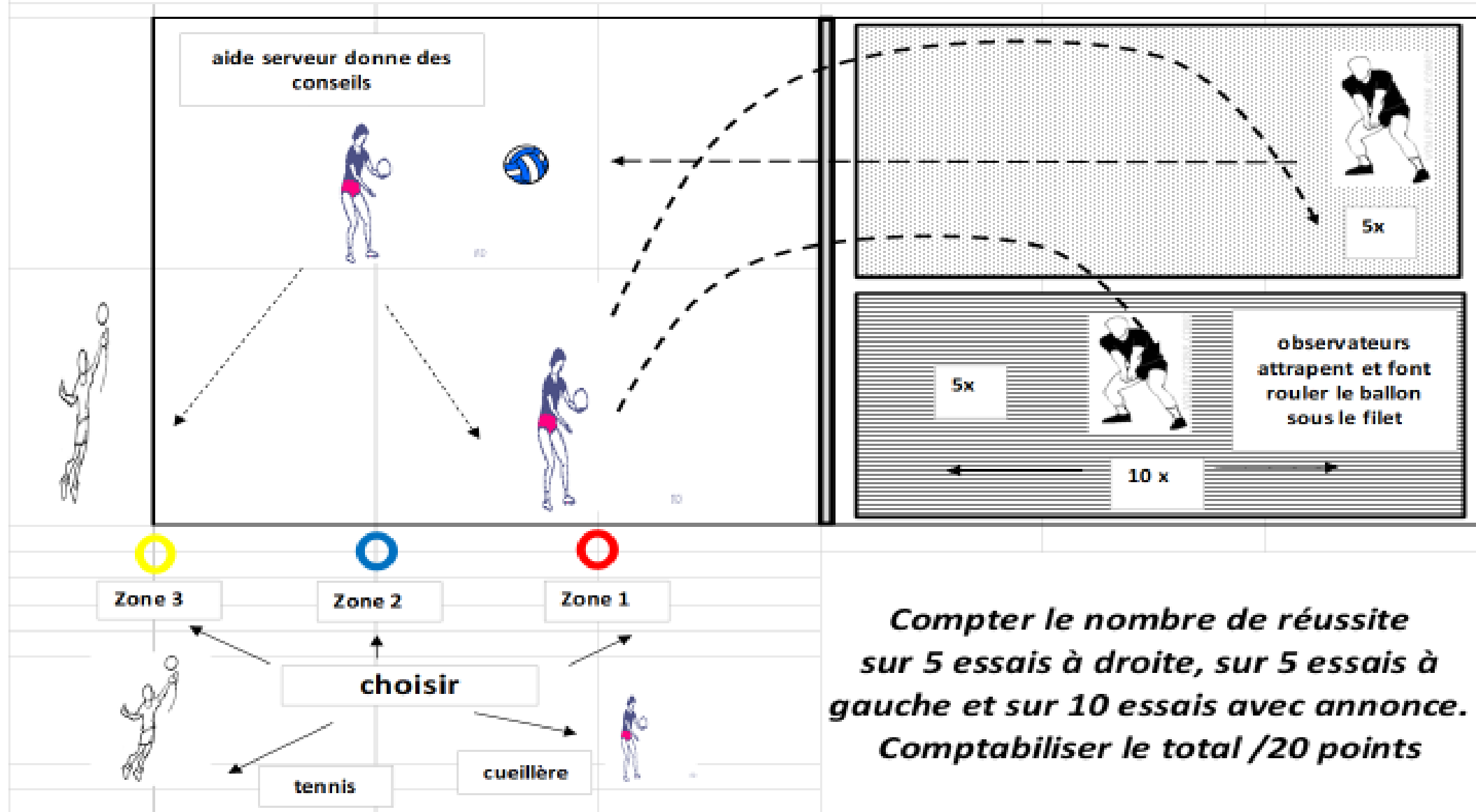
- En fonction de l'observation des coachs
- En choisissant de renforcer ses points forts
- En choisissant de développer ses points faible
- En choisissant la situation adaptée aux difficultés rencontrées au cours du 1<sup>er</sup> temps de jeu
- Pour créer des automatismes dans le jeu
- Pour répéter pour augmenter son niveau de maîtrise individuel et collective
- En utilisant des situations d'apprentissage vécues au cours des leçons précédentes

# FICHE GUIDE POUR AMELIORER LA FORCE DU SERVICE

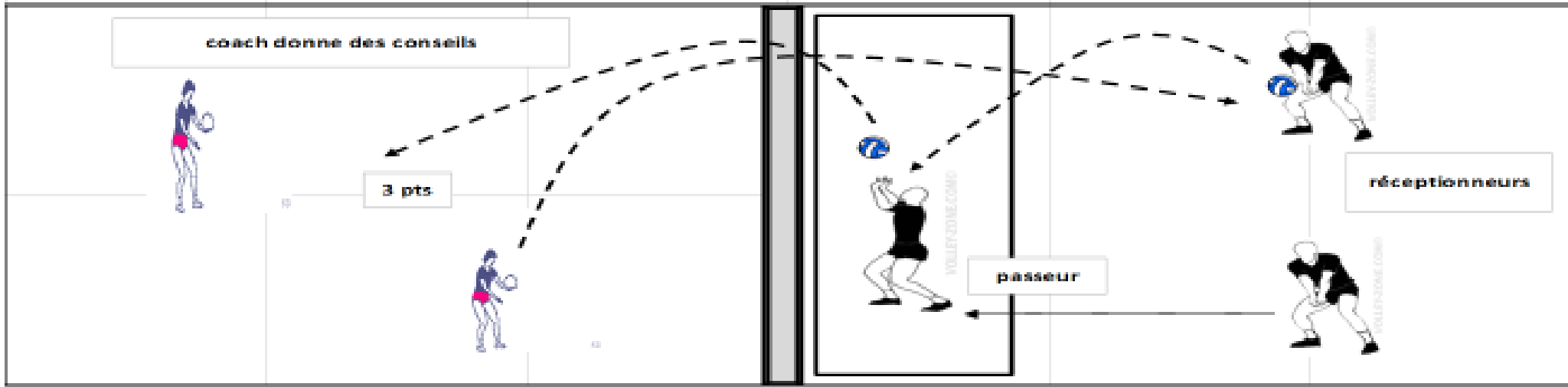
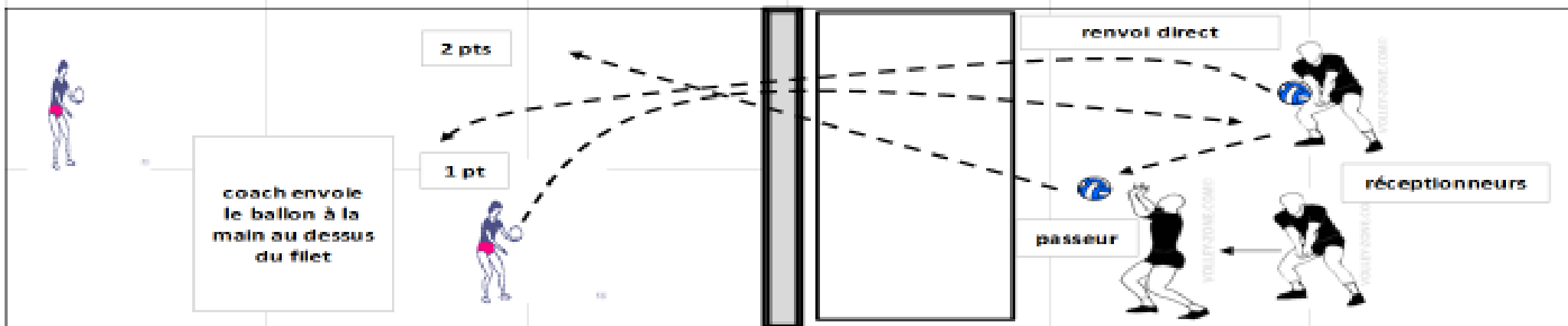


*Compter le nombre de réussite sur 5 essais pour chaque zone à atteindre (avant, centrale, arrière, avec annonce) et le total /20 points*

# FICHE GUIDE POUR AMELIORER LA DIRECTION DU SERVICE

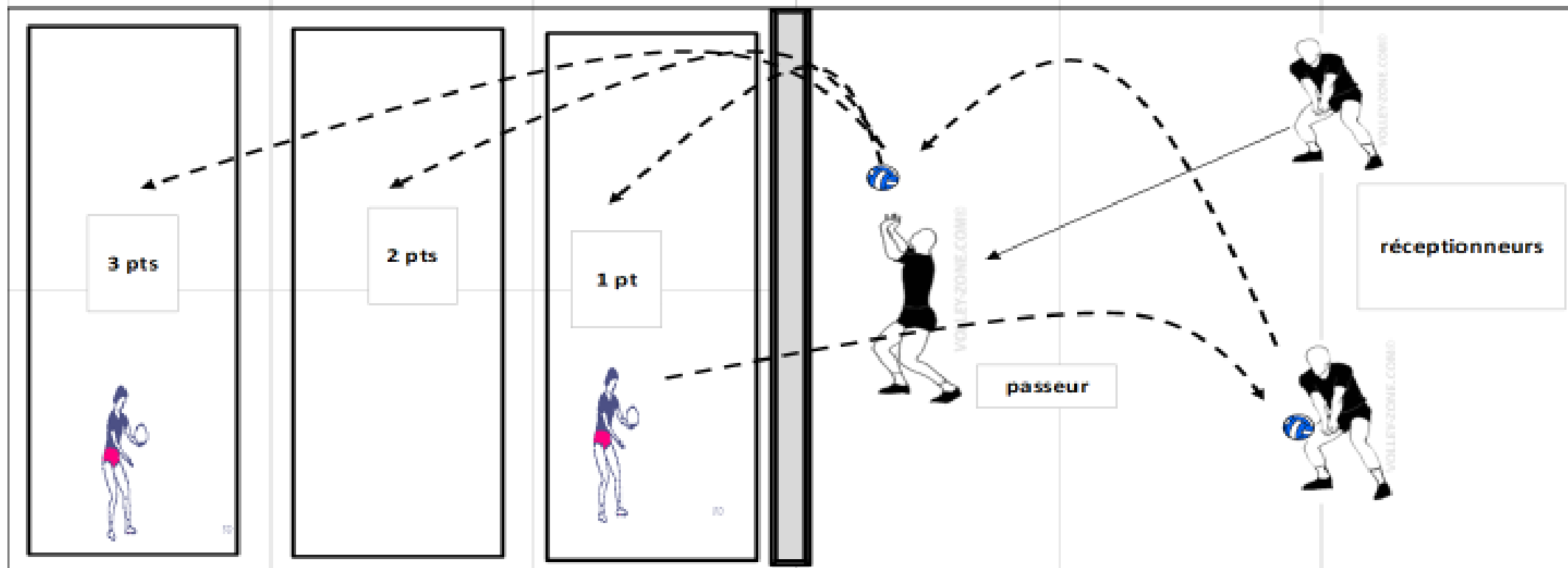


# FICHE GUIDE POUR AMELIORER L'ORGANISATION EN RECEPTION





# FICHE GUIDE POUR AMELIORER L'EFFICACITE DE L'ATTAQUE

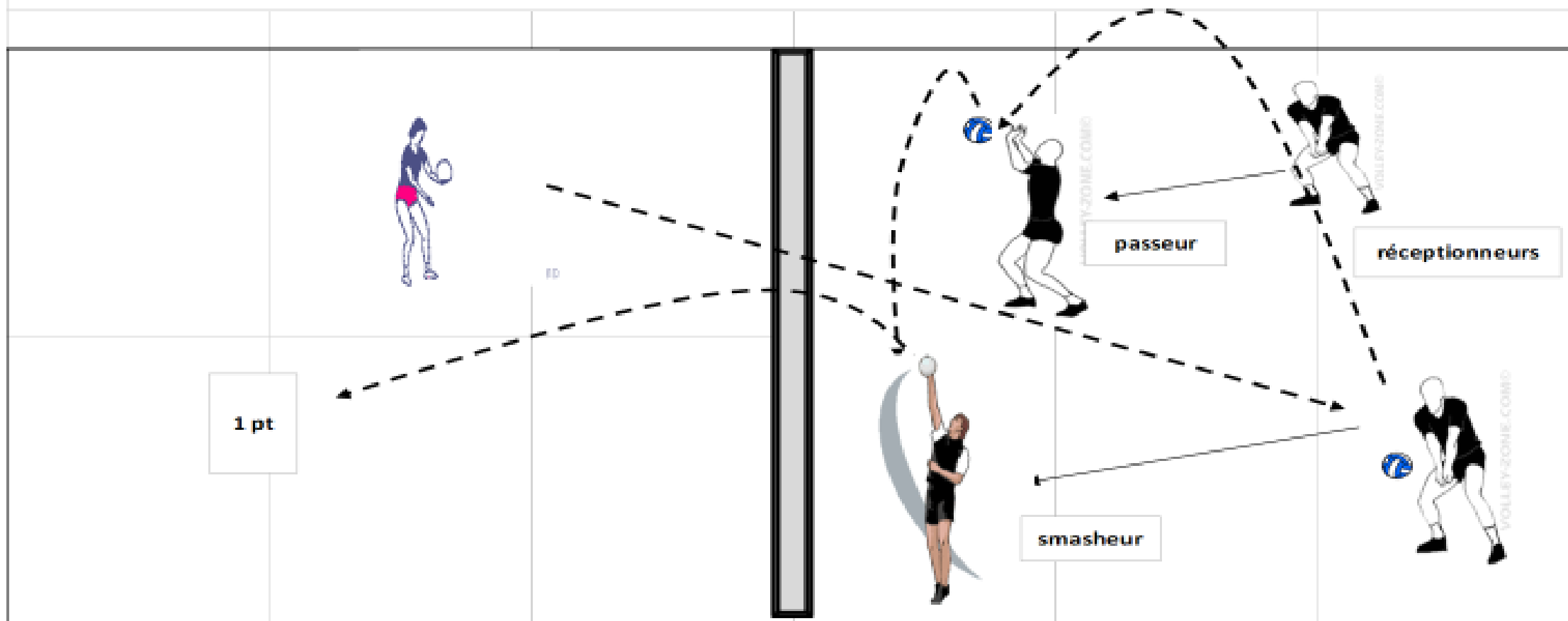


**Coach  
compte les  
points**

**Coach envoi les ballons  
aléatoirement à la main ou  
en servant**

**Compter le nombre de réussite sur 10  
essais. Comptabiliser le total /30 points**

# FICHE GUIDE POUR AMELIORER L'EFFICACITE DU SMASH



**Coach  
compte les  
points**

**Coach envoi les ballons  
aléatoirement à la main ou  
en servant**

**Compter le nombre de réussite sur 10  
essais. Comptabiliser le total /10 points.  
Répéter plus fois la séquence.**

# Evolution possible

- Proposer aux élèves d'une même équipe de composer eux-mêmes leurs duos et faire des choix stratégiques (équipe hétérogène avec possibilité différenciée d'intervenir sur le ballon dans la construction de l'attaque ou de la défense)
- Proposer aux élèves de modifier ou rajouter des critères sur la fiches d'observation pour leur permettre de mieux évaluer leurs besoins, points forts et points à améliorer
- Valoriser les points marqués quand la balle tombe directement au sol adverse ou lorsque la balle a été accélérée
- Etc...

# LA SITUATION COMPLEXE MOBILISATRICE DE COMPETENCES

**CG 2:** S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

Coopérer pour attaquer et défendre (communiquer avec son partenaire « j'ai, à toi ... », l'encourager...)

Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires (produire des trajectoires différentes en fonction des balles qui donnent et qui prennent du temps)

S'informer pour agir (communiquer dans le jeu et en dehors du jeu)

Les règles du jeu aménagées et les principes d'action pour agir (service, passe haute...)

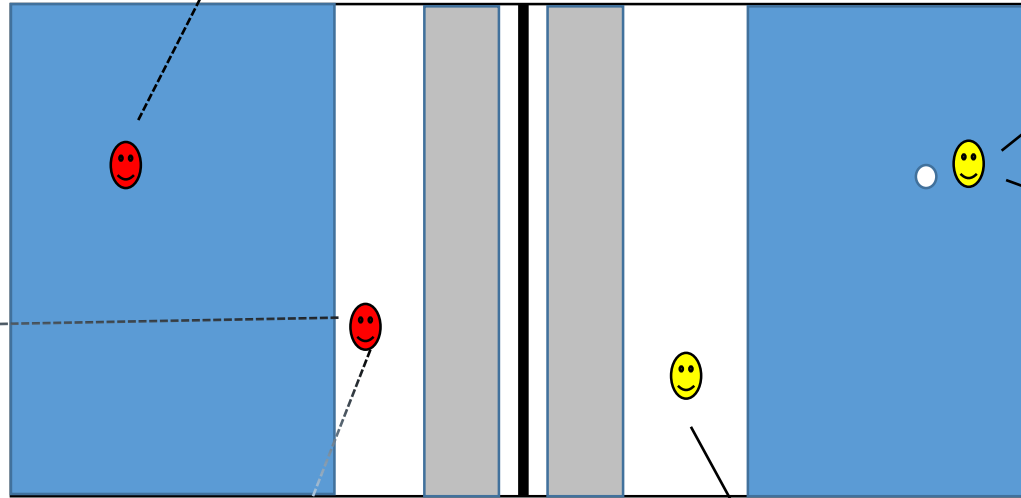
Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter

**CG1:** Développer sa motricité et construire un langage du corps

S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque

L'espace favorable de marque (avant)

L'espace arrière qui nécessite l'aide du partenaire



Etre fair-play (féliciter le vainqueur, remercier son partenaire, les arbitres, serrer la main, dire bien jouer...)

Utiliser une fiche d'observation et la commenter

**CG1:** Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre

**CG3:** Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

**CG5:** S'approprier une culture APSA pour construire un regard lucide sur le monde contemporain

**CG4:** Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (s'échauffer, bouger)

Se reconnaître attaquant et défenseur

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

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

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