

De la balle qui vole à la balle qui marque

CYCLE 3

VOLLEY-BALL

Chaque unité d'apprentissage proposée à des élèves de CM2 en volley-ball (1) se construit en combinant des situations qui favorisent une meilleure maîtrise gestuelle et des jeux collectifs où les enfants sont confrontés à des situations complexes.

LA BALLE QUI VOLE

Cette première unité d'apprentissage vise tout au long des neuf séances, l'acquisition de capacités motrices et cognitives mises en jeu dans l'activité volley-ball adaptée à l'école primaire.

- sur le plan individuel : développer des habiletés spécifiques liées à la maîtrise du ballon (précision, coordination, anticipation...) sans se focaliser sur la technicité du geste ;

- sur le plan collectif : s'organiser en groupe en construisant les notions de partenaires et de coopération pour favoriser la continuité de l'échange.

Ainsi, chaque séance comporte trois phases :

- une entrée dans l'activité par des jeux « corps-balle » (cf. encadré p. 28) ;

- une mise en jeu des habiletés acquises en prenant en compte l'autre ou les autres comme partenaires dans des jeux à deux ou à quatre ;

- une situation collective conjuguant habiletés et stratégies au service de la coopération.

EXEMPLE D'UNE SÉANCE

Elle s'inscrit en milieu d'unité d'apprentissage.

Mise en activité

Deux joueurs, un ballon : face à face, effectuer le plus grand nombre d'échanges pos-

sible sous différentes formes (passes, manchettes, frappes à un bras) en faisant varier la distance entre les joueurs et les hauteurs de balles.

Le jeu du sablier

Objectifs

- maîtriser ses passes (direction et intensité) ;
- anticiper son action ;
- tendre vers une continuité de l'échange.

Organisation

Un ballon par groupe de quatre joueurs disposés en carré.

But et déroulement du jeu

Faire parcourir au ballon le trajet imposé entre les joueurs : le joueur n° 1 passe à 3 qui passe à 2, à 4 puis à 1 (cf. dessin ci-dessous).

Résultats

Lorsque le ballon est passé par les quatre joueurs et qu'il revient au départ sans toucher le sol, l'équipe marque un point.

Variantes

- adapter l'espace entre les joueurs ;
- changer leur place après chaque réussite ;
- avec huit joueurs, chaque poste est occupé par deux élèves qui interviennent alternativement.

Le jeu des messagers

Objectifs

- apprécier des trajectoires : se placer pour intercepter ou réceptionner le ballon ;

Compétences transversales :

- ... sélectionner des informations ...
- ... s'inscrire dans un projet individuel ou collectif ...

Compétences disciplinaires :

- ... utiliser ses savoirs et connaissances de manière efficace ...
- ... participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles ...

- développer des habiletés motrices : effectuer des passes hautes, précises, orientées vers un partenaire ;

- identifier des rôles : arbitre, partenaires, adversaires.

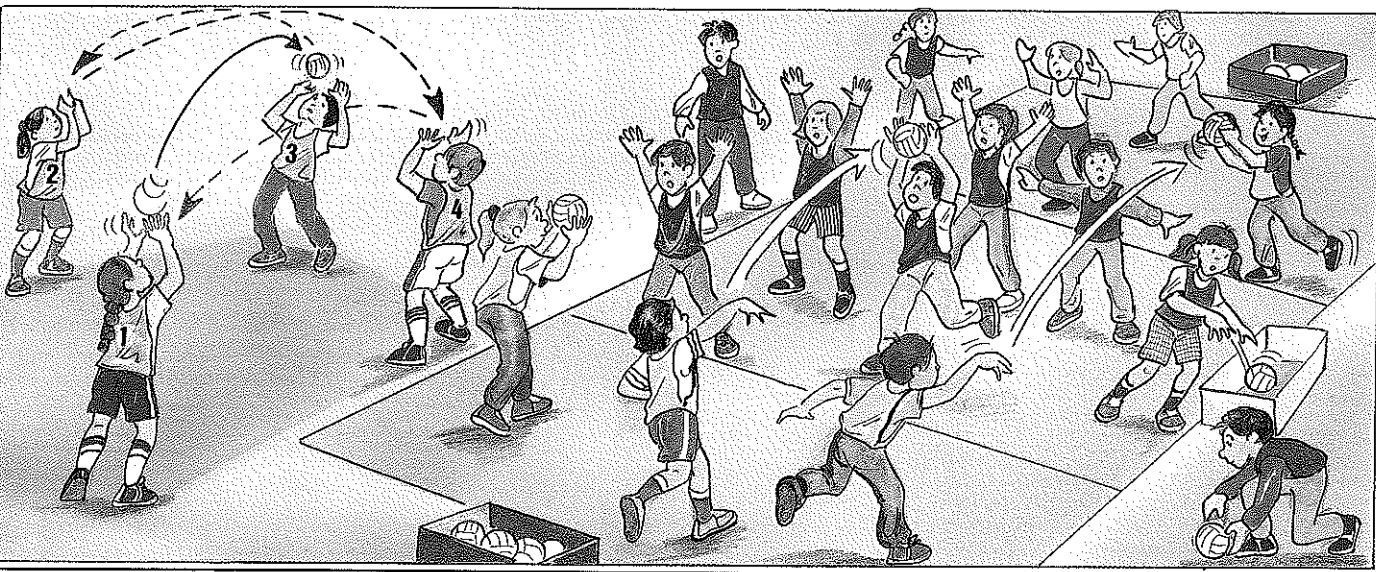
Organisation

Le terrain est partagé en trois zones (cf. dessin ci-dessous).

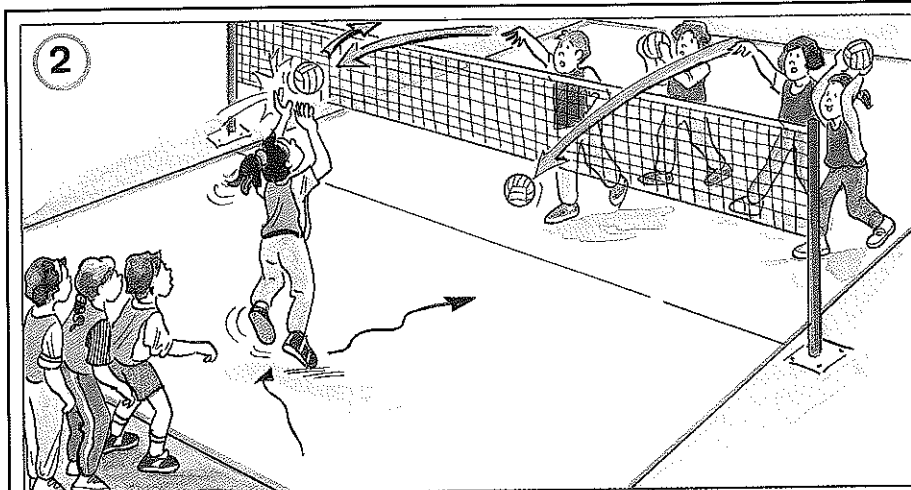
Trois équipes, des ballons et trois caisses.

But et déroulement du jeu

- les « porteurs de messages » se répartissent en nombre égal sur les deux parties de terrain qui leur sont réservées. Ils doivent



DESSINS : CARMEN MÜLLER



faire parvenir le plus grand nombre de messages (les ballons) à leurs partenaires par-dessus l'obstacle constitué des « voleurs de messages ». Les ballons, pris successivement dans la caisse de leur en-but, doivent « voler » jusqu'à la caisse opposée ;

- les « voleurs de messages », placés dans la zone centrale, interceptent les ballons. Toute balle capturée est posée dans la troisième caisse ;
- les arbitres veillent au bon déroulement du jeu et au respect des règles en se répartissant à l'extérieur de l'aire de jeu. Ils ramassent les ballons tombés au sol qui ne sont plus jouables.

Résultats

Compter le nombre de balles récupérées dans les caisses des réceptionneurs et des voleurs puis totaliser sur l'ensemble des trois matchs nécessaires pour que chaque équipe assume tous les rôles.

Variantes possibles

Elles vont dans le sens de l'enrichissement des actions au profit d'une balle qui vole de plus en plus et de mieux en mieux :

- limiter le nombre de touches de balle d'un même joueur ;
- réduire le temps de jeu ;
- imposer une passe à un partenaire avant l'envoi par-dessus les adversaires ;
- varier les exigences de réception des messages : balle tombée dans le camp, balle bloquée ou réceptionnée puis passée à un partenaire qui la bloque, etc.

LA BALLE QUI MARQUE

Cette seconde unité d'apprentissage valorise la coopération dans l'équipe et l'opposition inter-équipes à travers une recherche de rupture des échanges pour mettre en difficulté le défenseur ou maîtriser mieux que lui l'espace de jeu.

Le déroulement de chaque séance reste semblable, en adaptant les contenus aux objectifs visés :

- des jeux « corps-balle » visant à améliorer la maîtrise du ballon en élargissant le répertoire des habiletés spécifiques (l'engagement, la passe orientée...);
- des situations réduites conjuguant les notions de partenaires et adversaires, attaquants et défenseurs : je joue avec et contre ;
- des situations de jeu global au cours desquelles progressivement les joueurs ap-

prennent à gérer dans un même temps : les informations en provenance du ballon (trajectoire, vitesse, point de chute), des partenaires (placement, déplacement, disponibilité) ou des adversaires (placement, déplacement, position du joueur en difficulté...).

EXEMPLE DE SÉANCE

Elle s'inscrit également en milieu d'unité d'apprentissage.

Mise en activité

Travailler l'engagement à deux mains, puis une (cf. p. 29).

Je défends mon île

Objectif

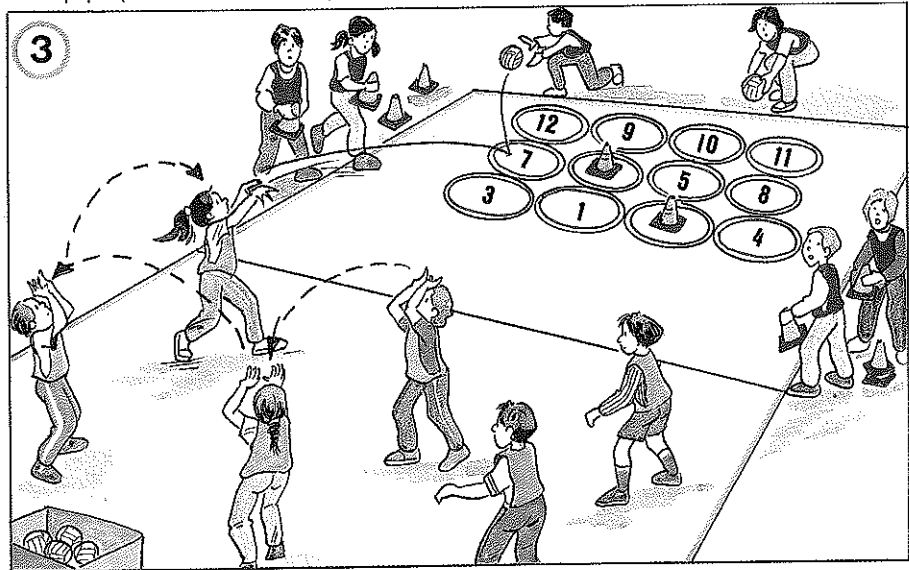
Développer le comportement de défenseur (appréciation des trajectoires, déplacement dans son espace et orientation du jeu).

Organisation

Des équipes de quatre joueurs. Un terrain de 6 x 3 m divisé en deux zones identiques.

But et déroulement du jeu

Le défenseur est seul sur son île, ses coéquipiers sont en file à l'extérieur du terrain. Les quatre attaquants engagent successivement un ballon qu'il faut renvoyer avant d'être remplacé par un autre membre de son équipe (cf. dessin ci-dessus).



Résultats

On dénombre les ballons renvoyés par l'équipe des défenseurs.

Variantes

- le geste du serveur (passe à dix doigts, service-cuillère, etc.)
- la fréquence des services ;
- la distance des serveurs ;
- la présence d'un obstacle (filet) et sa hauteur ;
- la surface de l'île ou le nombre de défenseurs.

Le jeu du loto

Objectif

Développer la capacité à atteindre une cible choisie.

Organisation

Douze cerceaux ou nattes de gym forment un damier dont chaque case est numérotée. Deux équipes de 6 joueurs. Une réserve de ballons, des plots.

But et déroulement du jeu

Atteindre le plus grand nombre de cibles en un temps donné.

L'équipe attaquante doit faire tomber son ballon dans une cible annoncée au préalable. L'équipe adverse pose un plot sur chaque cible atteinte et assure le retour des ballons joués en les faisant rouler au sol à l'extérieur du terrain.

Résultats

Dans le temps imparti, on compte les plots déposés. Le nombre de points obtenus correspond à la valeur des cibles atteintes.

Variantes

- moduler la distance séparant les attaquants du damier ;
- imposer un service à une main, un nombre de passes avant d'atteindre la cible.

Laurence Filippi,

Déléguée départementale USEP (Gard) ;

André Montigny,

Cadre technique Volley-ball, DDJS (Gard) ;

Francine Seners,

Conseillère pédagogique départementale en EPS (Gard).

(1) Voir article pages 28, 29.

(2) Ces situations sont extraites de *De la balle qui vole à la balle qui marque*, Commission Mixte USEP FFVB, EN, disponible auprès de l'Inspection Académique du Gard.