

# LE VOLLEY-BALL A L'ECOLE ELEMENTAIRE

(Cycle 3 : CE2, CM1, CM2)

## DEFINITION.

- Le volley-ball est un sport collectif original où il s'agit de frapper la balle pour attaquer collectivement une cible tracée au sol.
- La circulation du ballon par frappes successives place le volley-ball entre les jeux de raquettes se déroulant sur des espaces séparés et les jeux collectifs par la règle des trois frappes autorisées au cours du même échange pour attaquer le camp adverse.

## OBJECTIFS

### LES COMPETENCES SPECIFIQUES.

- **Lire les différentes trajectoires possibles du ballon** : le but est de se déplacer vers le ballon pour effectuer une frappe dans les meilleures conditions, avec une zone de frappe située en avant du joueur. Les trajectoires d'envois seront variées, longues, courtes, hautes, basses, en utilisant les espaces sous le filet et au dessus du filet.
- **Assurer sa frappe en fonction de la hauteur du filet et de son éloignement** : utiliser la passe haute lors de ces apprentissages
- **Découverte des espaces proches et éloignés du filet** : pour les frappes exécutées près du filet, jouer clairement long ou court. Renvoyer dans le camp adverse si la frappe est faite au fond du terrain.

### LES COMPETENCES TRANSVERSALES.

- **S'engager lucidement dans l'action** : choisir des stratégies d'actions efficaces, utiliser la frappe adaptée selon la trajectoire du ballon, défendre son camp.  
Tenir son rôle efficacement en fonction du but à atteindre : entraîneur, joueur, arbitre, adversaire.  
Dans les situations d'affrontement, privilégier l'attaque de l'espace adverse en prenant sa chance lorsqu'on est près du filet.
- **Construire un projet d'action** : formuler et mettre en œuvre des solutions aux problèmes posés.
- **Mesurer et apprécier les effets de l'activité** : repérer les éléments favorisant l'efficacité de l'attaque : différencier l'environnement fixe (poteaux, filet, lignes) de l'environnement mobile (ballon, adversaire, repérage de la cible à viser).  
Apprécier ses actions et celles des autres : expliquer et ou montrer sa propre action, tenir efficacement le rôle d'arbitre en utilisant des règles simples et communes à toute la classe.

## LES CONDITIONS DE PRATIQUE

- **L'aménagement des terrains existants** : 2.25m x 9m maximum pour les situations de 1 contre 1 (réduire l'espace à protéger lorsqu'il semble trop grand). La hauteur du filet peut être modulée en fonction des objectifs pédagogiques de l'enseignant (1.80m recommandé).
- **Les espaces** seront délimités à la craie lorsque cela est permis. Il existe aussi des bandes de balisage en PVC pour délimiter un espace au sol.
- **La spécificité de la frappe en volley-ball** constitue une des originalités de ce sport. Les ballons « classiques » moins agréables au contact sont souvent source de douleurs aux avant-bras chez l'enfant. Ceci entraîne parfois des refus de pratiquer cette activité. Il existe aujourd'hui des **ballons en mousse** beaucoup plus adaptés à la pratique scolaire apportant **un grand confort d'utilisation** et permettant aux enfants d'agir en toute sécurité.

## L'UNITÉ D'APPRENTISSAGE (3 temps, exemple sur 8 séances)

Compte tenu de la spécificité du volley-ball et de la complexité des prises d'informations possibles, la programmation de cette activité s'adresse **aux élèves de cycle 3**.

- **Découverte de l'activité** : bilan de départ pour les élèves et l'enseignant (1 séance).

La situation de référence permettra de faire émerger les représentations et les compétences des élèves. En respect avec les fondamentaux de l'activité choisie (volley-ball) elle pourra évoluer au fur et à mesure du cycle. Elle sera régulièrement présentée aux élèves pour que chacun puisse y mesurer ses progrès.

On pourra à titre d'exemple, matérialiser des terrains pour faire du 1 contre 1. Le jeu consiste à disputer des matchs joués en tie-break organisés en montante descendante. Les règles du jeu sont simples : on engage à deux mètres du filet, le ballon doit être frappé ou bloqué puis renvoyé dans la même action (amortie). Le ballon doit rester dans les limites du terrain.

Pour permettre à chacun de se situer, un outil d'observation pourra être élaboré avec les élèves. Il s'agit de faire émerger l'efficacité des actions des enfants. Les points gagnants, les fautes adverses, les ballons frappés ou non, pourront révéler le degré d'efficacité du joueur.

- **Phase d'apprentissage** : 5 à 6 séances.

Des ateliers de 4 groupes de deux joueurs par terrain réglementaire. Chacun d'eux sera concerné à tour de rôle par les statuts de joueurs, d'arbitres, d'observateurs.

Différents types de situations seront abordés. Les situations seront proposées aux élèves selon leur complexité et l'objectif pédagogique visé par l'enseignant.

**Les situations de matchs ou d'opposition**, plus complexes pour les élèves, constitueront des moments de réinvestissement d'éléments nouvellement acquis.

**Les situations de coopération entre les joueurs** se destineront plus à des renforcements d'habiletés « fraîchement » acquises.

Enfin **les situations d'entraide** (1 lanceur, 1 joueur), plus précises et moins complexes au niveau informationnel viseront la découverte et la mise en œuvre de solutions face au but poursuivi.

**Phase d'évaluation** : 1 séance.

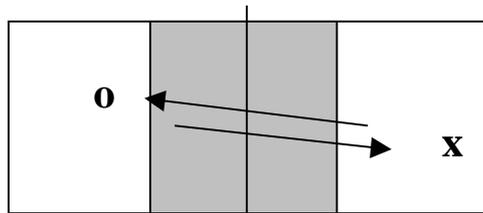
Elle reprend la situation de référence dont certains paramètres peuvent être aménagés selon la progression des élèves.

Les enfants devront réinvestir leurs nouveaux acquis dans cette situation.

Les équipes et les tournois seront organisés par groupes homogènes avec un arbitrage et des observations menés par les élèves.

## SITUATION DE REFERENCE.

### Dispositif :



### But du jeu :

Marquer plus de points que l'adversaire en un temps de 8 à 10 minutes.

### Opérations :

Situation de 1 contre 1 (1 ballon pour 2).

Chaque joueur engage à deux mètres du filet (partie grisée), ou il veut sur toute la largeur du terrain en envoyant ou en frappant la balle.

Changement de service tous les 4 engagements.

Touches multiples autorisées.

### Décompte des points

Un point est marqué lorsque le ballon n'est pas renvoyé, sort des limites du terrain ou ne passe pas au-dessus du filet.

En tie-break (chaque point compte).

### Indicateurs de réussite

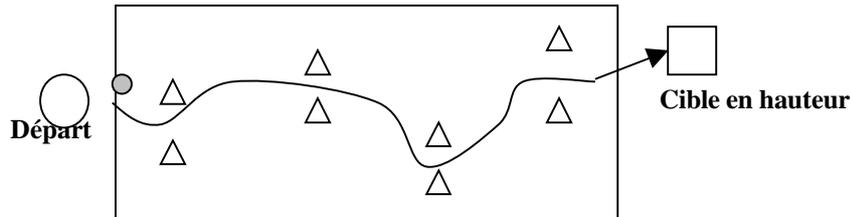
Jouer et comparer les résultats de chacun des joueurs (3 ou 4 par terrain maximum).

## PHASE D'APPRENTISSAGE.

### COMPETENCE DEVELOPPEE : bloquer, frapper-envoyer le ballon. (exemples de situations)

Le slalom ( extrait de « Jeux de mini-volley » Editions revue EPS)

#### Dispositif :



- Un ballon par enfant, un circuit matérialisé par des plots.

#### Tâches

- Se déplacer sur le circuit en enchaînant des frappes au-dessus de sa tête (passes hautes) ; s'immobiliser si l'on bloque le ballon puis poursuivre le parcours en relançant la balle ; éventuellement reprendre le parcours là où on a perdu le ballon.

#### Décompte des points/critères de réussite

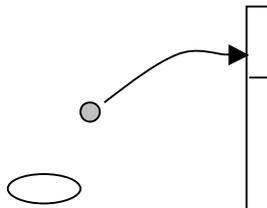
- Effectuer le parcours imposé avec un minimum d'arrêts.

#### Variantes

- *Pour simplifier* : autoriser un rebond au sol avant de frapper.
- *Pour complexifier* : imposer des formes de déplacement ; ajouter un filet ou un élastique que le ballon devra franchir ; viser une cible en fin de parcours.

Le tape-mur ( extrait de « Jeux de mini-volley » Editions revue EPS)

#### Dispositif :



- Un ballon par enfant qui se place dans un cerceau face à un mur sur lequel est tracée une ligne horizontale (hauteur minimale : 1,80 m).

#### Tâches

- Se lancer le ballon, le frapper pour le faire rebondir contre le mur au-dessus de la ligne, puis le bloquer.

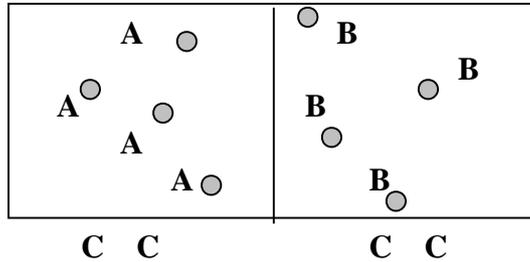
#### Décompte des points/critères de réussite

- Bloquer le ballon après son rebond sur le mur.
- Compter le nombre d'essais au-dessus de la ligne sur 10 tentatives.

#### Variantes

- *Pour simplifier* : moduler la distance entre le cerceau et le mur.
- *Pour complexifier* : enchaîner un nombre de frappes (2, 3 ou 4...) sans bloquer le ballon ; ajouter des lignes plus hautes sur le mur (2,00 m, 2,20 m, 2,50 m).

**Dispositif :**



- 2 équipes A et B (une équipe C arbitre) ; 4 à 6 joueurs par équipe ; un ballon par joueur ; la manche dure 1 minute puis changement de rôles.

**Tâches**

- Au signal, envoyer, renvoyer les ballons en passe haute ou en frappe de service chez l'adversaire. L'équipe C contrôle le passage des balles au dessus du filet (1,80 m) et compte les ballons dans chaque camp à la fin du jeu.

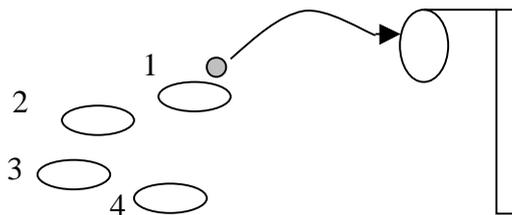
**Décompte des points/critères de réussite**

- Avoir le moins de ballons possible dans son camp à la fin de la manche.

**Variantes**

- *Pour simplifier* : bloquer le ballon puis renvoyer ; se rapprocher du filet.
- *Pour complexifier* : imposer un type de frappe ; matérialiser des zones de renvoi plus éloignées du filet ; réduire l'effectif des équipes.

**Dispositif :**



- Un ballon par enfant ; 4 cerceaux disposés au sol et numérotés ; un cerceau accroché en hauteur (hauteur minimale : 1,80 m).
- Prévoir 4 à 5 ateliers pour le groupe classe.

**Tâches**

- Se lancer le ballon et le frapper en passe haute pour atteindre la cible ; si le tir est réussi, passer au cerceau suivant, sinon recommencer au cerceau n°1.

**Décompte des points/critères de réussite**

- Réussir dans les 4 cerceaux avec un minimum d'essais.

**Variantes**

- *Pour simplifier* : diminuer la distance entre le cerceau et la cible.
- *Pour complexifier* : augmenter la distance entre le cerceau et la cible ; enchaîner 2 frappes avant de viser la cible ; varier la hauteur et la forme de la cible.

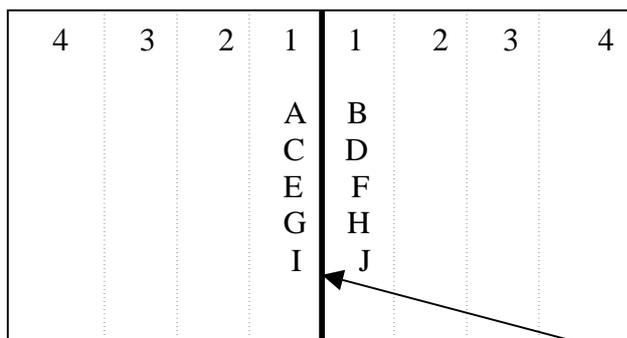
## PHASE D'APPRENTISSAGE.

### COMPETENCE DEVELOPPEE : franchir le filet.

(exemples de situations)

« Les couloirs »

#### Dispositif :



Les élèves sont répartis de chaque côté du filet ou élastique.

Un ballon pour deux élèves.

Les tracés au sol en pointillés définissent des zones de frappe et de réception.

Plusieurs terrains sont mis en place pour que tous les élèves de la classe jouent.

#### Tâches

- Le joueur A lance son ballon vers son partenaire B. B relance le ballon à A.
- Essayer de frapper le ballon sans le perdre.

#### Décompte des points/critères de réussite

- On compte un point par franchissement du filet.
- Marquer le plus de points en un temps donné.

#### Variantes

- *Pour simplifier* : envoyer le ballon de bas en haut en le tenant avec les deux mains.  
Le receveur bloque d'abord le ballon et le relance.  
Réduire la distance par rapport au filet en variant les largeurs des couloirs 1,2,3,4.
- *Pour complexifier* : Enchaîner sa passe sans bloquer le ballon  
Eloigner les joueurs du filet en se plaçant dans les couloirs 2, 3 et 4.

« Maintenir le ballon en vie »

#### Dispositif :

- Sur un grand terrain, mettre en place un élastique matérialisant le filet.
- Un ballon pour deux élèves.

#### Tâches

- Maintenir la balle en vie au-dessus de sa tête en jonglant. Le jongleur repousse sa balle au-dessus de lui en direction du plafond (ou du ciel ....)
- Alternier les touches douces pour maintenir le ballon près de lui et les touches plus fortes pour faire remonter la balle très haut et pouvoir ainsi franchir le filet.
- Le joueur A avance en jonglant, lance à B qui renvoie.
- Alternier les rôles après 5 franchissements du filet.

#### Décompte des points/critères de réussite

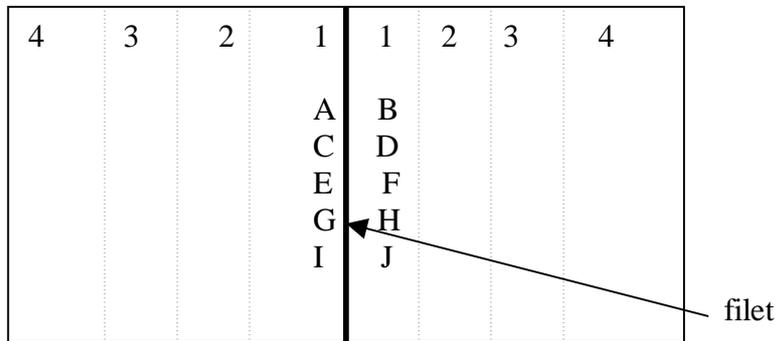
- On compte un point par ballon qui franchit le filet.
- On compte un point par jonglage réussi.

#### Variantes

- *Pour simplifier* : alterner jonglage et ballon bloqué.
- *Pour complexifier* : jongler le plus longtemps possible.

« Record d'échanges »

**Dispositif :**



- Un ballon pour deux élèves
- Un filet matérialisé par un élastique
- On joue au temps

**Tâche**

- Etablir à deux un record d'échanges hauts au-dessus du filet.

**Décompte des points/critères de réussite**

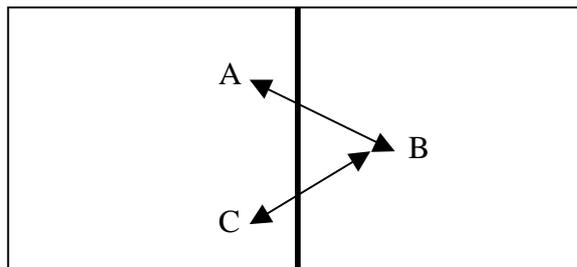
- Etablir un record d'échanges en un temps donné.

**Variantes**

- *Pour simplifier* : le receveur bloque le ballon, le lance et le frappe.  
Le receveur amortit le ballon avant de le frapper.
- *Pour complexifier* :  
Imposer deux touches par joueur, une pour contrôler le ballon, une pour frapper.  
Les joueurs s'éloignent du filet en utilisant les couloirs (2, 3, 4) après 10 échanges consécutifs par exemple.

« Passes à trois »

**Dispositif :**



- Une terrain pour trois joueurs matérialisé par des plots, un élastique pour le filet.
- Un ballon pour trois joueurs.

**Tâches**

- Le joueur A lance le ballon en le frappant vers B. B renvoie vers C, C lui retourne le ballon, B renvoie alors à A ; puis rotation des joueurs.

**Décompte des points/critères de réussite**

- On compte un point par échange réussi pour l'équipe.
- Marquer le plus de points en un temps donné.

**Variantes**

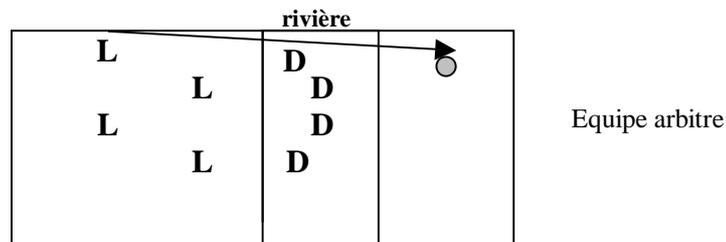
- *Pour simplifier* : envoyer le ballon de bas en haut en le tenant avec les deux mains pour engager.  
Le receveur peut bloquer le ballon avant de le frapper.
- *Pour complexifier* : s'éloigner du filet en utilisant les couloirs des situations précédentes.  
On pourra envisager des échanges A, B, C avec touche du ballon par les trois joueurs successivement.

## PHASE D'APPRENTISSAGE.

### COMPETENCE DEVELOPPEE : occuper le camp adverse. (exemples de situations)

« Eviter la rivière »

#### Dispositif :



- Deux camps séparés par une « rivière » et deux équipes de quatre joueurs qui s'affrontent.
- On joue au temps

#### Tâches

- *Pour les lanceurs (L)*: frapper le ballon pour l'envoyer au-delà de la rivière en passant au dessus des adversaires (D)
- *Pour les défenseurs (D)*: intercepter le ballon en le frappant pour le renvoyer

#### Décompte des points/critères de réussite

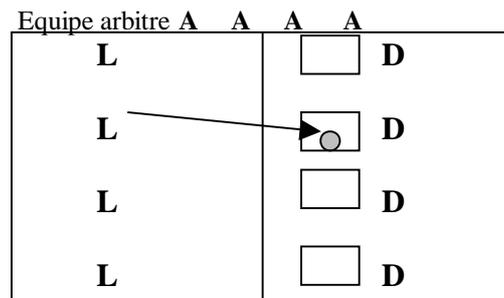
- On compte un point par ballon qui tombe derrière la rivière.
- Marquer le plus de points en un temps donné.

#### Variantes

- *Pour simplifier* : envoyer le ballon de bas en haut en le tenant avec les deux mains.
- *Pour complexifier* : agrandir la rivière

« A l'attaque »

#### Dispositif :



- Deux équipes de quatre joueurs disposées dans deux camps séparés par un filet (l'un d'eux est aménagé avec des tapis).
- On envoie 10 fois le ballon.

#### Tâches

- *Pour les lanceurs (L)*: frapper le ballon pour l'envoyer sur le tapis en passant au dessus du filet.
- *Pour les défenseurs (D)*: empêcher le ballon de tomber sur le tapis en le bloquant (interdiction pour D de monter sur le tapis).

#### Décompte des points/ critères de réussite

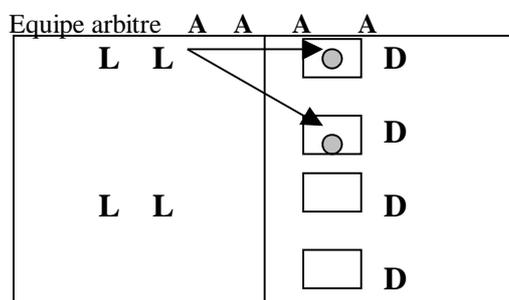
- On compte un point par ballon qui tombe sur le tapis.
- Marquer six points sur dix essais.

#### Variantes

- *Pour simplifier* : envoyer le ballon de bas en haut en le tenant avec les deux mains.
- *Pour complexifier* : éloigner (L) du filet ; (D) frappe le ballon.

« Le double service »

**Dispositif :**



- Deux équipes de quatre joueurs disposées dans deux camps séparés par un filet (l'un d'eux est aménagé avec des tapis).
- On envoie 20 fois le ballon en alternant tous les 2 services avec l'autre (L).

**Tâches**

- Pour les lanceurs (L): frapper le ballon pour l'envoyer sur le tapis vers l'un ou l'autre défenseur en passant au dessus du filet. Puis recommencer avec l'autre (D).
- Pour les défenseurs (D): empêcher le ballon de tomber sur le tapis en le renvoyant vers le lanceur.

**Décompte des points/critères de réussite :**

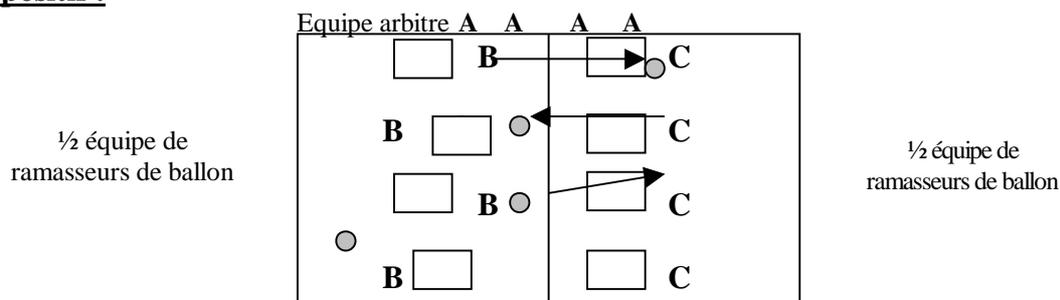
- On compte un point par ballon qui tombe sur le tapis.
- Marquer six points sur dix essais.

**Variantes**

- Pour simplifier : agrandir la zone visée et ou rapprocher (L) du filet.
- Pour complexifier: éloigner (L) du filet ; (D) frappe le ballon.

« L'île au trésor » ( extrait de « Jeux de mini-volley » Editions revue EPS)

**Dispositif :**



- Deux équipes de quatre joueurs disposés dans deux camps séparés par un filet et aménagés avec des tapis + une équipe arbitre et une équipe « ramasseurs de ballons ».
- On joue sur un terrain de volley réglementaire et avec une limite de temps (2 à 3 minutes).

**Tâches**

- Frapper les ballons en cherchant à atteindre les tapis cibles de l'adversaire. Empêcher les ballons adverses de tomber sur les tapis de son camp en les bloquant ou en déviant leur trajectoire. Il est interdit de monter sur les tapis.

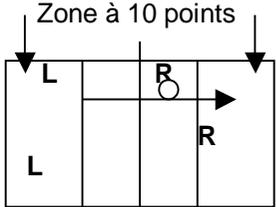
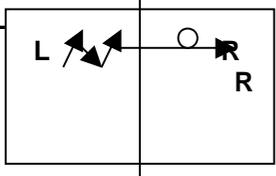
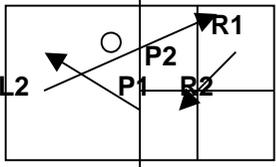
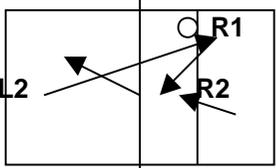
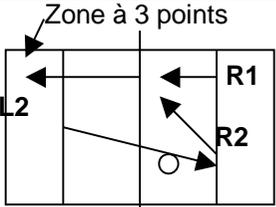
**Décompte des points/critères de réussite**

- Marquer le plus de points dans le temps imparti.

**Variantes**

- Pour simplifier : diminuer le nombre de ballons et augmenter la surface des cibles.
- Pour complexifier : imposer le blocage du ballon pour renvoyer.

## VOLLEY BALL CYCLE 3 : vers le 2 contre 2

Situations	Objectifs moteurs	Actions à réaliser	Dispositif matériel	Critère de réussite
<p style="text-align: center;"><b>Situation de référence</b> « Le match »</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produire une trajectoire haute en avant de soi.</li> <li>- Rester concerné par le jeu si on n'intervient pas sur la balle : se placer dans la zone avant.</li> </ul>	<p><b>But :</b> Marquer plus de points que l'équipe adverse .</p> <p><b>Déroulement :</b> chaque joueur fait 2 services consécutifs à 2 mètres du filet (balle frappée ou envoyée) sur toute la largeur du terrain puis la balle change de camp au service. Décompte en tie break au temps imposé.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Marquer le plus de fois 10 points.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Situation d'apprentissage</b> 1 « Le passe et va »</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Frapper la balle et se déplacer vers l'avant.</li> </ul>	<p><b>But :</b> Faire progresser le ballon à 2 du fond du terrain pour lui faire franchir le filet vers les 2 autres joueurs.</p> <p><b>Déroulement :</b> Chaque équipe réalise 10 tentatives. Les réceptionneurs essaient d'enchaîner un blocage de balle et une progression vers l'avant en frappant la balle à tour de rôle.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le ballon franchit le filet 5 fois sans tomber au sol dans son propre camp.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Situation d'apprentissage</b> 2 « A qui le tour ? »</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coopérer à 2 pour renvoyer la balle.</li> </ul>	<p><b>But :</b> Renvoyer la balle dans le terrain adverse avec un joueur placé à l'avance.</p> <p><b>Déroulement :</b> Le lanceur envoie la balle vers l'un des deux receptionneurs qui renvoie le ballon en diagonale vers le joueur situé près du filet. Décompte en tie break à partir des 10 lancers.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sur 10 lancers renvoyer le ballon au moins 6 fois.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Situation d'apprentissage</b> 3 « Les partenaires »</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordonner un déplacement, un placement, une frappe orientée.</li> </ul>	<p><b>But :</b> Renvoyer la balle à 2 dans le terrain adverse.</p> <p><b>Déroulement :</b> . Le lanceur envoie la balle vers l'un des deux receptionneurs qui renvoie le ballon en zone avant pour le passer à son partenaire. Décompte en tie break à partir des 10 lancers.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sur 10 lancers renvoyer le ballon au moins 6 fois.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Situation d'apprentissage</b> 4 « A l'attaque »</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Donner une zone d'attaque à la paire receptionneur - relayeur.</li> </ul>	<p><b>But :</b> Attaquer la zone à 3 points défendue par un adversaire en utilisant son partenaire.</p> <p><b>Déroulement :</b> . Le lanceur envoie la balle vers l'un des deux receptionneurs qui passe le ballon en zone avant à son partenaire pour lui permettre d'attaquer la zone à 3 points. Décompte en tie break à partir des 10 lancers.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Marquer au moins 15 points.</li> </ul>