

MODULE D'APPRENTISSAGE « VOLLEY » EN CYCLE 2

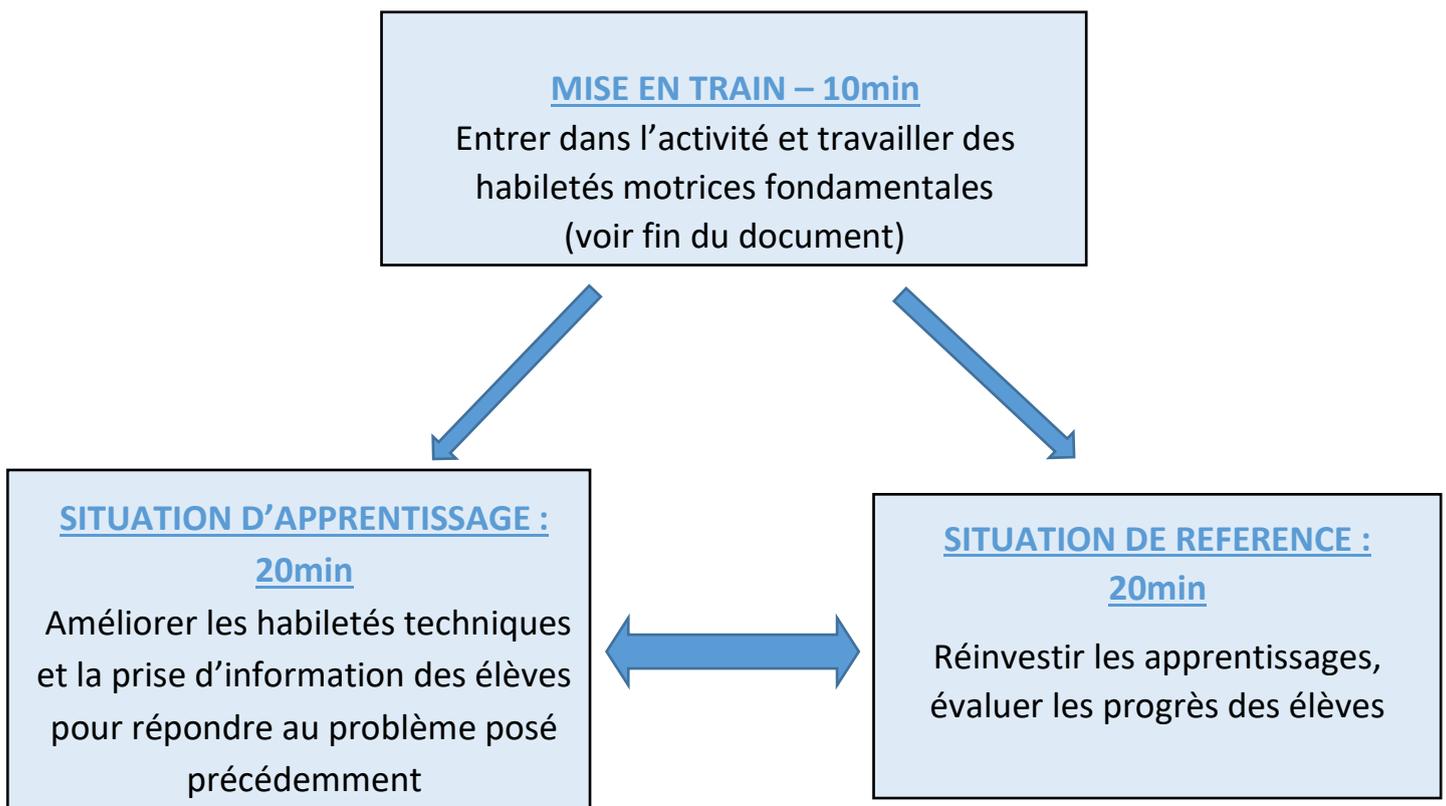
LOGIQUE DE CE MODULE D'APPRENTISSAGE :

Le parti pris est de proposer un enchaînement de séances suivant une progressivité qui nous paraît appropriée à des élèves de cycle 2.

Les dernières séances laissent une grande place à la situation de référence avec des propositions d'aménagements pour travailler la stratégie et la vitesse de jeu.

Afin de mieux connaître la pratique sociale de référence, il nous paraît important de visionner en classe des vidéos avant et pendant la mise en place du module.

Canevas d'une séance :



[Vidéo d'une organisation type](#)

Organisation du module :

L'organisation du module est donnée de manière à laisser une certaine liberté dans le choix de la progressivité, qui peut se construire au fil des séances, en suivant l'ordre d'apparition des difficultés des élèves.

Cependant, nous proposons trois grands temps chronologiques (découverte de l'activité, structuration, pour aller plus loin).

La séance de découverte « Premier contact avec « le volley » est destinée à être menée en début de module, permettant une entrée dans l'activité adaptée à tous les élèves. Elle nous semble être incontournable.

Découverte

Visionner en classe une vidéo
Objectif : « Découvrir la pratique sociale de référence » [*vidéo de beach volley*](#)

Premier contact avec le volley :
Objectif séance 1 et 2 : « les règles, l'espace, le ballon, du 1contre1 vers le 2contre2 »

Situations d'apprentissage

Objectif :
« Attaquant : viser l'espace libre pour marquer »

Situations d'apprentissage

Objectif :
« MANIPULER le ballon »
(Passer, attraper, frapper).
Changement de rythme



Pour aller plus loin

Séances suivantes :

« Viser un jeu plus rapide »

Proposition de déroulement du module :

SEANCES 1 et 2 :

« DECOUVRIR »

Les règles, l'espace, le ballon et la situation de référence
(Le 2contre2).

ROUTINES SEANCES :

« MANIPULER »

Passer, attraper, frapper, changer de rythme.

La situation de référence est pratiquée en fin de séance ou dans un atelier parallèle

SEANCES SUIVANTES:

« VISER L'ESPACE LIBRE POUR MARQUER »

Évaluation terminale et Rencontre Usep en séance 9 ET 10 par exemple

Présentation de la situation de référence du 2 contre 2

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p><u>Règles minimales :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Je ne peux pas me déplacer avec le ballon • Engagement (un seul service) : le ballon est lancé ou frappé dans le terrain adverse directement ou à l'aide d'une passe au partenaire • Réception et attaque : Si j'attrape le ballon, je dois faire une passe à mon partenaire pour préparer l'attaque du terrain adverse Si je le frappe, je peux le renvoyer directement de l'autre côté en visant un espace libre • Le ballon peut toucher le filet pour passer de l'autre côté, <p><u>Comptage des points :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Point lorsque le ballon touche le sol dans le terrain adverse • La ligne fait partie du terrain, si le ballon tombe dessus : point gagné • Si l'adversaire ne renvoie pas le ballon de son terrain • Quand je marque un point, j'engage. • Si je touche le filet avec le corps, je mets fin à l'échange et je donne le point à l'adversaire. 	<p>Marquer le plus de points possible</p>	<p>Match de 5 à 8min à 2 contre 2. 3 équipes sur un terrain A et B jouent C arbitre</p> <p>Montée / Descente</p> <p>Taille du terrain : 4m sur 4m</p> <p>Filet ou élastique entre 1,80 et 2m de hauteur</p>	<p>Sur 5 tentatives d'attaque, j'oblige 3 fois mon adversaire à se déplacer pour essayer de récupérer le ballon</p> <p>Sur 5 réceptions, nous avons récupéré et renvoyé le ballon 3 fois</p> 

COMMENT FAIT-ON ?

- **L'équipe** : se répartir le terrain pour défendre et attaquer, coopérer
- Pour **le porteur de balle** :
- S'annoncer avant de réceptionner : « j'ai » « laisse »...
- Choisir entre réceptionner pour faire attaquer mon partenaire ou frapper directement le ballon pour attaquer le camp adverse
- Pour **le non porteur de balle** : Prendre l'information sur la position de mon partenaire, je me positionne soit pour aider mon partenaire soit pour attaquer le camp adverse.
- Prendre l'information sur la position de mes adversaires pour repérer les espaces libres

Séances 1 et 2 : Découverte de l'activité

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Le 1 contre 1 Le porteur de balle doit faire tomber le ballon dans le camp adverse. Le non porteur doit se déplacer pour ne pas que le ballon tombe dans son camp. Je peux réceptionner le ballon à deux mains avant de le renvoyer mais je ne peux pas me déplacer avec.</p>	Marquer plus de points que son adversaire	1 ballon pour 2 ; terrain de 3mètres de large sur 6mètres de long. Filet ou élastique à 180cm de hauteur Match de 5min.	Marquer des points en faisant tomber le ballon de l'autre côté 
<p>Le 1 contre 2 : Pour l'équipe de 2 : le joueur qui réceptionne le ballon à 2 mains est obligé de faire immédiatement la passe à son partenaire (balle brûlante, attraper-lancer). Le joueur a le droit de frapper le ballon directement Le joueur seul peut réceptionner le ballon à deux mains puis renvoyer, ou frapper directement le ballon.</p>	Marquer plus de points que son adversaire	Idem	Marquer des points en faisant tomber le ballon de l'autre côté LIEN VIDEO
<p>Le 2 contre 2 : Les joueurs peuvent frapper directement le ballon pour l'envoyer de l'autre côté. Un joueur peut également réceptionner le ballon à deux mains mais il est obligé de faire la passe immédiatement (balle brûlante). Une équipe ne peut pas faire plus d'une passe avant de renvoyer le ballon de l'autre côté.</p>	Marquer plus de points que son adversaire	Idem	Marquer des points en faisant tomber le ballon de l'autre côté

Pour simplifier :

- Autoriser le joueur réceptionneur à se déplacer pour se rapprocher du filet
- Agrandir le terrain pour faciliter le marquage de points

Balle brûlante : j'attrape, je donne

COMMENT FAIT-ON ?

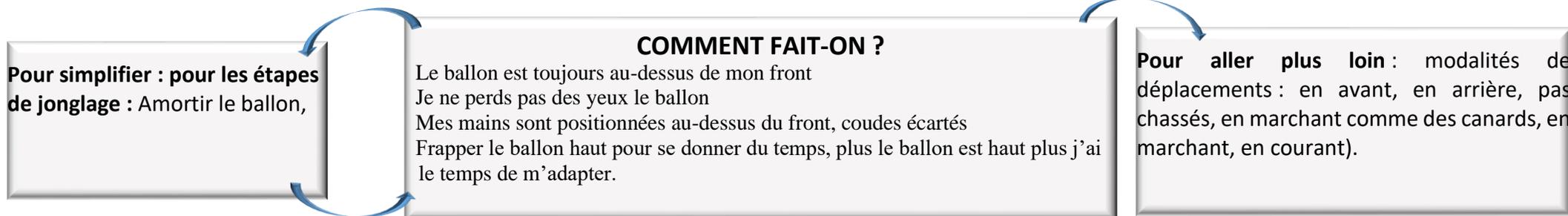
- **Porteur de balle :**
 - frapper le ballon au-dessus de la tête avec les deux mains, en poussant sur les jambes
 - Passer le ballon à son partenaire en faisant une trajectoire en cloche pour lui laisser le temps de frapper le ballon vers le camp adverse
- **Non porteur de balle :** se positionner à distance de passe de son partenaire, se positionner proche du filet.
- **En défense :** se positionner au milieu du terrain pour défendre (seul) / se répartir le terrain à défendre avec son partenaire (à 2)

Pour aller plus loin :

- Interdire la réception du ballon à deux mains

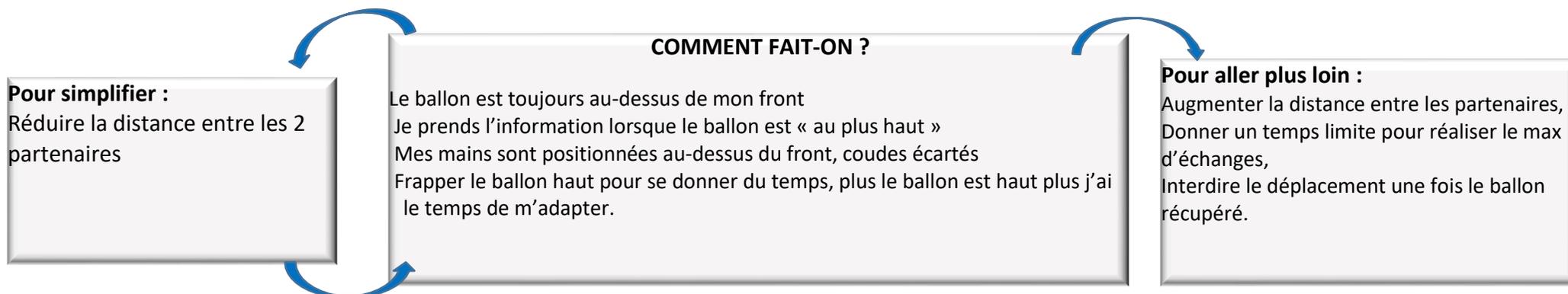
Routines Individuelles Séances : Manipuler le ballon Seul

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>Objectif d'apprentissage pour les élèves : LANCER RECEPTIONNER de différentes façons</p> <p>Étape 1 : Je lance mon ballon et le rattrape avant qu'il ne tombe. Étape 2 : Je lance mon ballon, frappe dans mes mains et le rattrape avant qu'il ne tombe. Étape 3 : Je lance mon ballon, frappe dans mes mains devant, puis derrière et je récupère mon ballon. Étape 4 : Je lance mon ballon, frappe dans mes mains devant, puis derrière, puis mes mains touchent le sol et je récupère mon ballon. Étape 5 : Je lance mon ballon touche le dessous de mon pied gauche puis le dessous du pied droit et je rattrape le ballon avant qu'il ne tombe.</p> <p>Reprendre toutes ces étapes en demandant de rattraper le ballon à deux mains au-dessus de la tête.</p>	Ne pas faire tomber le ballon	Un ballon par élève sur place ou face à un mur. Possibilité de mettre en œuvre des relais par 2 ou 3 élèves s'il manque des ballons	Je réussis la consigne 5 fois de suite sans faire tomber le ballon LIEN VIDEO
<p>JONGLER</p> <p>Étape 1 : je fais un record en passe (10 doigts au-dessus de la tête) Étape 2 : Je réalise jongles en changeant de position (tourner sur place, s'accroupir et se relever...) Étape 3 : je fais un record avec ma main droite (doigts crochus au-dessus de la tête), puis main gauche et en alternance les 2 mains. Étape 4 : je jongle et je frappe dans mes mains à chaque passe Étape 5 : je me déplace en jonglant dans une zone délimitée, 15 élèves se déplacent en réalisant des jonglages en passe, sans sortir de la zone. Étape 6 : jonglage en passe contre un mur (possibilité de viser une zone, un cerceau scotché au mur).</p>	Jongler sans faire tomber le ballon	Un ballon par élève sur place ou face à un mur. Possibilité de mettre en œuvre des relais par 2 ou 3 élèves s'il manque des ballons	Je réussis la consigne 5 fois de suite sans faire tomber le ballon

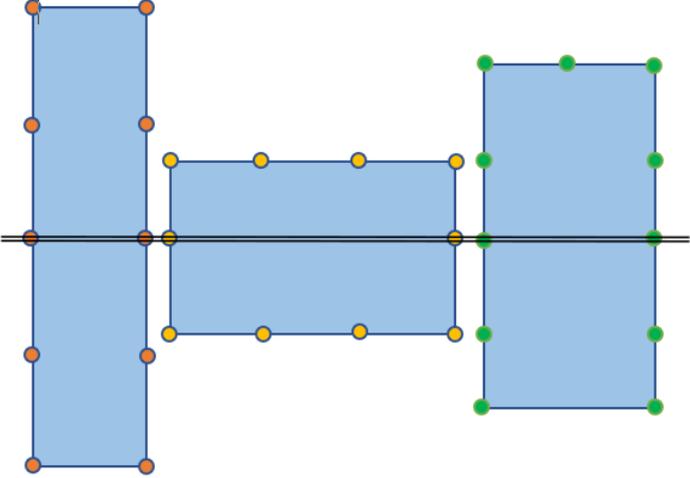


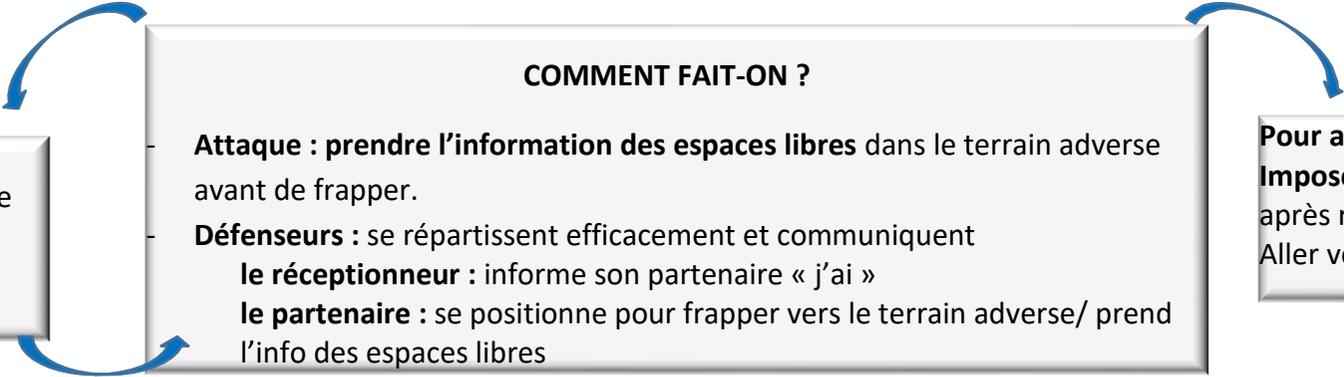
Routines en binôme séances : Manipuler le ballon à deux, apprécier les trajectoires, Frapper

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p><u>Par deux (un ballon pour deux) :</u></p> <p>Étape 1 : enchaîner 3 jonglages et une passe haute à un camarade (avec ou sans filet)</p> <p>Étape 2 : jongler à deux : avec ou sans déplacements</p> <p>Étape 3 : un joueur fait une passe à son partenaire et montre un chiffre avec ses doigts (1, 2, 3, 4 ou 5), l'autre doit donner le chiffre oralement avant de renvoyer la balle en passe, et on enchaîne la même chose.</p> <p>Étape 4 : Même situation mais en variant le lancer (une main, deux mains, pousser, frapper)</p> <p>Étape 5 : Même situation mais en imposant un rythme pour renvoyer (esprit balle brûlante, 1 j'attrape, 2 je renvoie).</p> <p>Étape 6 : l'un frappe l'autre attrape, puis les deux frappent...</p>	<p>Faire des records d'échanges</p>	<p>Par deux, un ballon pour deux (Avec ou sans filet ou élastique : 1,80m de haut)</p>	<p>Le duo réussit 6 échanges sans faire tomber le ballon</p>  <p>Lien vers "le relais"</p>



Situation Les 3 terrains : Coopérer, communiquer pour attaquer et défendre

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>En 1 contre 2 : La mise en jeu est à l'équipier seul qui frappe en visant l'espace libre. Les défenseurs s'organisent pour réceptionner et/ renvoyer.</p> <p>Les élèves changent de terrain toutes les 5 à 7 minutes.</p>	<p>Marquer plus de point que son adversaire</p>	<p>Des terrains de forme variée (8x 2 ; 3 x 5 ; 6x 3)</p> 	<p>Marquer plus de points que l'équipe adverse dans le temps de jeu.</p>



Pour simplifier :
Autoriser le lancer en défense comme en attaque.

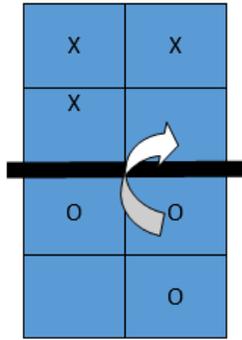
COMMENT FAIT-ON ?

- **Attaque :** prendre l'information des espaces libres dans le terrain adverse avant de frapper.
- **Défenseurs :** se répartissent efficacement et communiquent
 - le réceptionneur :** informe son partenaire « j'ai »
 - le partenaire :** se positionne pour frapper vers le terrain adverse/ prend l'info des espaces libres

Pour aller plus loin :
Imposer une passe et une frappe après réception.
 Aller vers le 2 contre 2.

Pour faire avancer le groupe autour de la notion d'espace libre: filmer des temps de jeu ou placer des élèves observateurs. puis rendre compte au groupe d'un échange à l'aide d'une maquette du jeu.
Faire verbaliser l'organisation des joueurs, la présence ou non d'espaces non-défendus pour faire émerger la notion d'espace libre. Le répertoire des solutions trouvées par les défenses permettra aussi d'évoquer la **communication entre les joueurs**.
 Pour s'inspirer au besoin ... lien vidéo

Situation le tetris : VISER l'espace libre pour marquer

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
<p>L'équipe qui défend : un élève sert. Dès que le ballon passe le filet, les 3 joueurs se placent chacun dans un carré et ne doivent plus en bouger le temps de l'échange. Mais ils peuvent changer de zone chaque fois que le ballon repart dans le camp adverse.</p> <p>L'équipe qui attaque : elle s'adapte et s'organise pour renvoyer le ballon dans le carré laissé libre.</p> <p>Chaque fois que la balle atteint la zone cible, l'équipe attaquante marque 1 point. Si balle non réceptionnée, bonus de 3 points supplémentaires.</p> <p>L'équipe qui a le plus de points a gagné. Tous les 5 engagements, on change de serveurs.</p>	<p>But pour les attaquants : Viser le carré libre en frappant directement ou après une passe</p> <p>But pour les défenseurs : Se placer dans un des 4 carrés, S'organiser en équipe pour réceptionner le ballon dans la zone libre</p>	<p>3 contre 3 Un terrain partagé en 4 carrés 1 ballon</p> 	<p>L'équipe a réussi si elle marque 8 fois sur 10.</p> 

Pour simplifier :

Les joueurs annoncent à haute voix le carré choisi.

COMMENT FAIT-ON ?

Porteur de balle : regarder la trajectoire de la balle, s'informer sur le placement des adversaires, se positionner face à la zone cible

Défenseur : anticiper le positionnement dans sa zone pour défendre le plus efficacement possible

Pour aller plus loin :

1 joueur cible portant un dossard jaune, différent tous les x services

Situation Le jeu du Château

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIFS	CRITERES DE REUSSITE
<p>Chaque barbare effectue quatre attaques successives. La princesse/le Prince défend son château contre les attaques.</p> <p>Chaque fois que la balle atteint la zone cible, les Dragons (Arbitres) brûlent un pilier du château (retournent une des coupelles).</p> <p>Quand les 4 piliers sont brûlés, la princesse cède sa place à un barbare</p> <p>Veiller au remplacement régulier des Dragons.</p> <p>On joue au temps ou bien au château brûlé.</p> <p style="text-align: center;">=====</p> <p>Dans l'évolution du jeu, les Barbares se trouvent entre 2 châteaux ennemis. Ils tentent d'intercepter les ballons pour prendre la place d'un prince/d'une princesse.</p>	<p>But pour les attaquants : Brûler le château pour prendre la place du Prince/de la Princesse</p> <p>But pour les défenseurs : protéger son château en bloquant, renvoyant, repoussant le ballon pour ne pas qu'il tombe dans sa zone.</p>		<p>Prince ou Princesse : repousser 2 salves sans que le château ne soit détruit.</p> <p>Barbares : en 2 salves, détruire le château (50%)</p>

Pour simplifier :
Rester en jeu 1.
Réduire la zone château.

COMMENT FAIT-ON ?

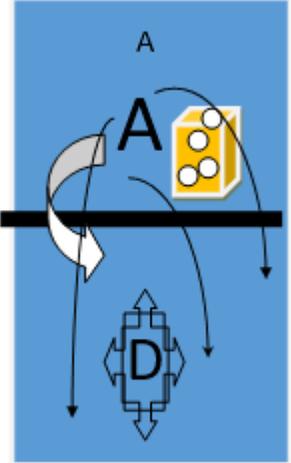
Barbare : prendre des informations sur le placement de la Princesse/du Prince, viser l'espace libre. Varier les zones visées.

Défenseur : trouver la position idéale de défense. Choisir d'attraper, repousser selon les attaques.

Pour aller plus loin :

Se partager la défense du château, (zones définies).
Faire varier la tailles et l'éloignement des châteaux, le nombre de ballons en jeu.

Situation Un panier d'attaques

CONSIGNES	BUT	DISPOSITIFS	CRITERES DE REUSSITE
<p>L'attaquant envoie successivement 4 ballons pour chaque défenseur. Le deuxième élève dans le camp du panier, récupère les ballons et les remet dans le panier. Après la salve d'attaque, l'attaquant passe au ramassage et le ramasseur change de camp.</p> <p>On pourra faire évoluer la consigne :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réception en BB : j'attrape je relance (au dessus du filet) - Réception et renvoi en 2 temps - Frappe directe dans l'autre camps 	<p>But pour l'attaquant : Viser les espaces libres</p> <p>But pour le défenseur : Réceptionner, renvoyer les ballons dans le camp adverse.</p>	<p>6 élèves : 2 en zone d'attaque, 4 en réception</p> 	<p>Attaquant: Marquer 3 fois sur les quatre attaques</p> <p>Défenseur: Réceptionner et /ou renvoyer 3 ballons sur 4</p>

Pour simplifier :

C'est l'adulte qui mène le jeu et adapte les lancers à chaque élève

COMMENT FAIT-ON ?

- Être attentif aux gestes de l'attaquant pour anticiper la trajectoire
- Regarder le ballon pour lire sa trajectoire
- Rectifier son déplacement pour se trouver sous le ballon

Pour aller plus loin :

Contraindre le déplacement du défenseur :
Aller toucher ligne avant
Partir de l'extérieur du terrain...

LEXIQUE VOLLEY ECOLE CYCLE 2

NOMBRE DE JOUEURS	Match de 5 à 8min à 2 contre 2. 3 équipes sur un terrain A et B jouent C arbitre Montée / Descente
TERRAIN	Taille du terrain : 4m sur 4m
BALLON	Ballons paille ou de volley
HAUTEUR DES PANNEAUX	Filet ou élastique entre 1,80 et 2m de hauteur
TEMPS DE JEU	5 à 8min
ARBITRAGE	Par un ou 2 élèves (l'un compte, l'autre arbitre). Les gestes essentiels
LES REGLES ESSENTIELLES	Je ne peux pas me déplacer avec le ballon Engagement (un seul service) : le ballon est lancé ou frappé dans le terrain adverse directement ou à l'aide d'une passe au partenaire. Le ballon peut toucher le filet pour passer de l'autre côté Réception et attaque : Si j'attrape le ballon, je dois faire immédiatement une passe à mon partenaire pour préparer l'attaque du terrain adverse. Si je le frappe, je peux le renvoyer directement de l'autre côté en visant un espace libre.
REMISE EN JEU	Par un joueur proche du filet .
BALLE BRÛLANTE	J'attrape-je donne. Automatiser ce rythme 1-2 pour rester dans la logique de l'activité.
JONGLER	Enchaîner plusieurs frappes de balle pour soi-même.
RECEPTIONNER	Pour le défenseur, intercepter la balle envoyée par l'équipe adverse avant qu'elle ne tombe dans mon terrain. à 2 mains ou en frappant, ou encore à deux mains puis en passe.
FRAPPER	Envoyer ou renvoyer le ballon sans le bloquer.
LANCER	Envoyer le ballon à deux mains, à soi-même ou à un partenaire, le ballon ayant une trajectoire en cloche.
LA PASSE	Frapper le ballon au-dessus de sa tête avec les 10 doigts en direction d'un partenaire
LA MANCHETTE	Frapper le ballon avec les avant-bras, bras tendus, mains jointes vers le bas (doigts non croisés)
LE SERVICE	Le service à la cuillère : frapper le ballon par en-dessous, avec une main (poing) Le service tennis : frapper le ballon au-dessus de la tête, avec une main.
LA TRAJECTOIRE	Chemin emprunté par le ballon (souvent en forme de cloche). Si j'imagine la trajectoire que va prendre le ballon qui vient d'être frappé, je suis capable de me placer là où il devrait tomber et donc de le réceptionner.

SYNTHESE DES PROGRAMMES CYCLE 2 : cycle des apprentissages fondamentaux

<p>L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble.</p> <ul style="list-style-type: none"> Amener les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Assurer l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. Initier au plaisir de la pratique sportive. 		Programmation	
		<p>Chaque cycle doit permettre aux élèves de rencontrer les 4 champs d'apprentissage permettant de construire des compétences motrices, méthodologiques et sociales.</p> <p>Un projet pédagogique définit un parcours de formation.</p>	
Socle commun	Compétences générales	Champ d'apprentissage	Attendus de fin de cycle
<p>Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer</p>	<p>Développer sa motricité et construire un langage du corps.</p> <ul style="list-style-type: none"> Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps. Adapter sa motricité à des environnements variés. S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui. 	<p>Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée</p> <p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p> <p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p> <p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	<p>Activités athlétiques aménagées</p> <ul style="list-style-type: none"> Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés. Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin. Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres. Remplir quelques rôles spécifiques.
<p>Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre</p>	<p>S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</p> <ul style="list-style-type: none"> Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action. Apprendre à planifier son action avant de la réaliser. 		<p>Natation, activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, etc</p> <ul style="list-style-type: none"> Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion. Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé. Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.
<p>Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen</p>	<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble</p> <ul style="list-style-type: none"> Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur,...). Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements. Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe. 		<p>Danses collectives, danse de création, activités gymniques, arts du cirque</p> <ul style="list-style-type: none"> Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprises ou en présentant une action qu'il a inventée. S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.
<p>Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques</p>	<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p> <ul style="list-style-type: none"> Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques. 		<p>Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, baret, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes</p>
<p>Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine</p>	<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs. Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif. 		<p>Dans des situations aménagées et très variées :</p> <ul style="list-style-type: none"> S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples Connaître le but du jeu Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

MISE EN TRAIN

Deux axes de travail : le déplacement (choix adapté, qualité), l'équilibre

Dispositif : petits groupes (entre 6 et 8 enfants) dans des carrés de 7 mètres sur 7 ou plus....

Les déplacements sans ballon :

Dans leur carré respectif les enfants vont devoir se déplacer de diverses façons :

- Course vers l'avant, l'arrière
- Course en levant les genoux
- Course en touchant les talons aux fesses
- Course en pas chassés (image du crabe)
- Jeu d'affrontement n°1 sans ballon : les enfants se déplacent dans leur carré et au signal sonore de l'enseignant les enfants qui se croisent vous devez vous arrêter et aller toucher les pieds/chevilles de l'enfant le plus proche tout en protégeant les siennes.

L'équilibre sans ballon :

Dans leur carré respectif les enfants vont toujours devoir se déplacer en réalisant ses actions au signal sonore de l'instituteur :

- Arrêt sur un pied (image du flamant rose)
- Arrêt sur un pied un œil fermé (image de la nuit)
- Au moment du signal les enfants se mettent par deux en présentant leurs mains devant la poitrine et chacun devra exercer une pression sur les mains de l'autre pour essayer de le déséquilibrer.
- Au moment du signal les enfants se mettent par deux en présentant une main (en alternant droite et gauche) juste au-dessus de la tête et chacun devra exercer une pression sur les mains de l'autre pour essayer de le déséquilibrer.

Le déplacement avec ballon :

- Les enfants se déplacent vers l'avant, vers l'arrière ; sur le côté tout en ayant un ballon dans les mains avec lequel ils devront :
- Le faire tourner autour d'eux
- Le lancer et le rattraper
- Le faire passer dans le dos
- Le faire passer entre les jambes
- Le tenir à une main en les alternants

L'équilibre avec ballon :

Dans chaque carré les groupes auront deux ballons :

- Au moment du signal (à déterminer par l'enseignant) les enfants ayant le ballon en main devront s'en servir pour exercer une pression sur les autres qui resteront immobiles (statues) dans le but de les déséquilibrer. Si la statue est forcée de bouger un appui pour rester équilibré elle a perdu et devient donc la personne devant déséquilibrer les autres avec le ballon.

Le déplacement et équilibre avec ballon :

- Jeu d'affrontement final : chaque groupe garde son carré et possède 8 vies. Le jeu commence avec deux ballons par groupes. Le but du jeu est de faire tomber le ballon dans n'importe quel carré adverse tout en défendant son carré pour empêcher les ballons adverses de tomber dans son carré. A chaque fois qu'un ballon tombe dans son carré l'équipe perd une vie. Lorsque l'équipe n'a plus de vie elle est éliminée.

ATTENTIONS PARTICULIERES : ESSAYER DE FAIRE COMMUNIQUER LES ENFANTS SUR LE JEU D'AFFRONTMENT FINAL ET MODERER L'ENGAGEMENT DES PLUS « MOTIVES » SUR L'ENSEMBLE DES JEUX D'AFFRONTMENTS

Arbitrage : les gestes essentiels

Lorsque deux élèves arbitres, ils se positionnent de part et d'autre du terrain au niveau du filet. L'un est affecté à la marque (il compte les points), l'autre à l'arbitrage proprement dit. L'arbitre est présent pour favoriser le jeu. En cas de doute sur un balle, l'arbitre n'hésite pas à remettre.

3 gestes à mémoriser pour arbitrer

BALLON DEHORS (out)



BALLON DEDANS (in)

