

CYCLE DES APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX CYCLE 2

OBJECTIFS

l'enseignement de l'éducation physique et sportive vise :

- le développement des capacités et des ressources nécessaires aux conduites motrices ;
- l'accès au patrimoine culturel que représentent les diverses activités physiques, sportives et artistiques, pratiques sociales de référence ;
- l'acquisition des compétences et connaissances utiles pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en bonne santé.

Activités physiques et compétences spécifiques

Réaliser une performance mesurée

- mettant en jeu des actions motrices variées, caractérisées par leur force, leur vitesse (par exemple : sauter loin, lancer fort, courir vite) ;
- dans des espaces et avec des matériels variés (par exemple : lancer loin un objet léger) ;
- dans des types d'efforts variés (rapport entre vitesse, distance, durée)

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

- dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre
- dans des environnements progressivement éloignés et chargés d'incertitude

S'opposer individuellement ou collectivement

- rencontrer un adversaire ou un partenaire dans des jeux d'opposition ou coopération duelle ;
- coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur

Concevoir et réaliser des actions à visée expressive

communiquer aux autres des sentiments ou des émotions

Compétences générales

L'enseignant aide l'élève à acquérir des attitudes, des méthodes, des démarches favorables aux apprentissages, dans la pratique de l'activité mais aussi dans la vie sociale.

Grâce à une pédagogie adaptée, les élèves apprennent à mieux se connaître, à mieux connaître les autres, à accepter puis dominer leurs émotions, à prendre des repères dans l'environnement pour réussir leurs actions, à comprendre et mettre en œuvre des règles, des codes... Ainsi, les situations mises en place par l'enseignant doivent permettre à chaque élève de choisir son niveau de difficulté, de tenter de nombreux essais en toute sécurité, de pouvoir recommencer s'il a échoué, de réfléchir avec les autres sur la meilleure façon d'agir, de pouvoir aider un camarade ou de se faire aider par une aide ou un conseil...

Les élèves vont pouvoir montrer qu'ils sont capables de s'engager lucidement dans l'action (choisir des stratégies efficaces, contrôler les émotions...), construire un projet d'action (le formuler, le mettre en œuvre...), mesurer et apprécier les effets de l'activité (lecture d'indices variés, mise en relation des notions d'espace et de temps, appréciation de ses actions, de ses progrès, de ceux des autres...), appliquer des règles de vie collective.

Les élèves acquièrent des connaissances variées en construisant leurs compétences.

Ce sont des connaissances sur soi, des savoirs pratiques portant sur le "comment réaliser", sur les façons de se conduire dans le groupe classe. Ce sont aussi des connaissances sur les activités elles-mêmes, sur les instruments utilisés, sur les règles qu'elles impliquent..

Compétences devant être acquises en fin de cycle

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES

Les compétences visées, activités et niveaux à atteindre sont en interaction permanente. À chaque cycle, ces compétences, de nature identique, se situent à des niveaux de maîtrise différents, et dans différentes activités. Le niveau d'acquisition attendu des compétences suivantes est précisé dans ce texte pour quelques activités.

Etre capable, dans différentes activités physiques, sportives, de :

- réaliser une performance mesurée ;
- adapter ses déplacements à différents types d'environnements ;
- s'opposer individuellement et/ou collectivement ;
- concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES ET CONNAISSANCES

Etre capable, dans différentes situations, de :

- s'engager lucidement dans l'action ;
- construire un projet d'action ;
- mesurer et apprécier les effets de l'activité ;
- appliquer des règles de vie collectives.

Avoir compris et retenu :

- que l'on peut acquérir des connaissances spécifiques dans l'activité physique et sportive (sensations, émotions, savoirs sur les techniques de réalisation d'actions spécifiques...) ;
- des savoirs précis sur les différentes situations d'activités physiques et sportives rencontrées.

Résumé du BO du 14 février 2002 (hors série) **PROGRAMMES D'ENSEIGNEMENT DE L'ECOLE PRIMAIRE**

UNITE D' APPRENTISSAGE VOLLEY-BALL CYCLE 2

PHASES	POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE	POUR SAVOIR OU ON EN EST	POUR APPRENDRE ET PROGRESSER	POUR MESURER LES PROGRES
SITUATIONS	<i>Situations globales</i>	<i>Situation de référence</i>	<i>Situations organisées par : Objectifs. Ateliers. Groupes de besoin.</i>	<i>Situation de référence</i>
	Situations globales Balles brûlantes Le relais - équipe Les ballons au fond	Situation de référence Le Net ball 1	Situations de transformation Balle qui vole Jeu de l'île Le ballon redoute Les pêcheurs Les 4 coins Le Net ball 2	Situations de référence Le Net ball 2 (2 contre 2)
EVALUATION	Diagnostique	Diagnostique	Formative	Sommative
CONSTITUTION DES GROUPES	Par affinités (groupes hétérogènes)	Par l'enseignant avec les élèves (groupes plutôt homogènes)	Par l'enseignant à partir des résultats de l'évaluation	Par l'enseignant

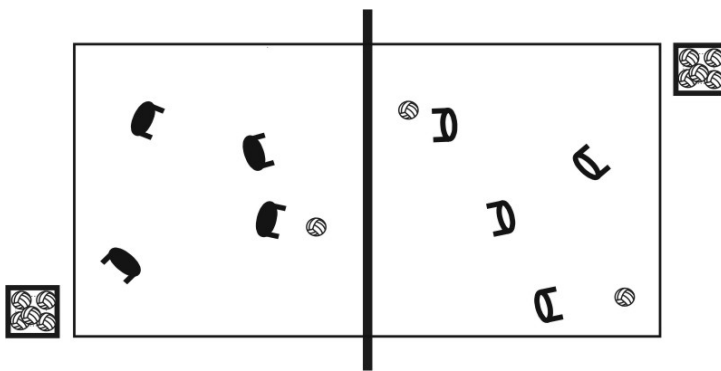
BALLES BRULANTES

OBJECTIFS

Envoyer et renvoyer vite le ballon dans le camp adverse.

S'organiser pour occuper l'espace.

DISPOSITIF



2 équipes de 4 à 6 joueurs,
 4 à 5 ballons par équipe,
 terrain de 6m x 12 m,
 filet (cf. conditions de pratique)

BUT DU JEU

Avoir moins de ballons dans son camp que l'équipe adverse.

CONSIGNES

Les ballons étant "brûlants " on ne peut pas les garder dans les mains.

Il faut les lancer dans le camp adverse.

Au signal de fin, on arrête de lancer.

VARIATIONS

- Frapper le ballon avec une ou deux mains au lieu de le lancer.
- Les ballons qui sortent directement sont mis en jeu.
- Ceux qui sortent après rebond dans le terrain sont éliminés.

CRITERES DE REUSSITES

L'équipe qui a le moins de ballons dans son camp a gagné.

LE RELAIS D'EQUIPES

OBJECTIFS

Envoyer et renvoyer le ballon dans le camp adverse

Percevoir l'espace

DISPOSITIF

2 équipes sur le même terrain partagé en 2 dans le sens de la longueur.

Les joueurs se répartissent de part et d'autre du filet.

Le ballon est bloqué et frappé ensuite à deux mains; le joueur alors franchit le filet pour se placer derrière la file d'attente.

BUT DE LA SITUATION

Faire franchir ballon par dessus le filet de façon à ce que le partenaire puisse le renvoyer rapidement.

CONSIGNES

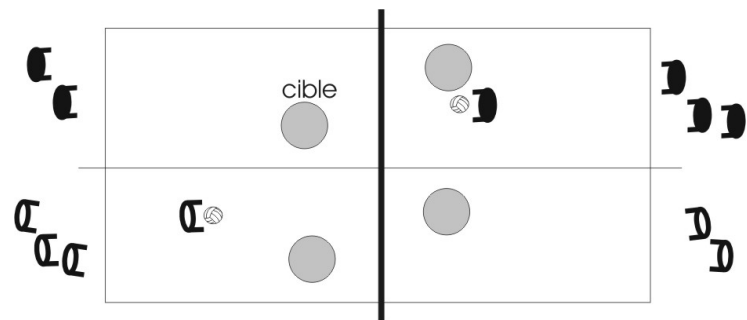
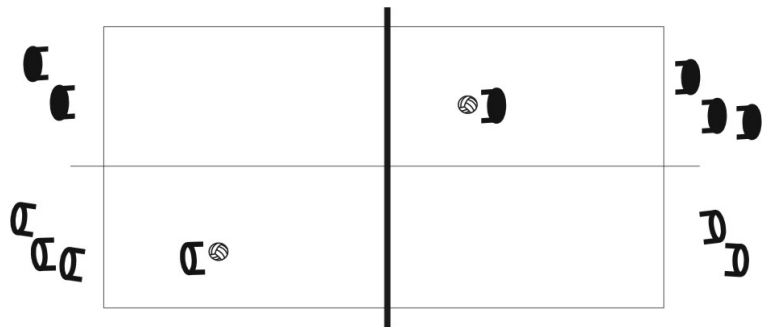
Démarrer vers le filet pour frapper ballon vers le partenaire avancé de l'autre côté, rejoindre la file d'attente après avoir franchi le filet.

VARIABLES

un rebond du ballon au sol après la frappe doit s'effectuer à l'intérieur de la cible (cerceau).

CRITERES DE REUSSITES

L'équipe gagnante a réalisé le plus de points dans un temps donné, 1 point par ballon franchissant le filet, 1 autre point pour chaque ballon tombant dans la cible.



BALLONS AU FOND

OBJECTIFS

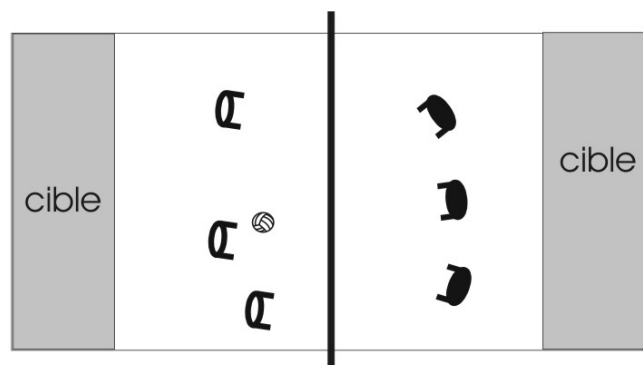
S'organiser pour attaquer la cible adverse et défendre le sien.

DISPOSITIF

deux équipes de 5 à 6 joueurs

3 ballons par équipes

un filet qui sépare les deux camps, hauteur: la taille d'un élève bras levé +10cm



terrain 4m x 4 m

BUT DE LA SITUATION

Envoyer les ballons sur la cible derrière la ligne de fond du terrain adverse; empêcher les ballons d'atteindre la cible sans dépasser la limite de son terrain.

CONSIGNES

Lancer les ballons par dessus le filet (corde ou élastique) afin qu'il touche le sol du terrain adverse en dépassant la ligne de fond de terrain

VARIABLES

- lancer ou frapper ou lancer pour la frappe d'un partenaire
- varier les dimensions du terrain

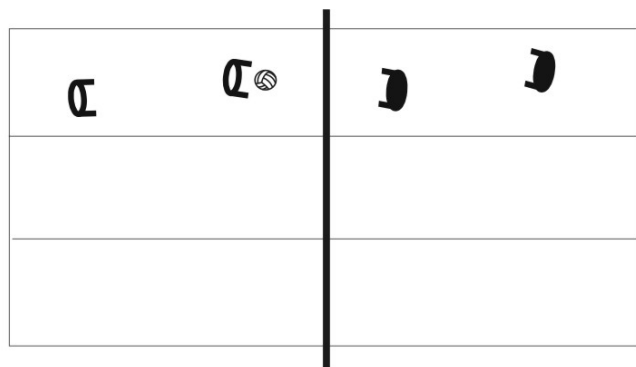
CRITERES DE REUSSITES

L'équipe gagnante est celle qui a réussi à faire franchir la ligne de fond adverse au plus grand nombre de ballons.

SITUATION DE REFERENCE : LE NET BALL 1

OBJECTIFS

Observer l'enfant en situation de jeu, permettre à l'enfant de mieux se connaître



DISPOSITIF

1 contre 1 ou 2 contre 2; terrain de 3m X 10 m

BUT DE LA SITUATION

Marquer le plus de points possible face à une opposition égale

CONSIGNES

Chaque équipe engage, d'où elle veut, directement ou indirectement en lançant ou frappant la balle, dans le camp adverse. Les défenseurs empêchent le ballon de toucher le sol dans leur terrain en le bloquant ou en le frappant et en le relançant pour attaquer à leur tour le terrain adverse.

VARIABLES

Lancer ou frapper, bloquer ou frapper directement.

CRITERES DE REUSSITES

Fiche d'évaluation

Match			
Equipes	Nom des joueurs	Nombre de ballons défendus	Score
A			
B			

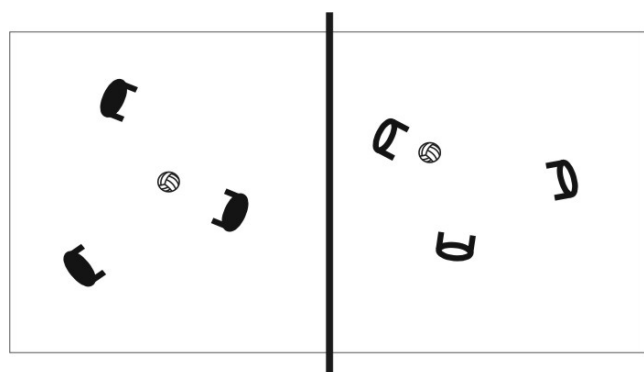
Fiche d'évaluation individuelle

Nom du joueur	Ballons défendus sur chaque match						Scores sur chaque match					

BALLE QUI VOLE

OBJECTIFS

coopérer pour maintenir le ballon en l'air, envoyer et renvoyer le ballon, se répartir dans l'espace de jeu, communiquer, découvrir un répertoire de savoir-faire, mettre en place des règles minimales pour jouer



DISPOSITIF

des équipes de 2 ou 3 joueurs, 1 ballon par équipe

BUT DU JEU

maintenir le ballon en l'air en le frappant

CONSIGNES

frapper le ballon pour le faire voler le plus longtemps possible dans son camp, l'équipe qui garde le plus longtemps le ballon en l'air, marque un point

VARIATIONS

- possibilité de bloquer au dessus du front et de relancer aussitôt
- possibilité de deux contacts consécutifs par le même joueur
- consignes de trois contacts consécutifs par le même joueur puis relais sans interruption par le joueur suivant
- un ballon pour chacun, succession de frappes de balle, découverte des différents contacts possibles

CRITERES DE REUSSITES

L'équipe ou le joueur qui marque le plus de points a gagné.

JEU DE L'ILE

OBJECTIFS

Attaquer le territoire adverse; aborder la relation joueur/partenaire.

DISPOSITIF

équipe de 3 joueurs, 3 ballons par équipes, terrain de 4m x 8m.

BUT DU JEU

Envoyer le ballon, par-dessus le filet, dans la cible.

CONSIGNES

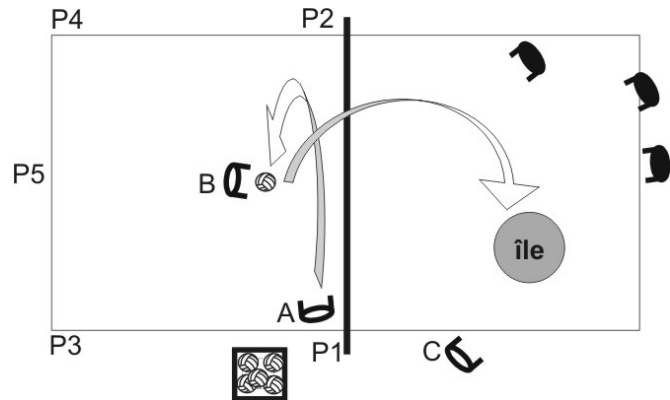
Le joueur A lance le ballon au joueur B qui en le frappant doit essayer d'atteindre l'île située de l'autre côté du filet; le joueur C arbitre et compte les points.

VARIATIONS

- varier la position du lanceur dans le camp : P1, P2, P3, P4, P5.
- varier la position et la surface de l'île.
- modifier la hauteur du filet

CRITERES DE REUSSITES

Sur 5 ballons envoyés, compter le nombre de ballons qui tombent dans l'île.



LE BALLON REDOUTE

OBJECTIFS

Attaquer ou défendre une cible

DISPOSITIF

Deux équipes de 3 ou 4 joueurs

1 ballon par joueur attaquant

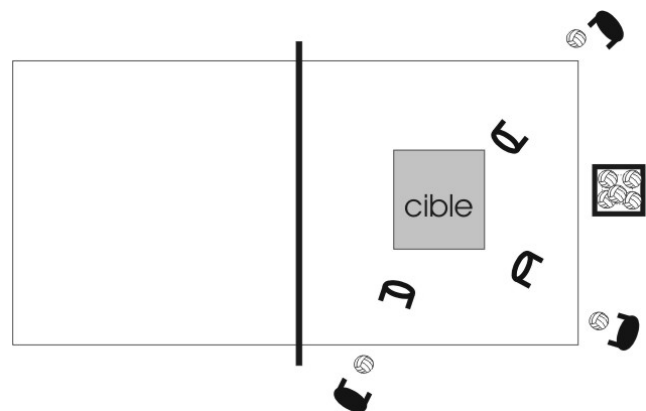
le terrain est figuré par deux carrés: un carré de défense (représenté par le terrain de volley), autour d'un autre carré (cible, par exemple une grande caisse en carton)

BUT DE LA SITUATION

Lancer la balle à l'intérieur du carré central pour qu'elle touche le sol (ou tombe dans la caisse) ou défendre un territoire en interceptant la balle

CONSIGNES

Aux attaquants : envoyer le plus de ballons possible à l'intérieur du carré central (ou dans la caisse) en évitant l'interception.



Aux défenseurs : détourner le ballon avant qu'il ne touche le sol de la cible (ou tombe dans la caisse) et le redonner aux attaquants.

VARIABLES

Pour les attaquants :

- lancer ou frapper.
- lancer ou frapper de derrière le filet.

Pour les défenseurs :

- Bloquer ou frapper pour dévier
- Frapper puis bloquer le ballon avant sa chute sur le sol
- Faire varier les dimensions du terrain.

CRITERES DE REUSSITES

L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points après inversion des rôles dans un temps donné : 1 point par ballon dans la caisse .

LES PECHEURS

OBJECTIFS

Orienter son lancer, percevoir l'espace : repérer les espaces libres, lecture des trajectoires

DISPOSITIF

terrain partagé en 2 dans le sens de la longueur

BUT DE LA SITUATION:

Lancer par dessus le filet en coopération avec le partenaire qui doit déplacer son cerceau afin que le ballon tombe dedans

CONSIGNES

Les attaquants se succèdent rapidement pour lancer vers le partenaire tenant le cerceau.

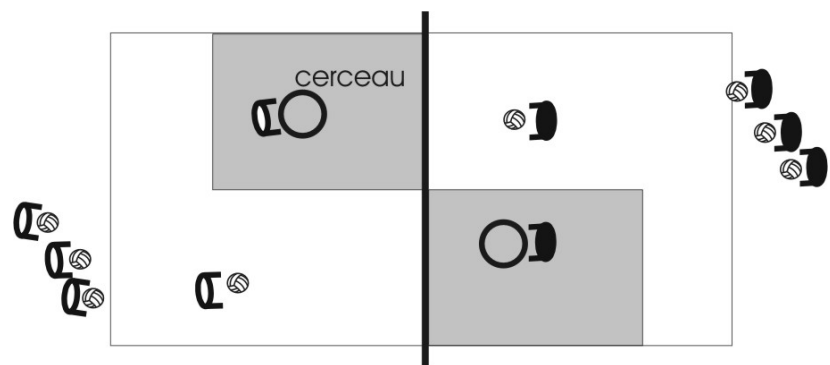
Le défenseur se déplace pour glisser le cerceau sous le ballon lancé.

VARIABLES

- lancer ou frapper.
- l'attaquant et le défenseur deviennent adversaires, le défenseur doit empêcher le ballon de tomber par terre dans son espace de jeu en dehors du cerceau
- placer le cerceau par terre avant le rebond et se saisir de la balle juste après ce rebond dans le cerceau.

CRITERES DE REUSSITES

L'équipe qui marque le plus de points gagne un point par ballon dans le cerceau, un point pour l'attaquant si le ballon tombe dans la zone à défendre sans passer par le cerceau, un point pour le défenseur si le ballon passe par le cerceau, un point supplémentaire pour la saisie du ballon avant le deuxième rebond.



LES 4 COINS

OBJECTIFS

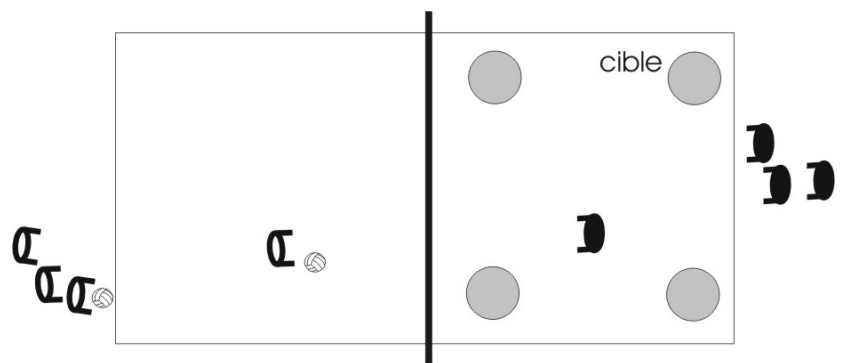
chercher la zone vulnérable chez l'adversaire, gérer l'espace à défendre en fonction de l'origine de l'attaque, coopérer en défense

DISPOSITIF

4 cibles à attaquer en lancer ou en frappe, à défendre par un joueur

BUT DE LA SITUATION

Pour les attaquants qui se



succèdent un par un, envoyer le ballon dans les coins sur les cibles, pour le défenseur à partir d'une position centrale empêcher le ballon d'atteindre une cible, se replacer pour l'action suivante.

CONSIGNES

les 4 attaquants en lancer puis en frappe se succèdent face au même joueur qui par une frappe défend la cible visée

VARIABLES

l'attaquant :

- lance en direction d'une cible
- lance pour lui même pour frapper en direction d'une cible
- est situé dans une zone d'attaque déterminée
- choisit lui-même sa zone d'attaque en toute liberté, en fonction d'un choix possible
- coopère à 2 avec un lanceur pour frapper en direction d'une cible

le défenseur :

- enchaîne plusieurs défenses successives et un remplacement en tenant compte de l'origine de l'attaque suivante
- va placer un pied dans une autre cible (peut-être préalablement déterminée) que celle défendue précédemment pour repartir aussitôt défendre
- coopère avec un ou deux autres défenseurs.

LE NET BALL 2

OBJECTIFS

S'organiser pour attaquer, s'organiser pour défendre.

DISPOSITIF

2 équipes de 1 joueur puis 2 équipes de 2 joueur à travers la progression de la situation terrain de 3m X 10 m

BUT DE LA SITUATION

Marquer, à 2 joueurs, le plus de points possible face à une opposition égale

CONSIGNES

Chaque équipe engage, d'où elle veut, directement ou indirectement en lançant ou frappant la balle, dans le camp adverse. Les défenseurs empêchent le ballon de toucher le sol dans leur terrain en le bloquant ou en le frappant et en le relançant pour attaquer à leur tour le terrain adverse.

PROGRESSION

- 1 contre 1, bloquer, lancer ou frapper, le **déplacement avec le ballon dans les mains autorisé**
- seulement le déplacement sur **1 pas** avec ballon en mains est autorisé, le blocage du ballon doit être **très bref**.
- filet placé plus haut mais adapté aux possibilités de l'enfant, blocage du ballon au dessus du front et relance immédiate
- 2 contre 2 avec les mêmes contraintes sur le déplacement et le temps de blocage du ballon
- le ballon **envoyé chez l'adversaire** doit être toujours frappé, le ballon reçu de l'adversaire peut être bloqué, **2 contacts** seulement par équipe autorisés, (le joueur qui reçoit la balle de l'adversaire peut bloquer celle-ci pour la relancer vers le partenaire qui lui doit frapper la balle vers le camp adverse)

CRITERES DE REUSSITES

Les joueurs construisent leur jeu en utilisant bien les différentes règles et leurs avantages en fonction de la difficulté de la tâche; la situation est inconfortable ils choisissent de bloquer pour relancer, la situation est favorable ils jouent vite en frappant.

