

## CADRE POUR LA SITUATION EMBLEMATIQUE VOLLEY-BALL

**CHAMPS D'APPRENTISSAGE 4** : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

**Niveau 5<sup>ème</sup>**

### ATTENDUS DE FIN DE CYCLE, DIFFÉRENTES DIMENSIONS :

- A1** : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe  
**A2** : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force  
**A3** : Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre  
**A4** : Observer et co-arbitrer  
**A5** : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.

### COMPETENCES VISEES

- Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force.
- Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement.
- S'adapter rapidement au changement de statut défenseur / attaquant.
- Co arbitrer une séquence de match (de combat).
- Anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions.
- Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser.

### LA COMPETENCE ATTENDUE

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 le règlement, ses partenaires, ses adversaires et les décisions de l'arbitre.

### Lien aux compétences générales

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se doter d'une motricité habile dans l'usage du ballon pour réaliser l'affrontement et les coopérations nécessaires</li> <li>- Réaliser des actions d'attaque et défense opportunes</li> <li>- Prendre des repères pour situer l'espace libre occupé, les partenaires, les adversaires</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de ses résultats</li> <li>- exploiter les outils pour observer et prendre (seul ou collectivement) des décisions (outils matériels directs)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.</li> <li>- respecter et comprendre les rôles à assurer et les règles du jeu</li> <li>- se doter d'une posture sociale : accepter le résultat, savoir remplir une feuille de match</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- apprendre à gérer ses ressources pour assurer l'enchaînement des rôles d'attaque et de défense</li> <li>- contrôler son engagement sans débordement en respectant les règles des matchs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- s'approprier : les valeurs (combativité, loyauté, sécurité, solidarité) les usages (échauffement, stratégies, arbitrage, règlement) lexique spécifique</li> </ul>
--	--	--	---	--

Objectif : **GAGNER PAR « MORT SUBITE » LE PLUS SOUVENT POSSIBLE**

PRESENTATION

**1- « une EPS de l'action » :**

le travail se fait sous forme de match à effectif réduit en 3 contre 3 (possibilité de faire 2 contre 2), sur demi terrain (largeur=1/2 terrain), mise en jeu par passe haute (possibilité de varier les formes de mises en jeu)

**2- « une EPS ciblée » :**

Le constat observé est le suivant :

Beaucoup de jeu direct dans l'espace proche de la ligne des 3 mètres. Les renvois longs n'existent quasiment pas. Lorsqu'ils existent, ils marquent.

Notre objet d'enseignement portera sur l'atteinte de cette zone arrière que l'on peut appeler « zone dangereuse ». Inciter les joueurs à exploiter cette espace inoccupé du terrain ; soit par point direct (le ballon touche directement la zone), soit par point sur « ballon touché » (l'adversaire a pu se déplacer en zone arrière pour jouer ce ballon, mais il ne parvient pas à le contrôler et fait faute)

**3- « une EPS simple » :**

Adaptation de « la mort subite » que N. MASCRET a développé en badminton.

Description : 3 équipes par terrain ; 2 équipes jouent, la troisième arbitre la rencontre.

➤ Trois façons différentes de remporter le match :

**1<sup>ère</sup> modalité :** Arriver le premier à 5 pts

**2<sup>ème</sup> modalité :** Marquer **un point direct** dans la zone arrière. Cela entraîne la fin immédiate du match et la victoire pour l'équipe qui a marqué ce point, quel que soit le score en cours. C'est la « mort subite »

**3<sup>ème</sup> modalité :** Marquer **deux points sur « ballon touché »** en zone arrière, ces deux points n'étant pas forcément consécutifs. Le ballon est touché (ou frappé) par un joueur qui a les pieds dans la zone arrière, et ce ballon n'est pas transmis au partenaire, ni renvoyé (il y a donc faute). Cette modalité entraîne également l'arrêt immédiat du match et la victoire de l'équipe. C'est la « mort subite » sur ballon touché.

➤ Les arbitres remplissent une **feuille de match** (voir annexe) avec les consignes suivantes :

Une victoire selon la **modalité n°1** rapporte à l'équipe **1 point**

Une victoire selon la **modalité n°2** rapporte à l'équipe **5 points**

Une victoire selon la **modalité n°3** rapporte à l'équipe **3 points**

Une défaite ne rapporte aucun point

➤ Un arbitre tient à sa disposition 3 plots. Lorsqu'une des deux équipes marque selon la modalité n°3, il place de son côté un plot qui matérialise le fait que cette équipe a déjà marqué un point selon cette modalité. Il ne lui reste donc plus qu'à marquer 1 point selon cette modalité pour qu'il y ait "mort subite" cette façon de compter permet de limiter les contestations.

➤ Les joueurs notent, dans un tableau, le nombre de fois qu'ils ont atteint la zone arrière, et les points marqués en zone arrière pendant le match (possibilité de faire observer par le deuxième arbitre).

Variante : Il est possible de faire observer les envois en zone arrière sans marquer, les points marqués en zone arrière, les points directs en zone arrière, etc....

➤ A la fin des 30', les joueurs vont situer leur niveau dans un tableau en croisant le nombre de points rapportés par l'équipe (victoire selon les modalités) et les actions individuelles (nombre de renvois en zone arrière).



