**ELABORATION D’UNE SITUATION EMBLEMATIQUE EN VOLLEY-BALL**

**Cycle 4 (classe de 4°)**

1. **« une EPS de l’action » :**

Tout 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 « avertie » (frappe le ballon avant la passe pour avertir) par passe haute (possibilité de varier les formes de mises en jeu)

1. **« 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 cible ». Inciter les joueurs à exploiter cette espace inoccupé du terrain ; valeur du point dans cette cible : 100pts.

1. **« une EPS simple » :**

Description : 2 équipes par terrain ; auto arbitrage avec « temps mort » tous les 10 engagements.

Chaque joueur de chaque équipe rentre ses scores sur l’Ipad. Ce temps mort permet aussi un échange entre tous les joueurs de l’équipe afin d’améliorer leur stratégie de jeu.

* A chaque point marqué, le joueur pose un plot dans un de ses deux cerceaux en fonction de la zone atteinte (zone avant= 1pt et zone arrière = 100pts)

S’il y a faute, le plot est posé à l’extérieur d’un des deux cerceaux

Variables : Il est possible de faire observer les envois en zone arrière sans marquer, les points directs en zone arrière, les points en zone arrière suite à 2/3 touches de balles….etc….

Pour différencier les apprentissages : Il est possible de valoriser des points en fonction du niveau des joueurs (de leur capacité à atteindre la zone cible), de valoriser le « coatching » pour un joueur, de valoriser une équipe si tous les joueurs ont marqué 100pts….

* Tous les 10 engagements, chaque joueur reporte son score (visible grâce aux plots) sur le tableur (voir annexe) avec les consignes suivantes :
* Zone avant 1pt
* Zone arrière 100pts
* Faute 0pt

Le résultat est visible en direct.

1. **« une EPS de la continuité » :**

C’est un travail intermittent.

Pendant 40’ les équipes vont s’affronter en respectant des temps de récupération et d’échanges tous les 10 engagements (« temps morts »)

Chaque nouveau *match* donne l’occasion aux équipes de se fixer des objectifs simples pour atteindre la zone cible le plus souvent possible.

Il est possible de jouer sur différentes variables pour prendre en compte la diversité des élèves, telles que la taille des zones arrières selon les terrains, les formes de mise en jeu (balles lancées, service cuillère…), mais aussi sur les actions observées (points en zone arrière, ou points directs en zone arrière uniquement…), ou encore les contrats des équipes (attaquer par un smash…)

1. **« une EPS interactive » :**

Plusieurs rôles sont mis en place dans ce dispositif

La communication y est facilitée : utilisation des plots par chacun pour permettre aux équipes de savoir où elles-en sont et ou en sont l’équipe adverse, à chaque instant.

La prise de décision et la mise en projet sont permises par le suivi sur les tableurs (numbers) (scores des équipes, nombre de renvois en zone arrière par chaque joueur, )

Un « tutorat » peut être mis en place au sein de l’équipe : lorsqu’un élève constate qu’il a atteint le niveau « vert », il peut aider son partenaire en le mettant en situation favorable pour qu’il atteigne la zone arrière et ainsi augmenter son niveau de maitrise de la compétence.

1. **« une EPS en direct » :**

Apres chaque match, les différents tableaux sont remplis, et les élèves peuvent suivre l’évolution de l’acquisition de la compétence visée.