

# ELABORATION D'UNE SITUATION EMBLEMATIQUE EN VOLLEY-BALL

Le niveau visé est une classe de 5<sup>ème</sup> en début de cycle 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 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/ Arriver le premier à 5 pts

2/ 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.

3/ 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 au-dessus de 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.

➤ 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).

#### **4- « une EPS de la continuité » :**

C'est un travail intermittent.

Pendant 30' les équipes vont s'affronter en respectant la rotation suivante : les vainqueurs restent en place, les perdants deviennent arbitre, les arbitres jouent contre les vainqueurs.

Chaque nouveau match donne l'occasion aux équipes de se fixer des objectifs simples pour accéder à la mort subite.

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, tous les joueurs de l'équipe ont réussi à marquer en zone arrière...)

#### **5- « une EPS interactive » :**

Plusieurs rôles sont mis en place dans ce dispositif

La communication y est facilitée : utilisation des plots par l'arbitre pour permettre aux équipes de savoir où elles-en sont dans l'objectif de mort subite.

La prise de décision et la mise en projet sont permises par le suivi des fiches d'observation (nombre total des points par 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 maîtrise de la compétence (on identifiera ces élèves en leur donnant une chasuble de couleur)

#### **6- « une EPS en direct » :**

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

FEUILLE DE MATCH			
TERRAIN N°	EQUIPE A	EQUIPE B	EQUIPE C
Match 1	5	0	ARBITRE
Match 2	0	ARBITRE	3
Match 3	ARBITRE	1	0
Match 4	.....	.....	.....
Match 5	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
<b>TOTAL</b>	.....	.....	.....
<b>CLASSEMENT</b>	.....	.....	.....

VICTOIRE PAR MORT SUBITE : 5 PTS

VICTOIRE PAR 2 « BALLONS TOUCHES » : 3 PTS

VICTOIRE EN 5 PTS : 1 PT

ACTIONS INDIVIDUELLES									
EQUIPE A	Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	.....	.....	.....	TOTAL
Joueur 1	●●	....							
Joueur 2	○●	....							
Joueur 3	○	.....							

EQUIPE B	Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	.....	.....	.....	TOTAL
Joueur 1	○○	....							
Joueur 2	●○	.....							
Joueur 3	●	.....							

EQUIPE C	Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	.....	.....	.....	TOTAL
Joueur 1	Arbitre	....							
Joueur 2	Arbitre	....							
Joueur 3	Arbitre	.....							

○ Pour désigner un envoi en zone arrière sans marquer

● Pour désigner un point marqué en zone arrière

[illegible]