

**Portrait de l'élève**

- Forme de trajectoire produite relativement uniformes
- Coordination déplacement de l'engin et déplacement du joueur :
  - Au moment du contact avec la balle, le corps est souvent orienté dans la direction du déplacement engagé.
- Prise d'information : la vision est affectée essentiellement au pilotage de la balle et à la compréhension d'un espace présent.
- L'attaque se fait de n'importe quelle partie du terrain, pas coopération au sein d'une équipe hétérogène.
- Les joueurs utilisent toujours les même frappes et même trajectoire.

**Visées de transformation motrice**

Amener les élèves à construire un algorithme d'attaque en utilisant des trajectoires variées, et en se répartissant les rôles de manière à occuper toute l'espace de jeu.

**Visées éducatives**

Coopérer au sein d'un groupe hétérogène

**Objectifs de transformation Passer de ... à....**

- **Passer d'**élèves qui renvoient la balle directement lorsqu'ils se trouvent ou non avec un partenaire plus faible
  - A des élèves qui construisent un algorithme d'attaque avec **tous** leurs partenaires
- **Passer d'**élèves qui se placent de façon plus ou moins aléatoire sur le terrain
  - A des élèves qui s'organisent pour se répartir les rôles avant et pendant en fonction des capacités de chacun.
- **Passer d'**élèves qui ne produisent principalement qu'une forme de trajectoire
  - A des élèves qui produisent des trajectoires variées en fonction de leur intention (passe, attaque, gagner du temps, mettre l'autre en situation de crise de temps.)

**Contenus d'enseignement**

	<b>Savoir-faire</b>	<b>Savoirs pour faire Identifier apprécier et Gérer</b>
Récupérer et faire progresser collectivement la balle vers la cible	Faire des passes en cloche en passe haute ou en manchette. Orienter ses surfaces de jeu et ses appuis vers la cible	Identifier les capacités de chaque joueur pour Mettre en relation le points haut de la trajectoire et mon déplacement Mise en relation le déplacement de ses partenaires et la zone cible de Se répartir les rôles Mise en relation mobilité et disponibilité des partenaires, cible advers « cible » de passe Mise en relation forme de trajectoire et la technique de frappe utilisés
Attaquer le camp adverse	Moduler la forme de son attaque (intensité direction). Créer des trajectoires oblique vers le bas. Frapper en suspension Orienter ses surfaces de frappe vers la cible	Mise en le placement e le déplacement des adversaires et zone cible of Mettre en relation la durée de la trajectoire et le degré de difficulté pc l'adversaire Mise en relation point haut de la trajectoire et mon déplacement. Mise en relation forme de trajectoire, déplacement placement par rappo zone d'attaque et forme d'attaque (smash ou à deux mains)

**Eléments de progressivité**

- Le renvoi se fait-il directement, ou font-ils des passes pour amener la balle vers la cible et attaquer ?
- Quel sont les élèves qui participent à cette construction ; : les plus forts ou tous, indépendamment de leur niveau ?
- Peut-on distinguer différentes formes de trajectoires en fonction de l'intention du ou des joueurs ?
- Les partenaires se disputent-ils la balle ou y a-t-il une répartition avant et communication pendant le jeu : « J'AI »
- Les attaque se font-elles dans indifféremment dans le terrain adverse ou y a-t-il une

**Forme de pratique**

- ❖ **Equipes :**
  - o Equipe de 4 ou 5 joueurs (en fonction de l'effectif de la classe)
  - o Equipes homogènes entres elles et hétérogènes en leur sein.
    - Classification des joueurs grâce à un tournoi 1 contre 1 à la suite duquel sont réalisés 4 groupes (joueur 1 meilleur, ... ,joueur 4 moins bon)
    - Chaque équipe est composée de joueur 1,2,3 et 4
- ❖ **Forme de pratique**
  - o Matches en 3 contre 3
  - o Jeu au « tie-break »
  - o Service : balle tenue à deux mains, à l'arrêt, frappée au sol dans son propre camp pour qu'elle franchisse le filet après un rebond.
- ❖ **Règlement :**
  - o Frappe à deux mains obligatoire (manchette ou passe haute)
  - o Renvois dos au filet interdit
  - o Zone arrière = 3 points.
  - o 3 règlements possibles : normal. un rebond permis. 2 rebonds permis.

**Evaluation**

Modalité d'évaluation :

**Performance :** sur 8 points note collective.

- ⇒ Tournoi classant ou l'équipe qui a marqué le plus de points à 8 les autres ayant une note calculée au prorata du nombre de points marqué

**Maîtrise d'exécution :** sur 12 points note individuelle.

CRITERES	OUI	NON
<b>EN RECEPTION DE SERVICE</b>		
Se prépare à l'action (Adopte une attitude dynamique)		
Signale son intervention de jouer le ballon : « j'ai »		
se place à l'arrière pour avancer (Ne joue pas de ballon qui passent au-dessus de lui)		
<b>COMME RELAIS</b>		
S'oriente vers le réceptionneur		
<b>EN ATTAQUE</b>		
Se recule pour être en arrière du passeur et attaquer en avançant.		

**Note finale :** Note performance + note maîtrise d'exécution