

**VOLLEY BALL – 4ème – CYCLE 4**

**Attendus de fin de cycle :** Dans un jeu à 2 contre 2 en situation aménagée, rechercher le gain du match en construisant seul ou à l'aide d'un partenaire une attaque depuis la zone avant. Réaliser des actions efficaces de défense et de passe afin de produire des attaques depuis son espace favorable de marque (zone avant) en exploitant la profondeur du terrain adverse. Assurer le rôle de partenaire de travail, de joueur et d'arbitre en maintenant un engagement moteur efficace.

Domaines de compétences	Attendus par domaine de compétence	INSUFFISANT	FRAGILE	SATISFAISANT	TRES BON
D1 Développer sa motricité et construire un langage du corps	Rechercher le gain du match en construisant seul ou à l'aide d'un partenaire une attaque depuis la zone avant. Réaliser des actions efficaces de défense et de passe afin de produire des attaques depuis son espace favorable de marque (zone avant) en exploitant la profondeur du terrain adverse.	<p align="center"><u>Explosif - Passif</u></p> <p><u>Déplacements</u> : statique, a peur du ballon.</p> <p><u>Frappes</u> : frappes explosives incontrôlées.</p> <p><u>Intention</u> : ne différencie pas les rôles, renvoi direct fréquent.</p>	<p align="center"><u>Débutant - Irrégulier</u></p> <p><u>Déplacements</u> : est en retard sur ses déplacements.</p> <p><u>Frappes</u> : en situation favorable, la passe à 10 doigts est correcte, orientée vers le haut.</p> <p><u>Intention</u> : recherche la continuité du jeu en priorité.</p>	<p align="center"><u>Assuré</u></p> <p><u>Déplacements</u> : se déplace rapidement sous le ballon (ballon haut dessus de sa tête).</p> <p><u>Frappes</u> : la passe 10 doigts est précise sur son partenaire. Lorsqu'il ne peut plus jouer en 10 doigts il utilise la manchette qui n'est pas encore précise. Début de frappe à une main, sans danger pour l'adversaire.</p> <p><u>Intention</u> : recherche la rupture du jeu sur balle favorable.</p>	<p align="center"><u>Efficace</u></p> <p><u>Déplacements</u> : anticipe l'envoi des adversaires. Couvre beaucoup de terrain.</p> <p><u>Frappes</u> : la passe 10 doigts est maîtrisée et haute pour donner du temps à son partenaire. La manchette est assez précise et haute. Le smash commence à être puissant et à trajectoire descendante.</p> <p><u>Intention</u> : recherche systématiquement la rupture dans le jeu en variant les renvois (courts/longs/accélérés).</p>
	Situation de référence utilisée		Service facilitant obligatoire Attaque en 3 touches Passeur bloqueur	Service facilitant obligatoire Attaque en 3 touches Pas de passeur bloqueur	Service au choix (facilitant ou réglementaire) Attaque en 1 ou 3 touches Pas de passeur bloqueur
D2 S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, des méthodes et outils pour apprendre	Fournir les efforts nécessaires pour progresser. Maintenir un engagement moteur efficace.	<p align="center"><u>Gêne - Inefficace</u></p> <p>Ne fait pas correctement travailler son partenaire (distribution des ballons imprécise et niveau d'opposition peu adapté). S'amuse et ne respecte pas vraiment les consignes lors des situations d'apprentissages.</p>	<p align="center"><u>Concerné - Aide</u></p> <p>Joue le rôle de partenaire mais réalise très approximativement les contraintes de la situation. Fait ce qu'on lui demande mais sans grande motivation.</p>	<p align="center"><u>Partenaire appliqué</u></p> <p>Adopte et respecte les consignes données. S'engage en coopération. Fait travailler de façon efficace son partenaire. Respecte les consignes de travail en répétant plusieurs fois un geste afin de le rendre efficace.</p>	<p align="center"><u>Ressource</u></p> <p>S'engage en coopération totale, s'adapte à son partenaire. Aide et conseille son partenaire de travail. Enchaîne et répète efficacement des séries d'exercices demandés.</p>
D3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de ses adversaires et de l'arbitre.	L'élève est régulièrement en conflit avec les autres joueurs ou l'arbitre.	L'élève joue avec tout le monde mais « suit » son équipe, il a du mal à prendre des initiatives et à communiquer pendant le jeu.	L'élève joue avec tout le monde et est actif au sein de l'équipe. Il communique (« j'ai ») pour organiser le jeu.	L'élève a un rôle moteur dans l'équipe, il met en confiance ses partenaires et s'adapte à leur niveau.
D4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière, en toute sécurité	Connaître et appliquer le plan d'un échauffement efficace et adapté à l'activité.	L'élève ne s'échauffe pas.	L'élève s'échauffe partiellement : le plan est globalement respecté mais, dans chaque partie, certains exercices sont oubliés.	L'élève s'échauffe en respectant le plan d'échauffement. Dans chaque partie, les exercices sont tous réalisés mais leur réalisation manque encore d'application (position du corps, nombre de répétitions ou durée de maintien par exemple)	L'élève s'échauffe en respectant le plan d'échauffement. Dans chaque partie, les exercices sont tous réalisés avec application (bonnes positions) et en quantité suffisante.
D5 S'approprier une culture physique sportive et artistique	Connaître le règlement et l'appliquer en auto-arbitrage.	Ne connaît pas le règlement et/ou ne l'applique pas.	Connaît les règles principales mais a du mal à se les appliquer en jeu.	Connaît et respecte les règles principales.	Connaît et respecte toutes les règles. Est capable de discuter et/ou d'expliquer calmement un point de règlement.

SITUATION DE REFERENCE : cf page suivante

### Situation de référence :

- Matches en 2 contre 2 sans passeur bloqueur (variable facilitante : passeur bloqueur)
- Terrain de 3m de large sur 4m50 de profondeur
- Hauteur du filet 2m20
- Engagement au choix :
  - par le joueur arrière par un lancer à 3m du filet de bas en haut (sans effet) sur le joueur arrière adverse : l'équipe ne peut pas marquer de point sur la balle de service
  - service réglementaire depuis la ligne de fond, ballon frappé à 1 main : l'équipe peut marquer le point sur son service
- Attaque au choix en 1 ou 3 touches.
- Rotation au service lorsque l'équipe récupère le ballon.

### Remarques : les variables de jeu peuvent être utilisées en fonction du terrain. Par exemple pour 1 montante/descendante :

- Terrains 1 et 2 : service au choix (facilitant ou réglementaire), attaque en 1 ou 3 touches, pas de passeur bloqueur
- Terrains 3 et 4 : service facilitant obligatoire, attaque en 3 touches, pas de passeur bloqueur
- Terrains 5 et 6 : service facilitant obligatoire, attaque en 3 touches, passeur bloqueur