

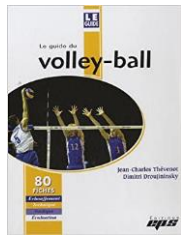
Reprise de l'EPS en contexte Covid

Champ d'apprentissage n°4

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

## DES JEUX VERS LE VOLLEY

Au vu de la situation sanitaire d'aujourd'hui, il n'est pas possible de reprendre les activités de jeux vers les sports collectifs avec contacts. Les situations d'opposition seront ainsi proscrites.

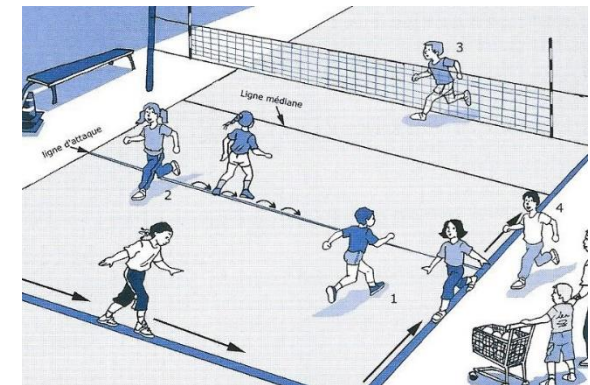


### Situation d'échauffement : découvrir l'espace de jeu

D'après les travaux de Jean-Charles Thévenot et Dimitri Droujininsky du guide volley-ball aux éditions EP&S.

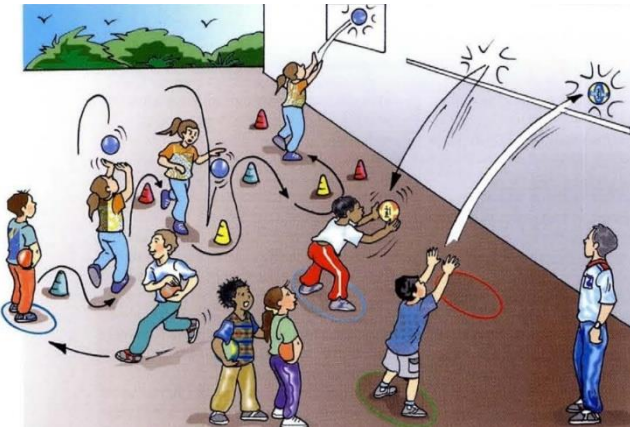
Illustration de C.Müller

<b>But du jeu</b>	S'approprier l'aire de jeu, la cible à défendre ou à attaquer.
<b>Espace</b>	Terrain de volley-ball avec filet.
<b>Matériel</b>	Ballons, plots.
<b>Organisation Déroulement</b>	Se déplacer en trotinant ou en marchant en suivant les consignes : 1 Se déplacer sur les lignes bordant le terrain. 2 Se déplacer sur le terrain de jeu, dans son camp. 3 Se déplacer sur la cible à viser : les joueurs évoluent sur le demi-terrain adverse. 4 Se déplacer dans l'aire de jeu, c'est-à-dire hors de limites de jeu. 5 Se déplacer en pas chassés sur la ligne de trois mètres, face au filet... puis se déplacer sur la ligne médiane, sous le filet (donc en se baissant).
<b>Variables</b>	Varier les modes de déplacement : trotter, courir, marcher à reculons.



## Bloquer, frapper et envoyer le ballon : le slalom

*D'après l'article de la Revue EP&S 1 de JJ Benoit, F. Druenne, S. Druenne, CE Ohier. Illustration de C.Müller*

<b>But du jeu</b>	Contrôler le ballon en étant en mouvement, le frapper à deux mains.	
<b>Espace</b>	Un préau, avec un mur où seront tracés des repères : rectangles, traits.	
<b>Matériel</b>	Ballons, plots.	
<b>Organisation Déroulement</b>	<b>Le slalom</b> : inviter les élèves à se déplacer sur le circuit en jonglant, en frappant le ballon au-dessus de sa tête ; s'immobiliser si l'on bloque le ballon puis poursuivre le parcours en relançant la balle ; éventuellement reprendre le parcours là où on a perdu le ballon. (Voir illustration).	
<b>Variables</b>	<p>Limiter le nombre de rebonds, les interdire.</p> <p>Imposer des formes de déplacement ; ajouter un filet que le ballon devra franchir.</p>	

## Bloquer, frapper et envoyer le ballon : Le tape-mur

*D'après l'article de la Revue EP&S 1 de JJ Benoit, F. Druenne, S. Druenne, CE Ohier*

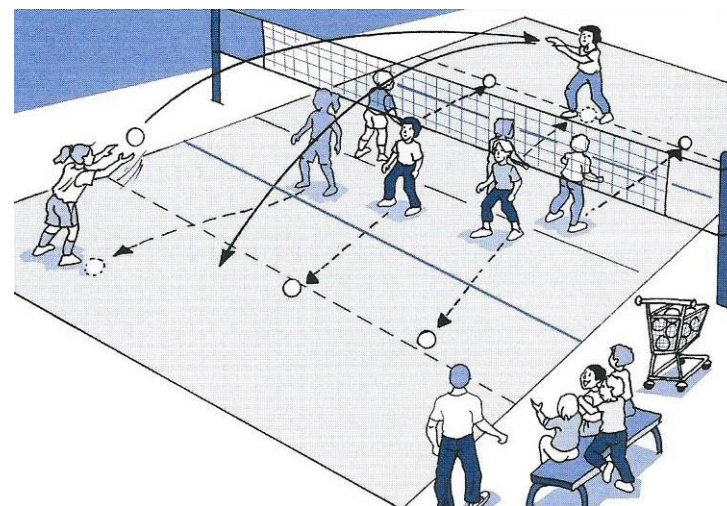
<b>But du jeu</b>	Se lancer le ballon, le frapper pour le faire rebondir contre le mur au-dessus de la ligne, puis le bloquer.	
<b>Espace</b>	Un préau, avec un mur où seront tracés des repères : traits.	
<b>Matériel</b>	Ballons, cerceaux.	
<b>Organisation Déroulement</b>	Un ballon par élève qui se place dans un cerceau face à un mur sur lequel est tracée une ligne horizontale à 1,80 m.	
<b>Variables</b>	<p>Faire varier la distance entre le cerceau et le mur.</p> <p>Enchaîner un nombre de frappes convenu, sans bloquer le ballon ; ajouter des lignes de plus en plus hautes.</p>	

## Situation : envoyer des ballons dans le camp adverse

*D'après les travaux de Jean-Charles Thévenot et Dimitri Drouijinsky du guide volley-ball aux éditions EP&S*

*Illustration de C.Müller*

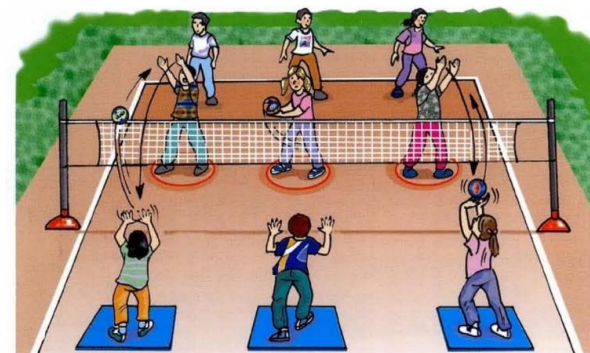
<b>But du jeu</b>	Par équipes, faire tomber le maximum de ballons dans le camp adverse en un temps donné.
<b>Espace</b>	Terrain de volley-ball avec filet.
<b>Matériel</b>	Ballons.
<b>Organisation Déroulement</b>	<p>Chaque équipe se place sur un demi-terrain, dans son camp, de part et d'autre du filet. Les joueurs sont dos au filet.</p> <p>Les ballons sont posés sur les lignes de service matérialisées sur le sol (en pointillés).</p> <p>Au signal, ils doivent récupérer les ballons le plus vite possible et les envoyer dans le camp adverse. Les ballons doivent toucher le sol.</p> <p>Dans le même temps, ils doivent éviter que les ballons lancés par l'adversaire ne touchent le sol. La situation se déroule sur des temps de 30' à 1 minute.</p> <p>Le type de lancer est libre.</p> <p>Les observateurs comptent les points (chaque ballon qui tombe au sol dans le camp adverse rapporte 1 point ; tout ballon lancé à l'extérieur du terrain adverse ou dans le filet fait perdre 1 point).</p>
<b>Variables</b>	Renvoyer le ballon, après s'être fait une passe à soi-même. Ne pas bloquer le ballon avant de le renvoyer...



## Occuper le camp adverse : retour à l'envoyeur

*D'après l'article de la Revue EP&S 1 de JJ Benoit, F. Druenne, S. Druenne, CE Ohier. Illustration de C.Müller*

<b>But du jeu</b>	Pour l'élève dans le cerceau, lancer la balle à deux mains par en-dessous pour lui faire franchir le filet. Pour l'élève sur le tapis ou dans le carré tracé à la craie, la bloquer puis la frapper pour la renvoyer à son partenaire. Echanger les rôles après cinq lancers.
<b>Espace</b>	Un terrain de volley-ball, ou un élastique avec des lambeaux de papier pour matérialiser un filet.
<b>Matériel</b>	Des tapis carrés, ou de la craie pour en tracer à la main. Des ballons, des cerceaux.
<b>Organisation</b> <b>Déroulement</b>	Un ballon pour deux élèves face à face, de part et d'autre du file, l'un dans un cerceau, l'autre sur un tapis, ou dans un carré tracé à la craie.
<b>Variables</b>	Faire varier les distances par rapport au filet. Engager par une passe en lancer-frapper.



## Occuper le camp adverse : les îles au trésor

*D'après l'article de la Revue EP&S 1 de JJ Benoit, F. Druenne, S. Druenne, CE Ohier. Illustration de C.Müller*

<b>But du jeu</b>	Frapper les ballons librement en cherchant à atteindre des cibles (tapis ou carrés tracés au sol) adverses ; empêcher les ballons de tomber sur son tapis ou carré en les bloquant ou en déviant leur trajectoire (il est interdit de monter ou d'entre dans le carré).
<b>Espace</b>	Un terrain de volley-ball, ou un élastique avec des lambeaux de papier pour matérialiser un filet.
<b>Matériel</b>	Des tapis carrés, ou de la craie pour en tracer à la main. Des ballons, des chasubles.
<b>Organisation</b> <b>Déroulement</b>	La classe est répartie en plusieurs équipes (4), deux jouent, une compte les points, la dernière arrête les ballons qui roulent ou passent sous le filet. (Voir illustration).
<b>Variables</b>	Limiter le nombre de ballons. Augmenter ou diminuer la taille des cibles.

