Commission scolaire des Affluents

Envole-toi au volley

1re année du 1er cycle

PRODUCTION DU SERVICE DES RESSOURCES ÉDUCATIVES AU SECONDAIRE

Dany Parent, enseignant
en collaboration avec Alain Rousseau, conseiller pédagogique en éducation physique et à la santé

7 septembre 2010

Titre	Nombre de périodes
# Envole-toi au volley	6 à 8

Domaine général de formation	Santé et bien-être AXE DE DÉVELOPPEMENT : Mode de vie sain et actif

Compétence transversale	Se donner des méthodes de travail efficaces

Compétence disciplinaire	Agir dans divers contextes de pratique d'activités physiques

Ressources (savoirs essentiels) à mobiliser par l'élève du 1er cycle	Savoir-faire : • Action de manipulation : recevoir et projeter • Action de locomotion : marcher, courir, sauter, et changer de direction (de la course vers un saut en hauteur). • Action de non-locomotion : adopter des postures • Pratique sécuritaire d'activités physiques : modalités d'utilisation, de placement et de rangement du matériel • Principes d'équilibration et de coordination : Base d'appui, coordination jambe et bras pour la propulsion du ballon. Savoir-être : • Esprit sportif : respect des règles de l'activité, du matériel et des autres • Aide et entraide • Persévérance face à un défi

Évaluation							
Type(s) d'instrument(s) de mesure				Personne(s) impliqué(e)s			
Questionnement	x	Grille d'appréciation	x	Enseignant-groupe		Élève(s) – Élève(s)	
Grille d'observation	x	Autre(s)		Enseignant-élève(s)	x	Élève seul	

Critères d'évaluation	Éléments observables
Exécution d'une variété d'actions de locomotion, de non-locomotion et de manipulation dans des contextes variés	▪ Planifie son enchaînement selon les contraintes et ses capacités ▪ Exécute sans arrêt et sans perte de contrôle l'enchaînement planifié ▪ Applique les règles de sécurité propres à cette activité
Analyse critique de sa démarche et de son efficience motrice en fonction du résultat obtenu	▪ Nomme un élément à améliorer dans son enchaînement ▪ Nomme un point fort et un point faible de la démarche (choisir, exécuter et évaluer)
Détermination des éléments pouvant être réinvestis dans des activités ultérieures	▪ Énumère deux activités dans lesquelles il pourrait réutiliser ses apprentissages.

Une brève description de la ou des tâches de l'élève
Dans cette situation d'apprentissage, l'élève pratiquera différents types de manipulation et de locomotion sous forme de défis au volleyball. L'enseignant l'amènera à réaliser une mini-routine (à partir des défis) selon certaines contraintes et ses capacités à les réaliser. De plus, les élèves seront amenés à mettre en pratique les règles de sécurité propres au volleyball.

Résumé de la situation d'apprentissage

Envole-toi au volley

PHASES DE LA SITUATION	
Préparation	
ACTIVITÉ 1	Activation des connaissances antérieures (Règles de sécurité spécifiques au volleyball, techniques, règles du jeu)
ACTIVITÉ 2 (facultative)	Présentation du moyen d'action (le volleyball). Faire vivre l'attaque pour rendre le volley intéressant. Important : règle de sécurité pour l'attaque (ballon qui roule sous le filet)
ACTIVITÉ 3	Présentation et explication de la production attendue. Présentation des exigences et des contraintes de la tâche
ACTIVITÉ 4 (facultative)	Activité de réinvestissement Expérimentation de divers types de contact
ACTIVITÉ 5	Tâche diagnostique : Effectuer 4 défis imposés, au choix de l'enseignant à l'intérieur d'un parcours.
ACTIVITÉ 6	Présentation et expérimentation des défis 1 à 6 Jeu pour travailler les services
ACTIVITÉ 7	Présentation et expérimentation des défis 7 à 12 Jeu du type course à relais
ACTIVITÉ 8	Présentation et expérimentation des défis 13 à 15 Jeu du type ballon-chasseur avec filet
Réalisation	
ACTIVITÉ 9	Choix des défis à incorporer dans le parcours
ACTIVITÉ 10	Pratique du parcours
ACTIVITÉ 11	PRÉSENTATION DU PARCOURS
Intégration	
ACTIVITÉ 12	Retour sur la prestation Autoévaluation de sa prestation

LES ACTIVITÉS DE LA 1re ANNÉE DU 1er CYCLE

ACTION EN CLASSE

Préparation

Activité 1	**ACTIVATION DES CONNAISSANCES ANTÉRIEURES**	1er cours 10 minutes

RÈGLE DE SÉCURITÉ SPÉCIFIQUES AU VOLLEYBALL, RÈGLES DU JEU, TECHNIQUES

- Qui a déjà joué au volleyball?
- Quels sont les endroits où l'on peut jouer au volley?
- Quelles sont les habiletés utiles pour jouer au volley?
- Quelles sont les règles de sécurité? (voir l'annexe 2)

Activité 2 (facultative)[1]	**RÉINVESTISSEMENT** **PRÉSENTATION DU MOYEN D'ACTION (LE VOLLEYBALL)**	1er cours 15 minutes

FAIRE VIVRE LE SMASH. RENDRE LE SPORT INTÉRESSANT.

- Expliquer l'objectif du jeu au volley : frapper le ballon pour qu'il touche le sol dans le terrain adverse. (Faire une comparaison : tir au but au hockey et le smash au volley)

- Expérimenter le smash dans le but de s'amuser : faire un smash sur un ballon lancé près du filet. (Porter une attention sur la nécessité de faire une belle passe et sur les ballons qui peuvent rouler sous le filet (règle de sécurité)).

[1] Ces activités facultatives peuvent devenir essentielles pour un groupe ayant des difficultés à rester attentif lorsque les périodes de l'inactivité deviennent longues. À ce moment le cours 1 pourra se faire sur une période 2 cours.

Activité 3	**PRÉSENTATION ET EXPLICATION DE LA PRODUCTION ATTENDUE**	Cours 1
		15 minutes

PRÉSENTATION DES EXIGENCES ET DES CONTRAINTES DE LA TÂCHE

Voir l'annexe 3 pour les détails de la production attendue.

Tâche 1 : L'élève devra choisir et effectuer le bon défi de la section service, c'est-à-dire la bonne distance du mur et choisir la bonne technique de frappe pour bien réussir son service.

Tâche 2 : L'élève devra choisir et effectuer en mouvement et à un bras une série de contact avec le ballon.

Tâche 3 : L'élève devra choisir et effectuer un défi qui se fait sur place et en touche parmi tous les défis présentés.

Tâche 4 : L'élève devra choisir et effectuer un défi qui implique un déplacement en manchette.

Tâche 5 : L'élève devra choisir et effectuer un défi avec un geste de smash.

Activité 4 (facultative)	**RÉINVESTISSEMENT**	Cours 1
		20 minutes

Expérimenter divers types de contact avec le ballon et diverses bases d'appui. Faire le plus de coups possibles selon les variantes proposées par l'enseignant :

- Bras droit et gauche : au-dessus des épaules, sous les épaules, poings fermés, doigt ouvert, avec main, poignet, avant-bras, etc.
- À 2 bras
- Sur un pied, sur 2 pieds largeur épaule, sur 2 pieds plus larges que les épaules…
- Avec différents types de ballon utilisable pour le volleyball

Voir la notion de la surface de contact : plus que la surface de contact est grande, plus le contrôle sera facile.

Trouvez la meilleure base d'appui pour les contacts au-dessus des épaules et pour les contacts sous les épaules.

Activité 5	**TÂCHE DIAGNOSTIQUE**	Cours 1
		35 minutes

(voir les annexes 3 et 11) :

À l'intérieur du parcours, réussir 4 défis imposés, au choix de l'enseignant :

Le parcours se divise en 4 tâches :

Tâche 1 : LE SERVICE
Faire 3 services par en dessous sur une cible à 4 m du mur

Tâche 2 : EN MOUVEMENT
L'élève devra effectuer et à un bras une série de contact avec le ballon. Traverser en zigzag (4 cônes) en frappant sur le ballon avec la main dominante (sans que le ballon touche le sol).

Tâche 3 : SUR PLACE
Faire 5 touches à genoux

Tâche 4 : EN MOUVEMENT
Traverser une distance de 9 m en faisant plusieurs manchettes et faire 5 touches au mur.

Tâche 5 : Saut et frappe au-dessus du filet
Faire 2 smashes au filet sur ballon lancé par un pair (le ballon doit être envoyé sur une cible au sol ou dans un but de hockey)

Voir l'annexe 11 pour un plan du parcours.

Activité 6	**PRÉSENTATION DES DÉFIS 1-3 ET 4-6**	Cours 2
		35 minutes

Essayer et pratiquer les défis en divisant votre classe en différents sous-groupes de 4 ou 5 élèves.

Voir les annexes 5, 6 et 7

Activité de réinvestissement (jeu) pour les défis de service (voir l'annexe 4)

Activité 7	**PRÉSENTATION DES DÉFIS 7-9 ET 10-12**	Cours 3
		35 minutes

Présentation des défis 7 à 9 et de 10 à 12

Essayer les nouveaux défis et pratiquer les anciens défis.
Voir les annexes 8 et 9.

	ACTIVITÉ DE RÉINVESTISSEMENT	Cours 3
		25 minutes

Activité du genre course à relais…

N.B. Les activités de réinvestissement peuvent faire appel à des notions d'une autre compétence (coopération, coopération-opposition).

Activité 8	**PRÉSENTATION DES DÉFIS 13 À 15**	Cours 4
		35 minutes

Présentation des défis 13 à 15

Essayer les nouveaux défis et pratiquer les anciens défis.

Voir l'annexe 10.

	ACTIVITÉ DE RÉINVESTISSEMENT	Cours 4
		25 minutes

Activité de réinvestissement

Ballon chasseur par-dessus le filet…

Réalisation

Activité 9	**CHOIX DES DÉFIS À INCORPORER DANS LE PARCOURS**	Cours 5 15 minutes

Voir la fiche de l'élève (fiche 1.0)

Activité 10	**PRATIQUE DU PARCOURS**	Cours 5 45 minutes

Organisation de la classe suggérée (selon le nombre d'élèves) :

Séparer la classe en 2, un groupe travaille le début du parcours pendant que l'autre travaille la fin et inverser après 22 min.

Activité 11	**PRÉSENTATION DU PARCOURS**	Cours 5 50 minutes

Intégration

Activité 12		Cours 5
		10 minutes

L'enseignant questionne de façon verbale les élèves sur leur prestation, la démarche, leurs forces, les difficultés rencontrées, etc.

Exemples de question :

- Avez-vous bien réussi votre prestation selon les contraintes fixées au départ? Pourquoi?
- Quels sont les bons coups que vous avez faits
- Quelles difficultés avez-vous rencontrées dans votre démarche de travail (choix des défis, exécution, évaluation)

Autoévaluation de sa prestation

L'enseignant demande aux élèves de répondre aux questions de la fiche de l'élève.

Répondre aux questions de la fiche de l'élève.

RETOUR RÉFLEXIF SUR L'ENSEIGNEMENT

Fiche de l'élève

Nom : _____

Groupe : _____

J'expérimente… Je choisis… Je pratique… 1) ce qui est planifié 2) en contrôle 3) en continuité avec la tâche suivante

	facile + moyen ± difficile -	+ ± -	Choix √	1	2	3
Tâche 1 (Les services)	Défi 1 : 3 m du mur faire un 3 services par en dessous					
	Défi 2 : 4 m du mur faire un 3 services par en dessous					
	Défi 3 : 3 m du mur faire un 3 services par en-haut					
Tâche 2 (Le Zigzag)	Défi 4 : avec un attrapé à chaque cône et un changement de bras					
	Défi 5 : sans toucher le sol avec la main dominante					
	Défi 6 : de reculons, en alternant main gauche et droite					
Tâche 3 (touche sur place)	Défi 7 : enchaîner 4 touches debout					
	Défi 8 : enchaîner 5 touches à genou					
	Défi 9 : à partir de la position debout, faire une série de touches en se couchant au					
Tâche 4 (La traverse manchette)	Défi 10 : un attrapé à toutes les 2 manchettes					
	Défi 11 : 2 attrapés d'un l'une au filet					
	Défi 12 : traverser sans attrapé au filet (un attrapé est permis ailleurs)					
Tâche 5 (le smash)	Défi 13 : faire un smash amorti (un tip) sur la cible					
	Défi 14 : faire un smash en parallèle					
	Défi 15 : faire un smash en parallèle en lançant soi-même le ballon					

Nomme un point fort et un point faible de la démarche : _____

_____

Nomme un élément à améliorer dans son enchaînement : _____

_____

Énumère deux activités (sport) dans lesquelles il pourrait réutiliser ses apprentissages :

_____

_____

Annexe 1

Grille d'observation de l'enseignant

Légende :

- ✓ applique l'élément
- X n'applique pas l'élément
- ○ avec de l'aide

	Nom des élèves	Critères d'évaluation de la compétence						Cote du bulletin
		Exécution d'une variété d'actions de locomotion, de non-locomotion et de manipulation dans des contextes variés			Analyse critique de sa démarche et de son efficience motrice en fonction du résultat obtenu		Détermination des éléments pouvant être réinvestis dans des activités ultérieures	
		Éléments observables						
		Planifie son enchaînement selon les contraintes et ses capacités	Exécute l'enchaînement planifié sans arrêt et sans perte de contrôle	Applique les règles de sécurité propres à cette activité	Nomme un point fort et une difficulté rencontrée dans la démarche	Nomme un élément à améliorer dans son enchaînement	Énumère deux activités dans lesquelles il pourrait réutiliser ses apprentissages	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								

Annexe 1

Grille d'observation de l'enseignant

Légende :

- ✓ applique l'élément
- X n'applique pas l'élément
- ○ avec de l'aide

	Nom des élèves	Critères d'évaluation de la compétence						
		Exécution d'une variété d'actions de locomotion, de non-locomotion et de manipulation dans des contextes variés			Analyse critique de sa démarche et de son efficience motrice en fonction du résultat obtenu		Détermination des éléments pouvant être réinvestis dans des activités ultérieures	Cote du bulletin
		Éléments observables						
		Planifie son enchaînement selon les contraintes et ses capacités	Exécute l'enchaînement planifié sans arrêt et sans perte de contrôle	Applique les règles de sécurité propres à cette activité	Nomme un point fort et une difficulté rencontrée dans la démarche	Nomme un élément à améliorer dans son enchaînement	Énumère deux activités dans lesquelles il pourrait réutiliser ses apprentissages	
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
26								
27								
28								
29								
30								
31								
32								

Annexe 2

Règles de sécurité au volleyball

Ne jamais laisser un ballon traîner dans le gymnase.

Ne jamais frapper un ballon avec ses pieds (comme un ballon de soccer).

Si un ballon roule en se dirigeant vers le filet et qu'au même moment une autre personne se prépare à faire un smash crié : « Ballon, ballon »

Garder le contrôle et être responsable de son ballon.

Règles de jeu et de sécurité au volleyball

Ne pas toucher le filet ou dépasser la ligne médiane (sous le filet) lors du smash.

Durant une partie, le jeu s'arrête automatiquement si un autre ballon entre dans le terrain.

Attendre l'autorisation de l'arbitre avant le service (facultatif au choix de l'enseignant)

Autres principales règles de jeu à connaître (non évaluées)

Un maximum de 3 contacts avec le ballon avant de l'envoyer dans le terrain adverse.

Un joueur ne peut frapper le ballon 2 fois de suite.

Limite du terrain.

Annexe 3

Présentation et explication de la production attendue.

Présentation des exigences et des contraintes de la tâche.

Production attendue : l'élève devra réaliser un enchaînement de 4 défis de son choix à l'intérieur d'un parcours

Tâche 1 : L'élève devra choisir et effectuer le bon défi de la section service, c'est-à-dire la bonne distance du mur et choisir la bonne technique de frappe pour bien réussir son service et le rattraper.

- Défi 1 : à 3 m du mur, faire 3 services par en dessous
- Défi 2 : à 4 m du mur, faire 3 services par en dessous
- Défi 3 : à 4 m du mur, faire 3 services au-dessus

Tâche 2 : L'élève devra effectuer en mouvement et à un bras une série de contact avec le ballon. Placer 4 cônes en zigzag. Maximum de 2 pertes de contrôle.

- Défi 4 : avec une réception à chacun des cônes et un changement de bras (bras gauche ou droit)
- Défi 5 : sans toucher le sol avec la main dominante
- Défi 6 : de reculons, en alternant main gauche et droite

Tâche 3 : L'élève devra choisir et effectuer un défi qui se fait sur place parmi tous les défis présentés. L'espace disponible est la grandeur d'un tapis de gymnastique

- Défi 7 : enchaîner 4 touches debout
- Défi 8 : enchaîner 5 touches à genou
- Défi 9 : À partir de la position debout, faire une série de touches en se couchant au sol

Tâche 4 : L'élève devra choisir et effectuer un défi qui implique un déplacement et une manchette.

- Défi 10 : Traverser le terrain sur le sens de la longueur en alternant deux manchettes et un attrapé (un attrapé à toutes les 2 manchettes)

- Défi 11 : Traverser le terrain sur le sens de la longueur en manchette, l'élève attrape deux fois le ballon (une fois au filet et l'autre fois au choix)

- Défi 12 : Traverser le terrain sur le sens de la longueur et ainsi que le filet en passant le ballon au-dessus du filet, un attrapé est permis sauf au filet.

Tâche 5 : L'élève devra choisir et effectuer un défi avec une légère course, un saut à 2 pieds et un geste de smash.

- Défi 13 : sur un ballon lancé par un pair faire un smash amorti (un tip) sur une cible de l'autre côté près du filet2.

- Défi 14 : sur un ballon lancé par un pair faire un smash en parallèle (cible : mettre un banc suédois parallèle à la ligne de côté à 2,5m de celle-ci

- Défi 15 : sur un ballon lancé par soi-même à 3 m du filet, faire un smash en parallèle (cible : mettre un banc suédois parallèle à la ligne de côté à 2,5 m de celle-ci

[2] Le ballon doit être lancé à 2 bras, en hauteur à environ 2,5 m au-dessus du filet pour un bon taux de réussite. Si le lancer fait déplacer l'attaquant, le smash sera très difficile.

Annexe 4

Activités de réinvestissement (jeux)

Pour le service (frappe au dessus de la tête) : La fusillade

- Placer un ballon de kin-ball au centre du terrain de volleyball (sous le filet)
- Séparer la classe en deux et placer les élèves à chaque extrémité un terrain de volley (max. 6 ballons par équipe)

Objectif : Viser le ballon de kin-ball en faisant un service par en haut avec le ballon de volley. L'équipe gagnante est celle qui réussit à faire bouger le ballon de kin-ball jusqu'à la ligue imaginaire dans le terrain adverse. La ligne peut être déterminée par des cônes (environ 6 m de la ligne centrale)

Pour le smash : Ballon chasseur volleyball

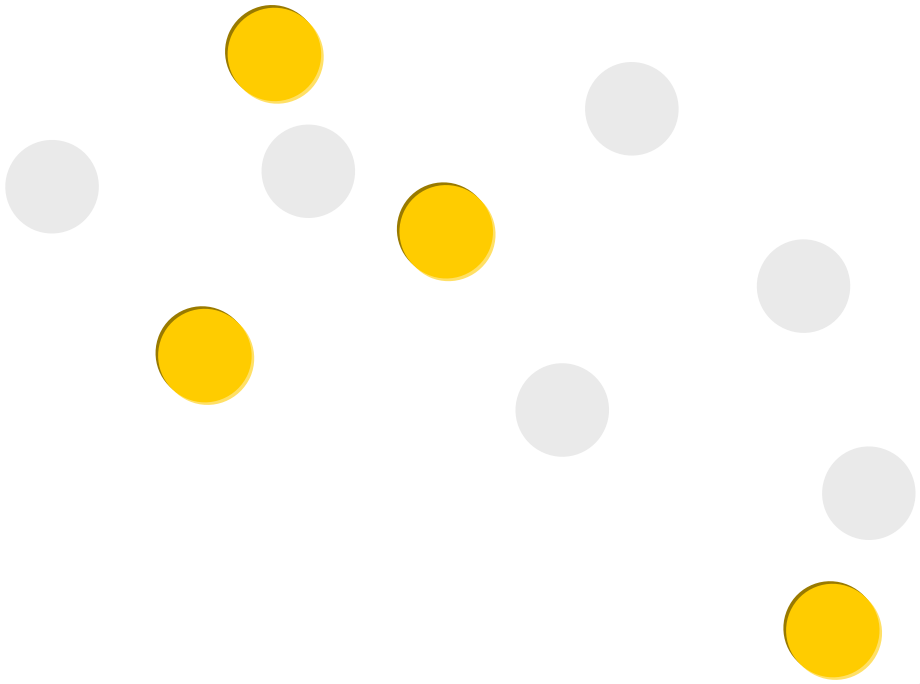
- Faire 2 équipes et placer les équipes de chaque côté du filet.
- Faire une partie de ballon chasseur

Contraintes : Les élèves qui sont sur le terrain doivent lancer ou frapper le ballon par-dessus le filet (hauteur de volleyball). Quant aux élèves éliminés, ils se placent derrière la ligne de fond et doivent effectuer une frappe (et non un lancer). Règle de sécurité : les élèves qui touchent le filet sont éliminés automatiquement. On peut utiliser jusqu'à 3 ballons.

Pour la touche : Volley-golf

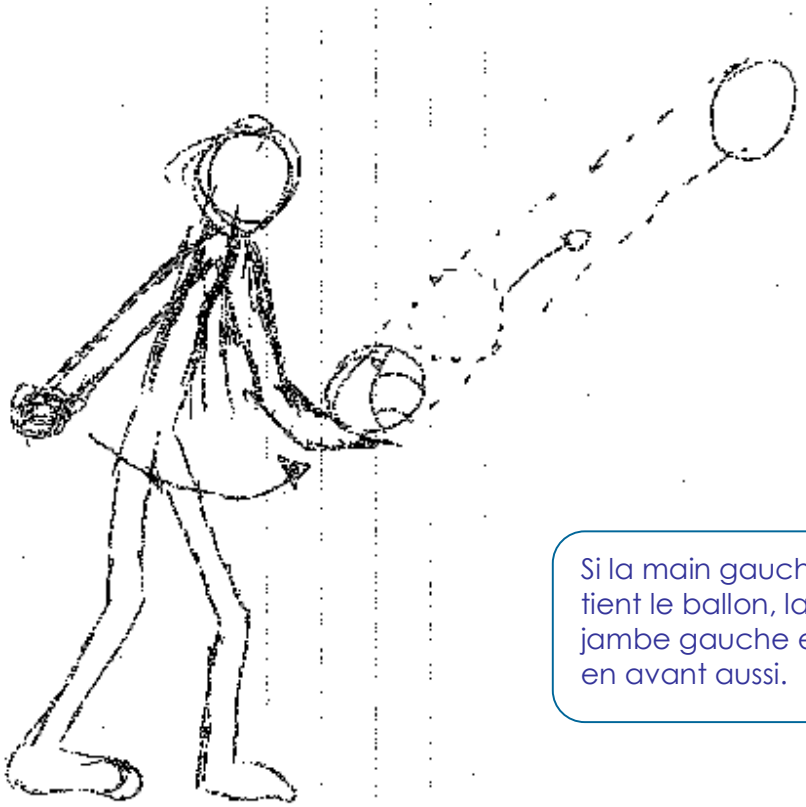
- Placer les élèves 2 par 2 avec un ballon, un crayon et un carton.
- Placer des cartons avec numéro à différente distance et dans l'axe du panier de basket (point de départ du trou de golf)

Objectif : Faire une partie de volley-golf en utilisant les paniers de basket-ball. Les élèves doivent partir du numéro et compter le nombre de touches pris pour faire le panier.



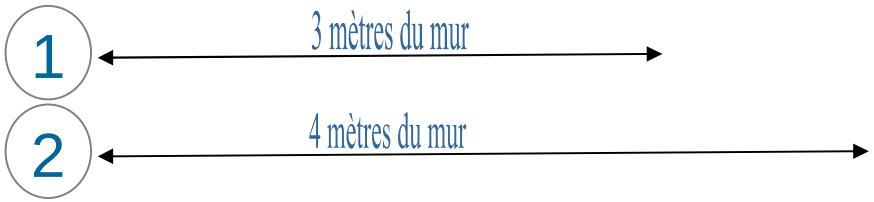
Défis 1 et 2

Service part en dessous



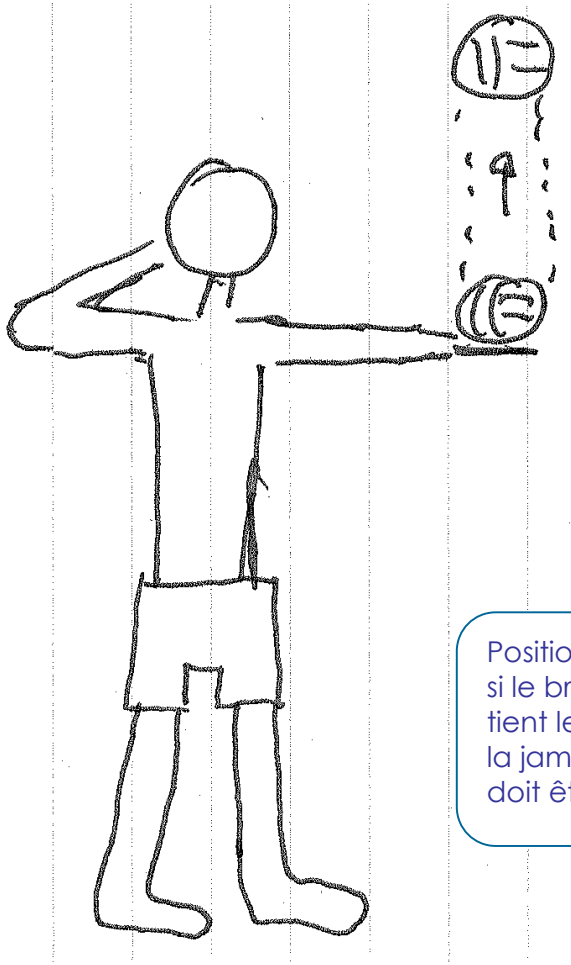
Si la main gauche tient le ballon, la jambe gauche est en avant aussi.

Dessin : Dany Parent - JBM



Défi 3

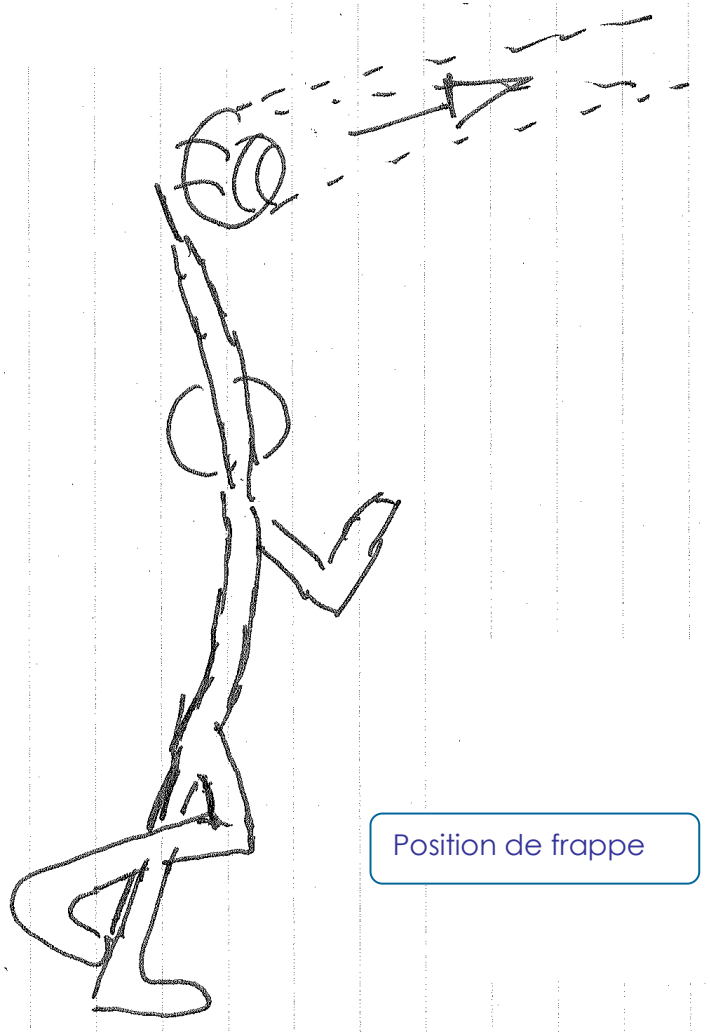
Service par en-haut



Position de départ si le bras gauche tient le ballon alors la jambe gauche doit être en avant.

Dessin : Dany Parent - JBM

1



Position de frappe

Dessin : Dany Parent - JBM

2

Défi 4 : avec un attrapé et un changement de bras à chaque cône

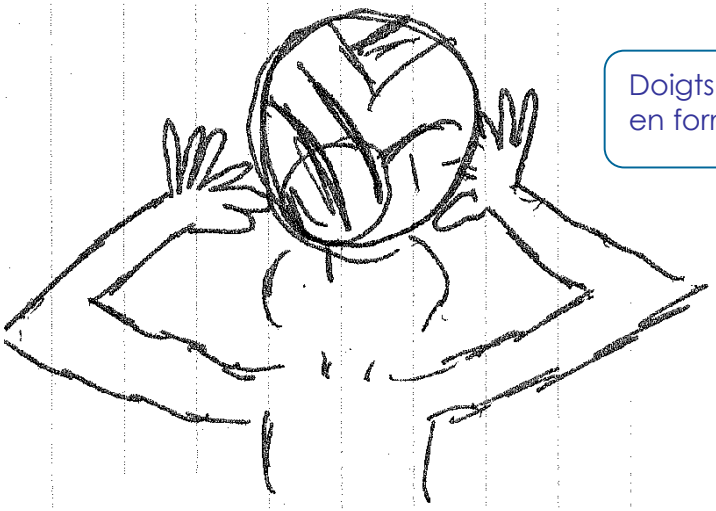
Défi 5 : sans toucher le sol
Défi 6 : de reculons en alternant de main

À un bras…

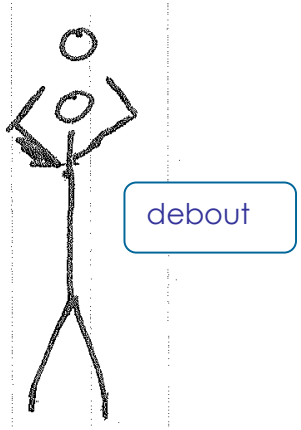
Dessin : Dany Parent - JBM

Défi 7 : debout
Défi 8 : à genoux
Défi 9 : de debout jusqu'à sur le dos.

Touches sur place

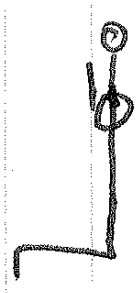


Doigts bien ouverts en forme de panier.



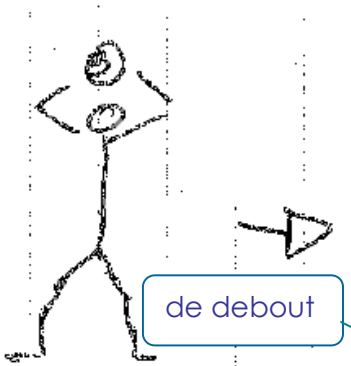
debout

7

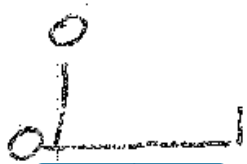


à genoux

8



de debout



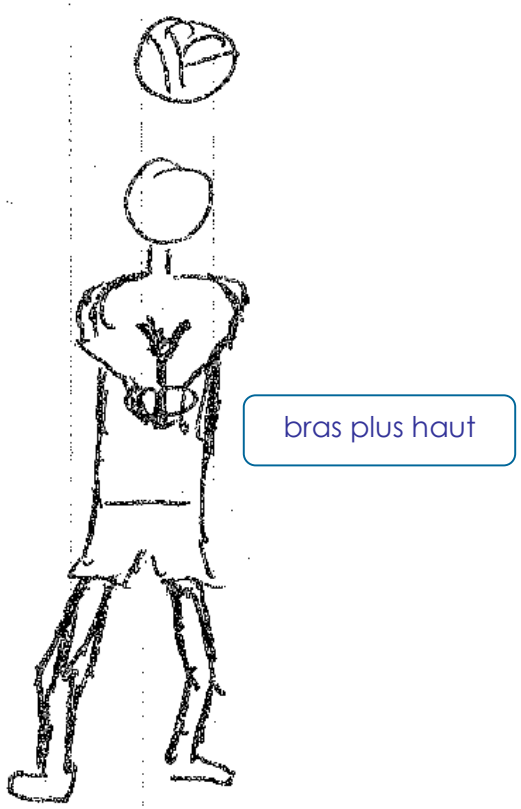
à coucher

9

Dessins : Dany Parent - JBM

Défi 10 : traverser le terrain avec un attrapé à toutes les 2 manchettes.
Défi 11 : avec 2 attrapés maximum pour traverser le terrain (l'un au filet et l'autre au choix)
Défi 12 : traverser en passant sous le filet et le ballon au-dessus.

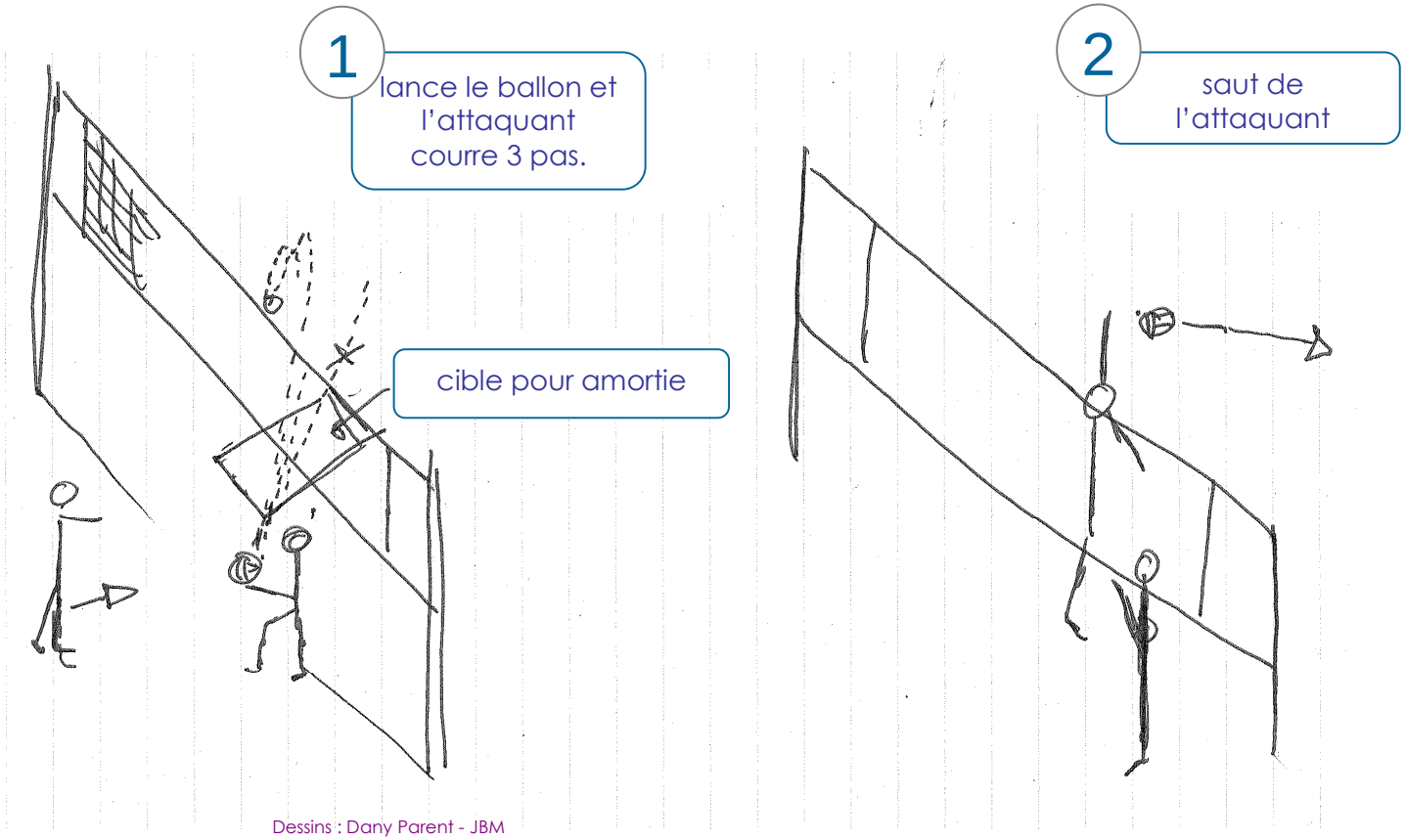
La manchette



Dessins : Dany Parent - JBM

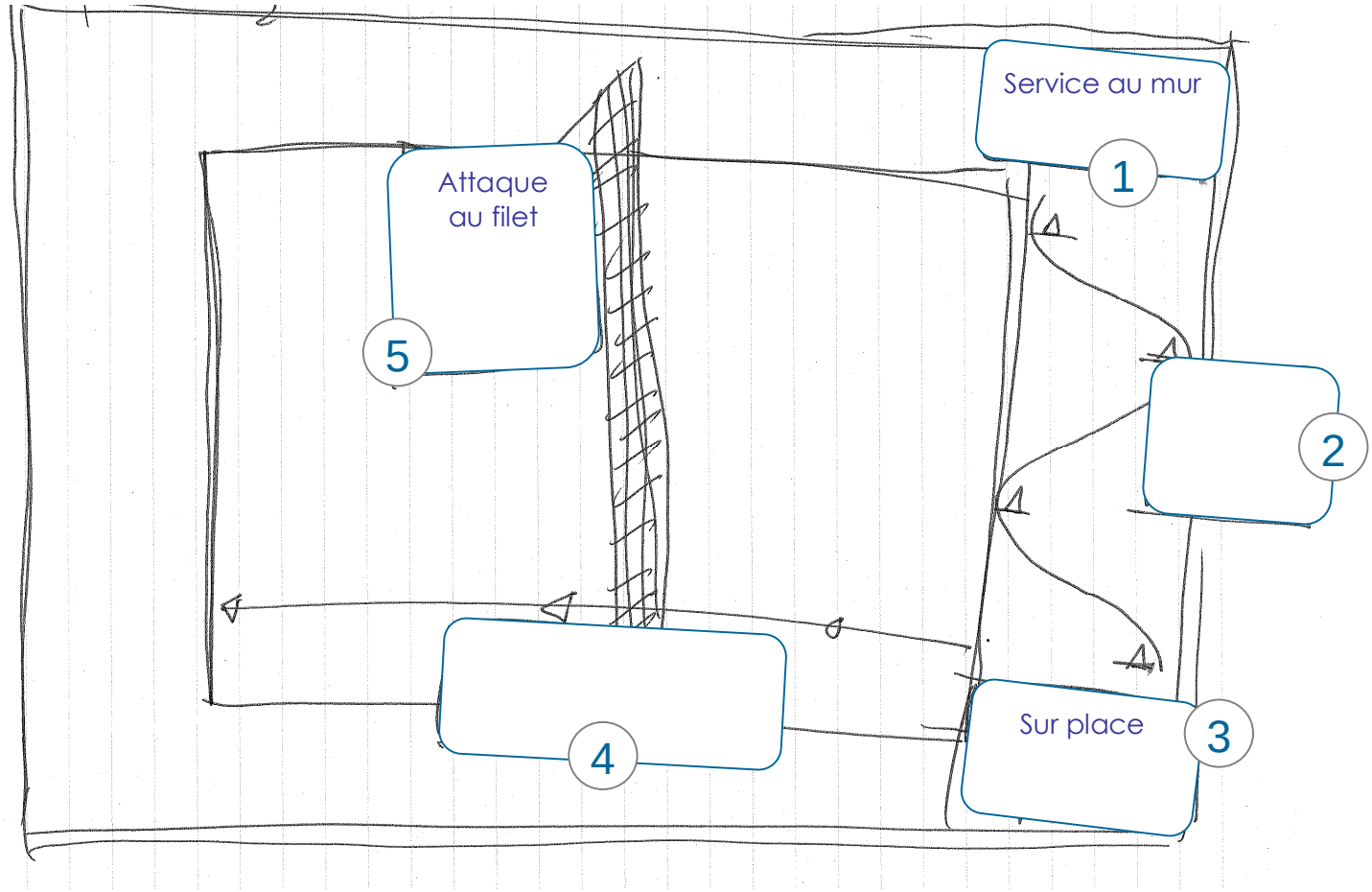
Défi 13 : amortie
Défi 14 : smash
Défi 15 : smash avec ballon lancé par soi-même

L'attaque



Dessins : Dany Parent - JBM

Tâche diagnostique et parcours



Dessin : Dany Parent - JBM