

L'ENSEIGNEMENT DU VOLLEYBALL EN ÉDUCATION PHYSIQUE ET À LA SANTÉ AU QUÉBEC

SECONDAIRE 4

SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION
1^{re} ANNÉE DU 2^e CYCLE DU SECONDAIRE

ÉDUCATION PHYSIQUE ET À LA SANTÉ
COMPÉTENCE DÉVELOPPÉE : INTERAGIR DANS DIVERS
CONTEXTES DE PRATIQUE D'ACTIVITÉS PHYSIQUES



Dernière modification : 11 avril 2016



Volleyball Québec
4545 avenue Pierre-De Coubertin
Montréal Québec H1V 0B2
Tél. : 514 252-3065 Téléc. : 514 252-3176
www.volleyball.qc.ca info@volleyball.qc.ca

TABLE DES MATIÈRES

Présentation	3
Contenu de formation développé en lien avec la progression des apprentissages au secondaire	5
Vue d'ensemble de la situation d'apprentissage et d'évaluation	6
Cours 1 à 8	7
Annexe 1 Évaluation diagnostique	35
Annexe 2 Grille d'évaluation	36
Annexe 3 Fiche d'évaluation de l'élève	37
Annexe 4 Feuille d'information, points de chute du ballon	39
Annexe 5 Répertoire des actions techniques	40
Annexe 6 Position de départ et joueur arrière en 4 contre 4	41
Annexe 7 Règlements de jeu pour cette SAÉ	42
Annexe 8 Les formations stratégiques en 4 contre 4	43
Annexe 9 Organisation d'un tournoi à la ronde	46
Annexe 10 Tableaux de compilation	47
Annexe 11 Outil supplémentaire	49
Annexe 12 Recommandation sur le type de ballon à utiliser	50



Volleyball Québec
4545 avenue Pierre-De Coubertin
Montréal Québec H1V 0B2
Tél. : 514 252-3065 Téléc. : 514 252-3176
www.volleyball.qc.ca info@volleyball.qc.ca

PRÉSENTATION

Volleyball Québec est heureuse de vous présenter cette situation d'apprentissage et d'évaluation en éducation physique et à la santé (SAÉ) ciblant le volleyball en secondaire quatre. **Le volet de l'attaque est l'aspect dominant de cette SAÉ.**

Ce document est fortement inspiré d'un travail de fin de session d'un groupe d'étudiants universitaires. La collaboration de l'enseignant universitaire, d'autres enseignants ainsi que de conseillers pédagogiques a permis la révision de ce travail. Nous sommes donc fiers de vous présenter cet outil de qualité qui résulte à la fois des exigences du ministère et du travail de gens quotidiennement en contact avec les jeunes.

Plusieurs aspects du minivolley ont été utilisés dans ce document afin d'offrir une activité agréable et efficace à l'enseignement du volleyball. Bien que le minivolley porte une connotation « primaire », l'application de plusieurs de ses principes au secondaire aidera grandement l'enseignant à atteindre ses objectifs. Le minivolley au secondaire est également reconnu sous l'appellation « volleyball à effectif réduit ».

En plus de donner gratuitement accès à cette SAÉ, Volleyball Québec offre la possibilité de vous procurer des cahiers d'exercices supplémentaires à moindre coût qui viendront compléter cette SAÉ. Plus de détails à ce sujet se trouvent la fin du document.

Notez que pour diverses raisons, Volleyball Québec a produit différentes SAÉ au cours des dernières années, mais qu'aucun lien ne les unit en ce qui a trait à la progression des apprentissages. L'enseignant a donc un rôle à jouer dans leurs utilisations afin de pouvoir offrir à ses élèves une progression adéquate et calculée.

Un merci spécial est adressé aux étudiants au baccalauréat en éducation physique et à la santé de l'Université du Québec à Montréal qui ont participé à ce projet.



Volleyball Québec
4545 avenue Pierre-De Coubertin
Montréal Québec H1V 0B2
Tél. : 514 252-3065 Téléc. : 514 252-3176
www.volleyball.qc.ca info@volleyball.qc.ca

LE PLUS IMPORTANT!

L'élément le plus important à retenir lorsque vous lirez cette SAÉ est de vous assurer de la rendre accessible à toute votre clientèle.

En adaptant la grandeur du terrain, le nombre d'élèves et le type de manipulation du ballon sur le premier et le deuxième contact, vous assisterez à une augmentation du taux de réussite. Ce taux de réussite s'accompagnera du « plaisir de jouer » chez l'élève et l'incitera à persévérer dans son cheminement.

L'utilisation du mouvement « *attraper-lancer* », expliqué en annexe, ainsi que le mouvement « *attraper-lancer* » à *soi-même suivi d'une touche* appliqués sur le premier et/ou le deuxième contact, permettront à vos élèves de vivre du succès rapidement et maximisera la longueur des échanges. Par la suite, l'enseignant sera le meilleur juge pour décider du moment lors duquel le niveau de jeu de ses élèves sera assez bon pour introduire les gestes standards (touche et manchette) lors du premier contact sans que cela n'affecte le taux de réussite.

TRUCS ET CONSEILS RELATIFS AUX SÉANCES DE LA SAÉ

- Les exercices proposés ne font pas référence à une grandeur de terrain en particulier. L'enseignant devra prendre la décision d'utiliser des terrains de volleyball (9m X 18m) ou des terrains de minivolley (badminton avec un filet d'une hauteur adaptée) selon les dispositions possibles de l'école. La capacité des élèves à soutenir des longs échanges est un élément à considérer dans le choix de la grandeur du terrain.
- Plusieurs des exercices présentés peuvent également s'exécuter sur un demi-terrain en faisant du 3 x3 ou du 2 x 2. La formule 2 contre 2 quant à elle peut se jouer en « face-à-face » (un élève au filet et un en fond de terrain) ou bien en « côté-côté » (deux élèves en fond de terrain).
- Volleyball Québec recommande l'utilisation du ballon MVA 123 SL de Mikasa si vous sentez le besoin de ralentir le jeu et ainsi favoriser le succès. Sa grosseur et son apparence sont similaires à un « vrai » ballon de volleyball. Par contre, ce ballon est plus léger et sa texture permet un contact « moins douloureux » sur les bras. Ayant un coût beaucoup moins élevé par unité, il s'agit d'un modèle de choix si vos groupes en ressentent le besoin.

CONTENU DE FORMATION DÉVELOPPÉ EN LIEN AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES AU SECONDAIRE

Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques – Savoir

Les éléments techniques de l'action liés aux activités

- Nommer les éléments techniques liés à l'exécution de différentes actions motrices selon l'activité physique pratiquée.

Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques – Savoir-faire

Les principes de communication

- Émettre une variété de messages trompeurs et adaptés à l'activité.

Les principes de synchronisation

- Synchroniser l'exécution de ses actions motrices
 - Projeter l'objet en fonction de la vitesse et de la direction du déplacement de ses partenaires ou de ses adversaires
 - Recevoir l'objet venant d'un partenaire ou d'un adversaire en tenant compte de la vitesse et de la direction de l'objet

Les principes d'action lors d'activités collectives en espace distinct

- Les principes d'action liés à l'attaque du territoire adverse.
 - Faire progresser l'objet vers le terrain adverse.
 - Exploiter la largeur et la longueur du terrain en variant la direction et la vitesse de l'objet en exécutant diverses projections.
 - Attaquer les espaces libérés par les adversaires.

Pratique sécuritaire d'activités physiques et esprit sportif – Savoirs

Les règles liées aux activités physiques

- Nommer les principales règles d'éthique dans le sport
- Nommer les règles de sécurité lors d'une activité physique pratiquée seul ou avec d'autres
- Nommer les règlements officiels ou les règles du jeu ajustées par l'enseignante ou l'enseignant selon l'activité physique pratiquée

Pratique sécuritaire d'activités physiques et esprit sportif – Savoir-faire

La pratique sécuritaire d'activités physiques

- Porter une tenue vestimentaire appropriée lors de la pratique d'une activité physique
- Effectuer un échauffement ou un retour au calme en fonction de l'activité physique pratiquée
- Placer, utiliser et ranger le matériel de façon appropriée
- Manipuler des objets lourds de façon sécuritaire, seul ou avec d'autres

Pratique sécuritaire d'activités physiques et esprit sportif – Savoir-être

L'esprit sportif

- Faire preuve de respect à l'égard de ses partenaires et de ses adversaires dans ses paroles et ses gestes
- Respecter le matériel et l'environnement
- Établir des règles de coopération avec son ou ses partenaires
- Gérer des conflits de façon autonome et pacifique
- Appliquer de façon stricte et avec honnêteté les règles du jeu ou les ajustements déterminés par l'enseignante ou l'enseignant

**VUE D'ENSEMBLE DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION
LE VOLLEYBALL EN SECONDAIRE 4**

1er temps pédagogique Préparation	2e temps pédagogique Réalisation	3e temps pédagogique Intégration
Cours 1	Cours 2 à 6	Cours 7 et 8
<p>Présentation de l'activité</p> <p>Activation des connaissances antérieures</p> <p>Présentation de la production attendue</p> <p>Présentation des critères d'évaluation et des apprentissages</p> <p>Explication/Implantation de l'échauffement qui sera le même pour la durée de la SAÉ</p> <p>Activités d'apprentissage</p> <p>Présentation et réalisation des tâches initiales à des fins diagnostiques :</p> <p>Jeu « Quatre contre quatre sans service ».</p> <p>Jeu « Quatre contre quatre avec service ».</p>	<p>Tâches d'acquisition et de mobilisation des connaissances</p> <p>Cours 2 Apprentissage des techniques à répéter : la touche et la manchette offensive</p> <p>Cours 3 Apprentissage des techniques à répéter : le « tip »</p> <p>Cours 4 Apprentissage des techniques à répéter : le smash</p> <p>Mise en situation de prise de décision du choix d'une attaque approprié</p> <p>Cours 5 et 6 Explication et essai de différents types de positionnement à l'offensive (carré, losange, 3-1)</p> <p>Élaboration, application et révision d'un plan d'action</p>	<p>Tâche évaluative de mobilisation des connaissances</p> <p>Évaluer les élèves selon la procédure suggérée</p>

COURS 1

DURÉE : 75 minutes

1^{er} TEMPS PÉDAGOGIQUE - PRÉPARATION

DURÉE : 15 minutes

ACTIVATION DES CONNAISSANCES ANTÉRIEURES

L'enseignant pose quelques questions aux élèves :

- Qui a déjà joué au volleyball intérieur ou au volleyball de plage?
- Qu'avez-vous appris dans vos cours de volleyball les années précédentes?
- Qu'est-ce qu'une attaque en « smash »? Qu'est-ce qu'une attaque en « tip »?
- Quelles sont les différences/ressemblances entre les activités collectives en espace commun et ceux en espace distinct?
- Quelles sont les différences/ressemblances entre les activités de duel (ex. badminton et tennis) et le volleyball?
- Connaissez-vous des stratégies offensives ou défensives?

L'enseignant peut également présenter des vidéos de matchs de volleyball qu'il retrouvera notamment sur Internet.

PRÉSENTATION DE LA PRODUCTION ATTENDUE

L'enseignant explique qu'à la fin de la séquence de cours, les élèves participeront à un tournoi qui servira d'évaluation. Les élèves seront en mesure de faire progresser le ballon vers le terrain adverse, d'exploiter les dimensions du terrain en variant la direction et la vitesse du ballon par diverses projections, attaquer des espaces libres, exécuter des actions en équipe et émettre une variété de messages trompeurs adaptés à l'activité.

PRÉSENTATION DES CRITÈRES D'ÉVALUATION DES APPRENTISSAGES

L'enseignant explique qu'en plus d'une auto-évaluation de l'élève, l'évaluation à la fin de la séquence de cours sera en fonction de leur plan d'action élaboré en équipe en lien avec les principes vus en classe et de leur efficacité à le mettre en œuvre. Appliquer efficacement une progression de l'objet (trois passes), attaquer efficacement un espace libre du territoire adverse, le respect des règles de sécurité et d'un comportement éthique font également partie des éléments qui seront évalués.

OBJECTIFS ET DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

L'élève participera à des matchs qui l'amèneront à comprendre ses forces et ses difficultés et lui feront réaliser ce qu'il aura à accomplir et à améliorer d'ici la fin des cours de volleyball.

L'enseignant profitera également de ces matchs afin de faire une évaluation diagnostique et de se représenter le niveau global de ses élèves (voir annexe 1).

RÈGLES DE SÉCURITÉ ET CONSIGNE DE TRANSITION

(Libre à l'enseignant d'en ajouter ou d'effectuer des modifications aux règles suivantes)

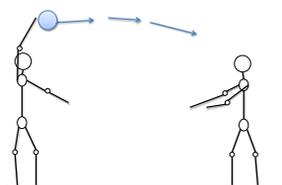
- Un élève est responsable de son ballon en tout temps et doit se dépêcher à le récupérer lorsqu'il s'égare.
- Lorsqu'un ballon roule au sol pendant un exercice, il faut crier « BALLON » pour faire arrêter l'activité. Si la situation arrive lors d'un match, celui-ci s'arrête et le point est repris.
- Lorsqu'un élève décide de jouer le ballon, il faut dire « OK » à haute voix afin de signaler son intention aux autres élèves de l'équipe.
- Ne pas utiliser les pieds pour effectuer un contact avec le ballon.
- Ne jamais tirer ou « se pendre » sur les filets.
- Entre les échanges si le ballon doit traverser le filet, il doit le faire par-dessous et non par-dessus.

ÉCHAUFFEMENT

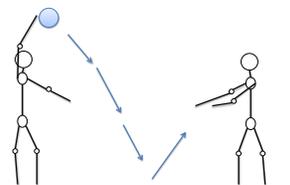
(Ces éléments d'échauffement resteront les mêmes à tous les cours. Des activités d'échauffement en lien avec les intentions des cours pourront être ajoutées graduellement.)

- 2 tours du gymnase au jogging, ballon en main, effectuant une touche en direction d'un panier de basketball (effectuer des touches au-dessus de sa tête en trotinant peut également être une option intéressante).
- 2 par 2 : les élèves effectuent huit répétitions de chacun des mouvements/gestes suivants :

Directement sur son partenaire, les élèves lancent le ballon par-dessus l'épaule avec la main dominante, puis avec la main non dominante.



En faisant faire un rebond au ballon vers son partenaire, les élèves lancent le ballon par-dessus l'épaule avec la main dominante, puis avec la main non dominante.



- Passes alternées en touches et manchettes avec un ou plusieurs partenaires.

2^e TEMPS PÉDAGOGIQUE - RÉALISATION

ACTIVITÉ DIAGNOSTIQUE 1 « 4 CONTRE 4 SANS SERVICE »

Objectif : Réappropriation des gestes techniques et évaluation diagnostique

Durée : 25 minutes

Matériel : 1 ballon par terrain

But de l'activité

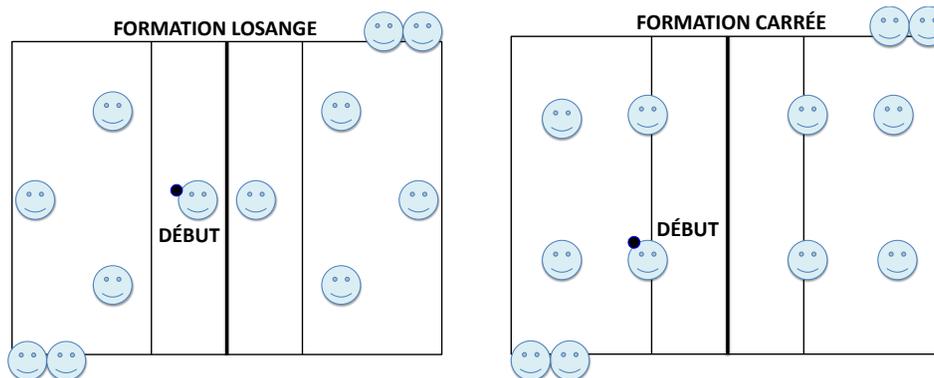
Auto-évaluation des élèves concernant leurs éléments à améliorer.

Disposition

Deux équipes de six joueurs par terrain (quatre joueurs et deux remplaçants par équipe).

Tâche suggérée

- Il n'y a pas de service. L'échange débute lorsqu'un joueur près du filet lance le ballon à deux mains en hauteur en direction d'un membre **de sa propre équipe** qui poursuit l'échange. Ce lancer ne compte pas comme le premier contact et permet de débiter l'échange plus facilement.
- L'équipe perdant l'échange débute le prochain avec la possession du ballon.
- Les élèves déterminent le type de formation qu'ils utiliseront en équipe entre le carré et le losange dans le seul but d'avoir une organisation commune. Les « pour » et les « contre » du choix de la formation n'ont pas à être analysés à ce moment.
- Un joueur en attente dans chaque équipe remplace un autre joueur à chaque multiple de cinq points du pointage cumulé des deux équipes (ex : 3 à 2 = 5, 8 à 2 = 10, 14 à 16 = 30, etc.).
- Les joueurs sur le terrain **n'effectuent pas** de rotation entre chaque échange. Ils peuvent cependant changer de position à leur guise s'ils en sentent le besoin.
- Les règles de pointage sont les mêmes qu'à l'habitude (pointage continu).
- Les autres règlements sont les règlements officiels du volleyball.



Retour réflexif

Qu'avez-vous bien réussi, seul et en équipe?

Qu'est-ce qui représente un défi dans cette activité?

Quels éléments individuels et d'équipes sont à améliorer ?

ACTIVITÉ DIAGNOSTIQUE 2 « 4 CONTRE 4 AVEC SERVICE »

Objectif : Réappropriation des gestes techniques et évaluation diagnostique

Durée : 30 minutes

Matériel : 1 ballon de volleyball par terrain

But de l'activité

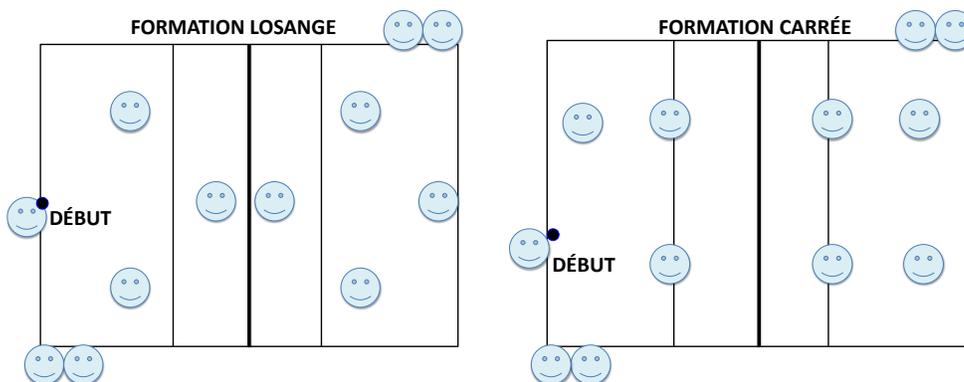
Auto-évaluation des élèves concernant leurs éléments à améliorer.

Disposition

Deux équipes de six joueurs par terrain (quatre joueurs et deux remplaçants par équipe).

Tâche suggérée

- Les échanges débutent par un service (commencer l'exercice par des services par en dessous et permettre graduellement les services par-dessus l'épaule).
- Le premier contact est une touche ou une manchette.
- Les élèves déterminent le type de formation qu'ils utiliseront en équipe entre le carré et le losange dans le seul but d'avoir une organisation commune. Les « pour » et les « contre » du choix de la formation n'ont pas à être analysés à ce moment.
- Les joueurs sur le terrain **effectuent** une rotation entre chaque échange.
- Les règles de pointage sont les mêmes qu'à l'habitude (pointage continu).
- Les parties se jouent avec les règlements officiels.



Variantes

Plus facile :

- Permettre au serveur de pénétrer dans le terrain pour effectuer son service.
- Permettre au serveur de lancer le ballon à deux mains par en dessous.

Retour réflexif

Qu'avez-vous bien réussi, seul et en équipe?

Qu'est-ce qui représente un défi dans cette activité?

Quels éléments individuels et d'équipes sont à améliorer ?

3^e TEMPS PÉDAGOGIQUE - INTÉGRATION

Fin du cours #1

QUESTIONNEMENT SUR LE COURS

Durée : 5 minutes

- À quelles stratégies avez-vous réfléchi avant d'exécuter vos attaques?
- Par quels moyens peut-on préparer une attaque pour maximiser les chances de réussite?
- Pourquoi est-il judicieux d'utiliser trois contacts avant d'attaquer?
- Quels moyens de marquer des points fonctionnaient le mieux?

COURS 2

Au cours de cette séance, l'élève apprendra à se placer efficacement afin de construire une attaque.

DURÉE : 75 minutes

1^{er} TEMPS PÉDAGOGIQUE - PRÉPARATION

DURÉE : 15 minutes

ACTIVATION DES CONNAISSANCES ANTÉRIEURES

L'enseignant demande aux élèves ce qui a influencé le déroulement des échanges lors du dernier cours (la maîtrise de la touche et de la manchette)?

OBJECTIFS ET DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

L'élève exécutera des activités avec les objectifs principaux d'attaquer les espaces libérés par les adversaires, d'effectuer une progression vers la zone adverse et d'exploiter la largeur et la longueur du terrain. Il participera à des matchs avec l'aide de ses partenaires en utilisant entre autres la touche et la manchette comme actions motrices offensives.

RÈGLES DE SÉCURITÉ ET CONSIGNE DE TRANSITION

- Utilisation des règles de sécurité et consigne de transition énumérées au cours 1.

ÉCHAUFFEMENT

(Des activités d'échauffement en lien avec les intentions des cours peuvent être ajoutées graduellement.)

- Utilisation de l'échauffement expliqué au cours 1.

2^e TEMPS PÉDAGOGIQUE - RÉALISATION

ACTIVITÉ 1 « UN PLACEMENT APPROPRIÉ »

Objectif : Exploiter la largeur et la longueur du terrain en variant la direction et la vitesse de l'objet en exécutant diverses projections.

Durée : 10 minutes

Matériel : 2 ballons par demi-terrain

But de l'activité

Envoyer le ballon dans le terrain adverse en touche ou en manchette de façon à marquer un point.

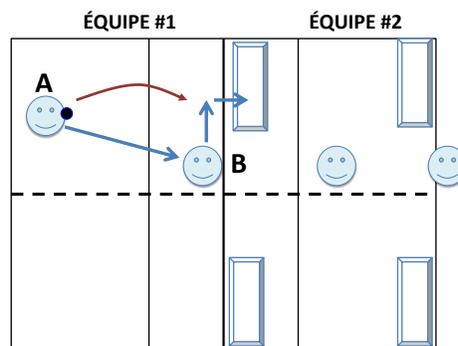
Disposition

Deux équipes de deux élèves par demi-terrain.

Deux tapis par demi-terrain.

Tâche suggérée

- L'équipe #1 s'exerce alors que l'équipe #2 ramasse les ballons.
- « A » lance son ballon en hauteur à « B » qui exécute une passe en touche au filet pour « A ».
- « A » s'avance au filet et effectue une touche ou une manchette en direction d'un des deux tapis en face de lui.
- Après 3 répétitions de chacun des joueurs de l'équipe #1 à l'attaque, le rôle des deux équipes change.
- Pour que le geste offensif soit réussi, le ballon doit atterrir sur un tapis.



Variantes

Plus facile :

- Remplacer la passe par un mouvement « attraper-lancer ».

Plus complexe :

- Débuter l'exercice par la réception d'un lancer (ou d'un service) provenant du joueur « B ».

Retour réflexif

Est-ce que la passe est importante pour bien exécuter un placement offensif? Pourquoi?

À partir d'où sur le terrain est-il plus facile d'exécuter un placement offensif en touche ou en manchette?

ACTIVITÉ 2 « UN PLACEMENT APPROPRIÉ SUR GRAND TERRAIN 1 »

Objectif : Exploiter la largeur et la longueur du terrain en variant la direction et la vitesse de l'objet en exécutant diverses projections.

Durée : 10 minutes

Matériel : 1 ballon par terrain

But de l'activité

Envoyer le ballon dans le terrain adverse en touche ou en manchette de façon à marquer un point.

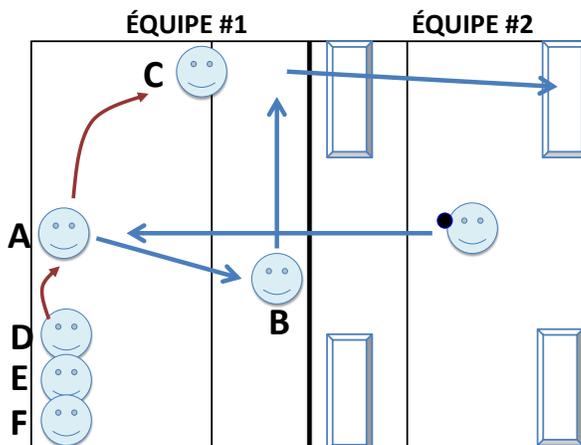
Disposition

Deux équipes de six élèves par terrain.

Quatre tapis par terrain.

Tâche suggérée

- L'équipe #1 s'exerce alors que l'équipe #2 ramasse les ballons.
- Chacun des joueurs de l'équipe #1 passe à l'attaque deux fois. Par la suite, le rôle des deux équipes change, avant de répéter la séquence.
- L'équipe #2 lance le ballon en hauteur en direction de « A ».
- « A » réceptionne le ballon en touche, manchette ou à l'aide du mouvement « attraper-lancer » à soi-même suivi d'une touche en direction de « B » qui effectue une passe en touche au filet à « C ».
- « C » effectue une touche ou une manchette en direction d'un des tapis du terrain adverse.
- Pour que le geste offensif soit réussi, le ballon doit atterrir sur un des tapis placés dans les coins du terrain.



Variantes

Plus facile :

- Débuter l'exercice d'attaque avec un lancer par en dessous à deux mains de « B ».
- Exécuter les deux premiers contacts à l'aide du mouvement « attraper-lancer » à soi-même suivi d'une touche.
- Exécuter les deux premiers contacts à l'aide du mouvement « attraper-lancer ».

Plus complexe :

- Débuter l'exercice par la réception d'un service provenant de l'équipe adverse.

Retour réflexif

Encore une fois, à partir d'où sur le terrain est-il plus facile d'exécuter un placement offensif en touche ou en manchette?

Est-ce que la passe est importante pour bien exécuter un placement offensif? Pourquoi?

ACTIVITÉ 3 « UN PLACEMENT APPROPRIÉ SUR GRAND TERRAIN 2 »

Objectif : Attaquer les espaces libérés par les adversaires.

Durée : 20 minutes

Matériel : 1 ballon par terrain

But de l'activité

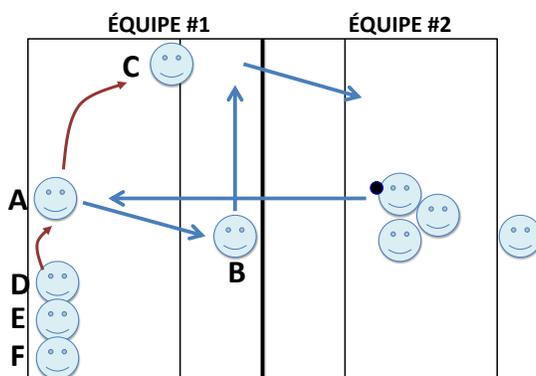
Envoyer le ballon dans le terrain adverse en touche ou en manchette de façon à marquer un point.

Disposition

Deux équipes de six élèves par terrain.

Tâche suggérée

- L'exercice de base est le même que l'activité 2, exécuté auparavant **sans** les tapis.
- En alternance avec des joueurs en attente, trois à quatre joueurs de l'équipe #2 se placent côte à côte au centre du terrain en défensive.
- Au moment où « B » effectue une passe à « C », les joueurs de l'équipe #2 se déplacent séparément et rapidement à un endroit précis sur le terrain et ne peuvent plus se déplacer.
- « C » doit alors viser un espace libre du terrain où il n'y a pas de joueurs de l'équipe adverse.
- Un point est marqué lorsque le ballon touche au sol sans qu'un joueur de l'équipe #2 ne puisse toucher au ballon en restant à sa place.
- Les parties sont de 3 minutes et les équipes changent de rôle lorsque le temps est terminé.



Variantes

- Compter les points à l'aide d'un tableau afin que les deux équipes puissent se comparer et ainsi augmenter l'intérêt pour le jeu.

Retour réflexif

Est-ce que la passe est importante pour bien exécuter un placement offensif? Pourquoi?

En offensive, à partir d'où sur le terrain est-il plus facile d'exécuter un geste offensif en touche ou en manchette?

Vers quel endroit du terrain adverse est-il plus approprié de faire un placement offensif pour favoriser un point.

ACTIVITÉ 4 « PÉRIODE DE JEU »

Objectif : Attaquer les espaces libérés par les adversaires et faire progresser l'objet vers le terrain adverse.

Durée : 15 minutes

Matériel : 1 ballon par terrain

But de l'activité

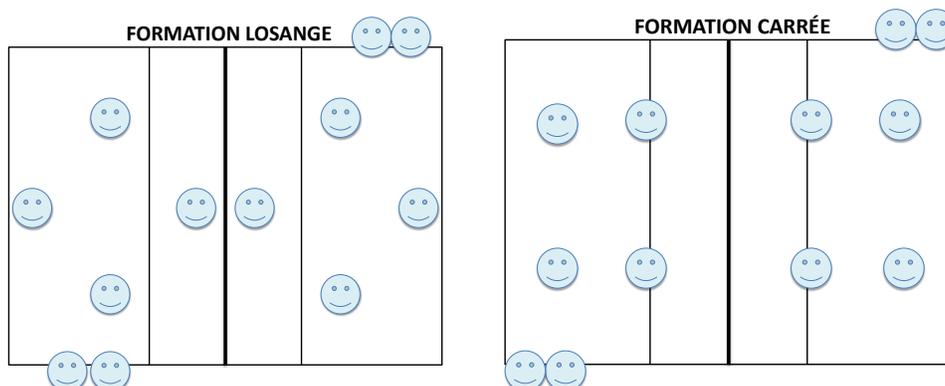
Envoyer le ballon dans le terrain adverse en touche ou en manchette de façon à marquer un point.

Disposition

Deux équipes de six joueurs par terrain (quatre joueurs et deux remplaçants par équipe).

Tâche suggérée

- L'enseignant effectue un retour réflexif sur les gestes techniques vus durant le cours.
- Les parties se jouent avec les règlements de l'annexe 7.
- **Le premier** contact et **le troisième** contact se font obligatoirement en manchette ou en touche.
- **Le deuxième** contact se fait à l'aide du mouvement « attraper-lancer ».
- Les élèves déterminent le type de formation qu'ils utiliseront en équipe entre le carré et le losange dans le seul but d'avoir une organisation commune. Les « pour » et les « contre » du choix de la formation n'ont pas à être analysés à ce moment.
- Les règles de pointage sont les mêmes qu'à l'habitude (pointage continu).
- Les élèves agissent en tant qu'arbitres. Si une situation est ambiguë entre les observateurs, le jeu « roche-papier-ciseaux » servira à déterminer à qui va le point.



Variantes

Afin de stimuler l'intérêt et la motivation chez les joueurs plus avancés, l'enseignant peut permettre que le troisième contact se fasse en utilisant le smash.

Plus facile :

- Exécuter les deux premiers contacts à l'aide du mouvement « attraper-lancer ».
- Remplacer le deuxième contact par un mouvement « attraper-lancer » à soi-même suivi d'une touche.
- Exécuter les deux premiers contacts à l'aide du mouvement « attraper-lancer » à soi-même suivi d'une touche.

Plus difficile :

- Remplacer le deuxième contact par une touche ou une manchette.

3^e TEMPS PÉDAGOGIQUE - INTÉGRATION

Fin du cours #2

QUESTIONNEMENT SUR LE COURS

Durée : 5 minutes

- Qu'est-ce qui facilite la projection du ballon dans la zone adverse?
- Est-ce que la touche et la manchette vous semblent un bon moyen d'attaque? Pourquoi?

COURS 3

Découverte de l'attaque par l'utilisation du « tip »

DURÉE : 75 minutes

1^{er} TEMPS PÉDAGOGIQUE - PRÉPARATION

DURÉE : 15 minutes

ACTIVATION DES CONNAISSANCES ANTÉRIEURES

L'enseignant demande aux élèves les principaux gestes techniques du volleyball servant à projeter le ballon en zone adverse qui ont été vus lors du dernier cours.

OBJECTIFS ET DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

L'élève explorera une nouvelle action offensive pouvant lui servir à marquer des points, le « tip ». Par la suite il exécutera des matchs avec l'objectif principal de faire progresser le ballon vers le terrain adverse, d'exploiter la largeur et la longueur du terrain et d'essayer d'attaquer les espaces libérés par l'adversaire.

RÈGLES DE SÉCURITÉ ET CONSIGNE DE TRANSITION

- Utilisation des règles de sécurité et consigne de transition énumérées au cours 1.

ÉCHAUFFEMENT

(Des activités d'échauffement en lien avec les intentions des cours peuvent être ajoutées graduellement.)

Utilisation de l'échauffement expliqué au cours 1.

2^e TEMPS PÉDAGOGIQUE - RÉALISATION

ACTIVITÉ 1 « L'ATTAQUE EN TIP »

Objectif : Appropriation du geste technique

Durée : 15 minutes

Matériel : 4 ballons par équipe de 6 élèves

But de l'activité

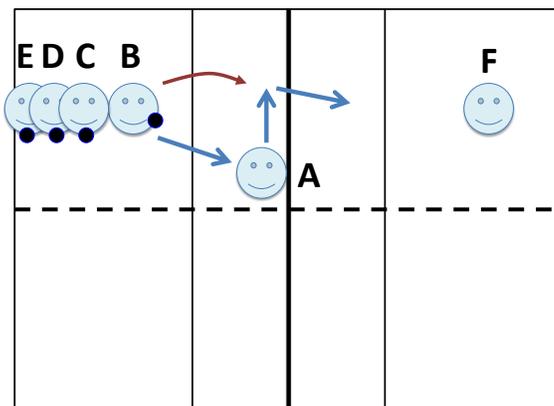
Exécuter un « tip » et comprendre ses critères de réussite.

Disposition

Une équipe de six élèves par demi-terrain.

Tâche suggérée

- Un joueur est identifié comme passeur au filet (« A »).
- Quatre joueurs se placent en file derrière la ligne du 3 mètres avec un ballon chacun et un joueur est en attente de l'autre côté du filet.
- « B » envoie son ballon en hauteur à « A » pour que celui-ci puisse lui faire une passe en touche le long du filet.
- « B » s'avance pour sauter et exécute un « tip » de l'autre côté du filet.
- « F » récupère le ballon de « B » et va se placer derrière la file alors que celui-ci prend la place de « F » en attente du prochain ballon.
- Pour être réussi, le « tip » doit passer près du filet.



Critère de réussite

Le ballon est redirigé avec le bout des doigts.

Variantes

Plus facile :

- Remplacer la passe en touche par un mouvement « attraper-lancer ».
- Remplacer la passe en touche par un mouvement « attraper-lancer » à soi-même suivi d'une touche.

Plus complexe :

- Ajouter un joueur en défensive qui essaiera de « relever » le ballon en manchette à lui-même. L'attaquant doit alors viser une zone libre afin d'éviter le défenseur.

Retour réflexif

Où doit être placée la passe afin d'augmenter les chances de réussite d'un « tip » ?

Comment est-ce possible de voir la position du défenseur lorsque l'on attaque ?

Comment l'utilisation d'un « tip » peut surprendre l'adversaire ?

ACTIVITÉ 2 « LE TIP EN SITUATION RÉELLE »

Objectif : Faire progresser l'objet vers le terrain adverse, attaquer les espaces libérés par les adversaires.

Durée : 40 minutes

Matériel : 1 ballon par demi-terrain

But de l'activité

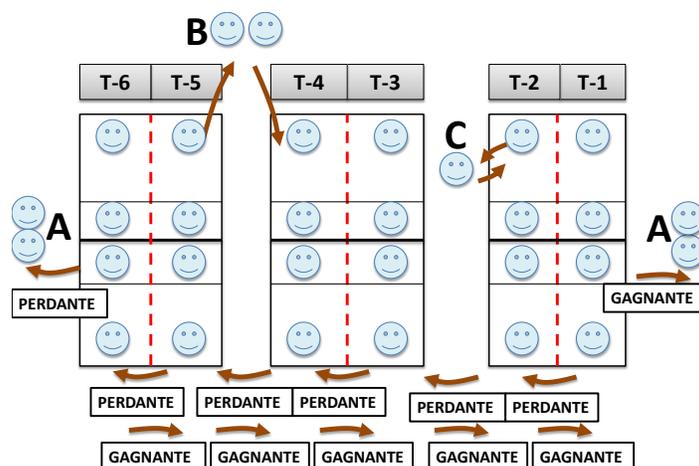
Exécuter une attaque en « tip » pour marquer des points.

Disposition

Deux équipes de deux élèves par demi-terrain.

Tâche suggérée

- Les parties sont d'une durée de trois minutes.
- Les terrains sont identifiés (terrain #1, terrain #2, etc.).
- Un service est effectué pour débiter l'échange.
- Il y a rotation des joueurs lorsqu'une équipe gagne le service.
- Un point gagné par un « tip » **équivalait à deux points** alors que d'autres façons équivalent à un point.
- Les équipes gagnantes après trois minutes montent sur le terrain supérieur alors que les équipes perdantes descendent sur le terrain inférieur.
- Les équipes en bout de terrain sortent pour une pause d'une période de jeu (voir lettre « A » sur le dessin).
- Pour un groupe nombreux, des équipes sortent entre chaque terrain pour une pause d'une période de jeu (voir lettre « B » sur le dessin).
- Il est possible pour les équipes de compter sur un joueur substitut qui entre et qui sort lors chaque rotation (voir lettre « C » dans tableau).



Variantes

Plus facile :

- L'échange débute avec un lancer provenant de l'équipe adverse.
- Exécuter les deux premiers contacts à l'aide du mouvement « attraper-lancer ».
- Exécuter les deux premiers contacts à l'aide du mouvement « attraper-lancer » à soi-même suivi d'une touche.

Autre variante

- Même exercice par équipe de trois sur demi-terrain et de quatre sur un grand terrain.
- Les élèves se placent en formation « côté-côté ».

Retour réflexif

À quoi ça sert de varier ses attaques?

Avec quel coup avez-vous marqué le plus de points?

3^e TEMPS PÉDAGOGIQUE - INTÉGRATION

Fin du cours #3

QUESTIONNEMENT SUR LE COURS

Durée : 5 minutes

- Dans quelle circonstance l'efficacité du « tip » est plus marquée?
- Quand reconnaît-on le bon moment pour effectuer le « tip »?

COURS 4

Découverte de l'attaque par le smash et utilisation du moyen d'attaque approprié

DURÉE : 75 minutes

1^{er} TEMPS PÉDAGOGIQUE - PRÉPARATION

DURÉE : 15 minutes

ACTIVATION DES CONNAISSANCES ANTÉRIEURES

L'enseignant demande aux élèves la description du geste d'attaque vu au dernier cours (le tip) et de l'avantage qu'il peut procurer à une équipe.

OBJECTIFS ET DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

L'élève commencera à expérimenter le smash à l'intérieur de deux exercices où l'environnement est contrôlé. Lors de situation de match, il aura également à exécuter le moyen d'attaque approprié parmi ceux vus lors des derniers cours.

RÈGLES DE SÉCURITÉ ET CONSIGNE DE TRANSITION

- Utilisation des règles de sécurité et consigne de transition énumérées au cours 1.

ÉCHAUFFEMENT

(Des activités d'échauffement en lien avec les intentions des cours peuvent être ajoutées graduellement.)

Utilisation de l'échauffement expliqué au cours 1.

2^e TEMPS PÉDAGOGIQUE - RÉALISATION

ACTIVITÉ 1 « LE SMASH AU MUR »

Objectif : Appropriation d'un geste technique

Durée : 10 minutes

Matériel : 1 ballon pour 2 joueurs

But de l'activité

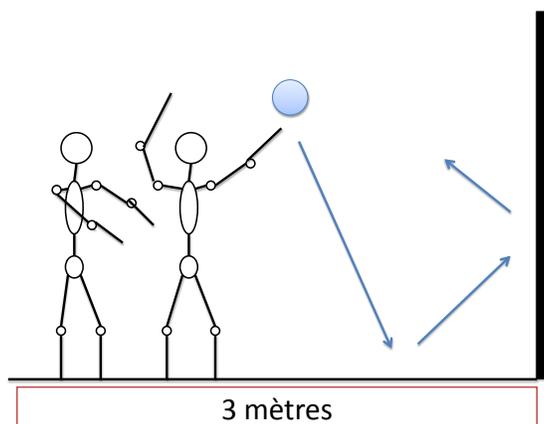
Réussir à effectuer plusieurs smashes consécutifs au mur.

Disposition

Des groupes de deux élèves placés à 3 mètres d'un mur.

Tâche suggérée

- Le premier des deux élèves frappe le ballon en smash vers le sol en direction du mur pour que celui-ci lui revienne entre les mains. Le joueur attrape le ballon et recommence 5 fois l'exercice avant de laisser le ballon au deuxième élève qui reprend l'exercice.
- Le ballon est frappé principalement avec la paume de la main, le bras complètement en extension au-dessus de la tête.
- La trajectoire du ballon doit faire en sorte que le ballon revienne directement dans ses mains sans que l'élève ne se déplace.



Critères de réussite

- Voir l'annexe 5.

Variantes

- L'élève avance ou recule de quelques pas afin de varier l'intensité de la frappe.

Plus complexe :

- L'élève enchaîne les smashes sans attraper le ballon.
- L'élève saute sur place pour frapper le ballon.
- Deux par deux, les élèves frappent le ballon à tour de rôle afin d'obtenir la plus longue séquence de contact consécutif possible.

Retour réflexif

En quoi la pleine extension du bras lors du smash est-elle importante en volleyball?

ACTIVITÉ 2 « LA CHAISE HAUTE »

Objectif : Appropriation d'un geste technique

Durée : 10 minutes

Matériel : 3 ballons par demi-terrain

But de l'activité

Réussir à effectuer des smashes au filet.

Disposition

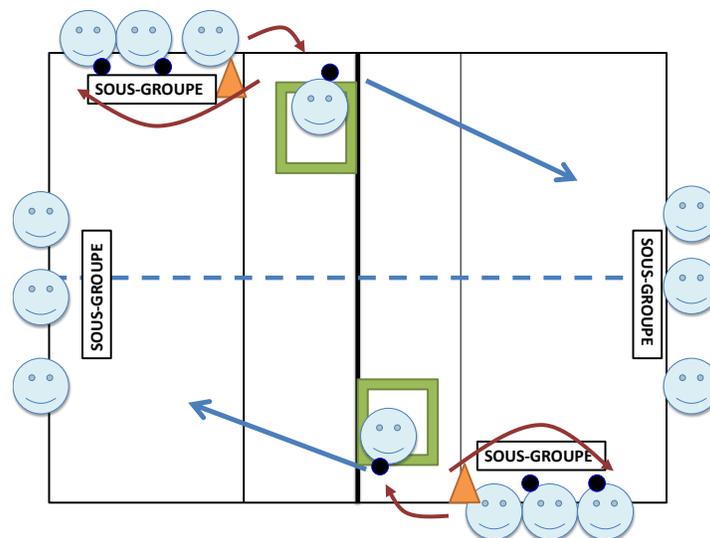
Un élève debout sur une plateforme par demi-terrain.

Trois élèves en sous-groupe à l'attaque et trois élèves en sous-groupe pour la récupération des ballons.

Les deux demi-terrains proposent des attaques à contresens.

Tâche suggérée

- L'attaquant fait parvenir son ballon à l'élève qui se trouve sur la plateforme.
- L'élève sur la plateforme tient le ballon au-dessus du filet.
- L'attaquant effectue un smash sur le ballon qui est tenu immobile par l'élève debout sur la plateforme. Celui-ci enlève sa main de sous le ballon à la toute dernière seconde.
- À tour de rôle, les élèves à la position d'attaquant effectuent des smashes en allant se replacer derrière la file d'attente par la suite.
- Les élèves en attente sur la ligne de fond récupèrent les ballons des smashes provenant de l'équipe du demi-terrain opposé et vont porter les ballons à l'élève sur la plateforme.
- Au signal de l'enseignant, les sous-groupes changent de position en se dirigeant vers la ligne de fond ou à la position d'attaquant.
- L'objectif du joueur est d'obtenir une trajectoire de ballon descendante.
- L'impulsion du joueur qui saute vers le filet doit débiter un peu après la ligne de 3m.



Critères de réussite

- Voir l'annexe 1.

Variantes

Plus complexe :

- Faire l'exercice sans plateforme et utiliser un lancer de ballon comme passe d'attaque.
- L'attaquant lance le ballon en hauteur à son coéquipier au filet (sans plateforme) qui lui retourne le ballon en touche ou en manchette au filet afin qu'il puisse attaquer.

Retour réflexif

En quoi la course d'élan est-elle importante lors du smash?

Pourquoi est-il idéal pour un attaquant est d'obtenir une trajectoire descendante lors du smash?

ACTIVITÉ 3 « LE TOUT-EN-UN »

Objectif : Faire progresser l'objet vers le terrain adverse, attaquer les espaces libérés par les adversaires.

Durée : 35 minutes

Matériel : 1 ballon par demi-terrain

But de l'activité

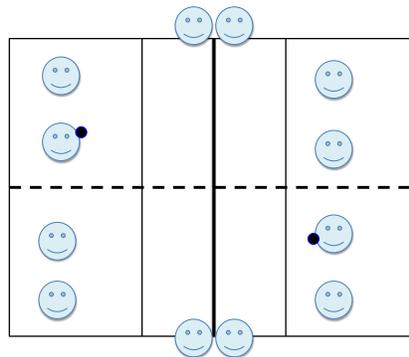
Effectuer des attaques variées en direction du terrain adverse.

Disposition

Trois équipes de deux élèves par demi-terrain.

Tâche suggérée

- Les élèves utilisent plusieurs gestes offensifs ayant été vus lors des derniers cours afin de marquer des points lors de matchs (smash, tip, attaques placées en touche ou en manchette).
- Deux équipes par demi-terrain avec une équipe en attente.
- Les parties sont de 5 points et l'équipe gagnante demeure sur le terrain.
- Les équipes ne peuvent pas marquer de points sur une erreur de l'équipe adverse, ni sur un service. **Seul un geste offensif réussi procure un point.**



Variantes

Plus facile :

- Faire des parties de 3 points.
- Débuter l'exercice par un lancer à deux mains.
- Remplacer la passe par un mouvement « attraper-lancer ».
- Remplacer la passe par un mouvement « attraper-lancer » à soi-même suivi d'une touche.
- Exécuter les deux premiers contacts à l'aide du mouvement « attraper-lancer ».
- Exécuter les deux premiers contacts à l'aide du mouvement « attraper-lancer » à soi-même suivi d'une touche.

Autre variante :

- Équipe de quatre joueurs sur un grand terrain.

Retour réflexif

Quelle attaque avait le plus haut taux de réussite?

Y avait-il des moyens de bien défendre les smashes?

3^e TEMPS PÉDAGOGIQUE - INTÉGRATION

Fin du cours #4

QUESTIONNEMENT SUR LE COURS

Durée : 5 minutes

- Bien que le smash soit efficace lorsque réussi, quand doit-on utiliser les autres moyens d'action offensifs?
- Quels éléments du jeu servent à bien préparer l'action offensive choisie?

COURS 5

Le positionnement et les rôles de chacun

DURÉE : 75 minutes

1^{er} TEMPS PÉDAGOGIQUE - PRÉPARATION

DURÉE : 15 minutes

ACTIVATION DES CONNAISSANCES ANTÉRIEURES

L'enseignant demande aux élèves la description du geste d'attaque introduit au dernier cours et pourquoi ce geste serait-il le plus utilisé lors d'un match compétitif?

OBJECTIFS ET DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

L'élève exécutera des actions motrices selon différents modes de synchronisation, avec un ou plusieurs partenaires. Il expérimentera trois options de positionnement tout en essayant de trouver la plus appropriée pour son équipe. Des notions de base sur le « passeur » seront également transmises pour chacune de ces formations.

RÈGLES DE SÉCURITÉ ET CONSIGNE DE TRANSITION

- Utilisation des règles de sécurité et consigne de transition énumérées au cours 1.

ÉCHAUFFEMENT

(Des activités d'échauffement en lien avec les intentions des cours peuvent être ajoutées graduellement.)

- Utilisation de l'échauffement expliqué au cours 1.
- Passes alternées en touches et manchettes avec 1 ou plusieurs partenaires.
- Effectuer des répétitions de frappes smashées face à un mur.

2^e TEMPS PÉDAGOGIQUE - RÉALISATION

ACTIVITÉ 1 « JEU DE RÔLE »

Objectif : Exécuter des actions motrices selon différents modes de synchronisation, avec un ou plusieurs partenaires.

Durée : 55 minutes.

Matériel : 1 ballon par terrain.

But de l'activité

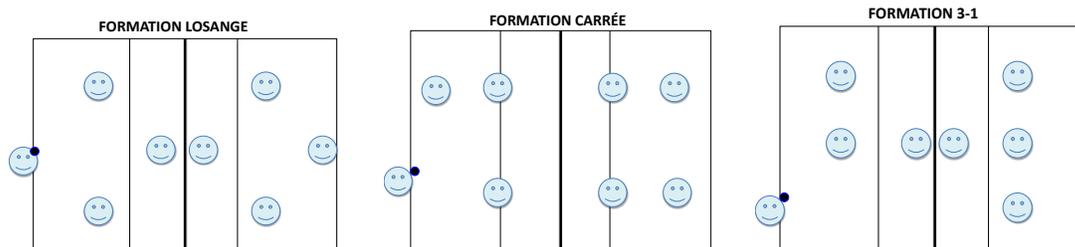
Déterminer les rôles de chaque élève selon la formation utilisée.

Disposition

Deux équipes de six joueurs par terrain (quatre joueurs et deux remplaçants par équipe).

Tâche suggérée

- L'enseignant explique, à l'aide d'exemples et de démonstrations les différentes formations possibles en 4 vs 4 (Losange, carré et 3-1) sans intervenir sur les avantages et les inconvénients (voir annexe 6).
- L'enseignant explique le rôle du passeur et de ses choix de passes en fonction des formations possibles.
- Les élèves font des parties de 8 minutes où **il n'y a pas de rotation** obligatoire entre les joueurs. Les joueurs peuvent cependant changer de position à leur guise.
- Lors des parties, les élèves identifient une formation qu'ils jugent être la plus adaptée pour leur équipe et la mettront en pratique jusqu'à la fin du cours (voir annexe 3). Il est toutefois possible qu'une équipe change de formation.
- Lors des parties, les élèves identifient la meilleure combinaison joueur/position en faisant des tests lors des matchs (qui est le meilleur passeur, attaquant, réceptionneur, etc.)
- À la toute fin du cours, l'enseignant explique les avantages et les inconvénients de chacune des formations en questionnant les élèves et en démontrant visuellement où sont les zones d'incertitude et les zones plus faciles à défendre (voir annexe 8).



Prise de conscience

- Pourquoi est-ce qu'on détermine un passeur?
- Quelle est l'importance de la communication dans une équipe et pourquoi?
- Selon vous, y a-t-il des formations plus avantageuses que d'autres?

À la suite de cette activité, l'enseignant explique la formule des matchs qui sera en fonction dès le prochain cours. Les matchs serviront d'outil de perfectionnement des stratégies offensives et d'intégration des gestes techniques vus.

3^e TEMPS PÉDAGOGIQUE - INTÉGRATION

Fin du cours #5

QUESTIONNEMENT SUR LE COURS

Durée : 5 minutes

- Est-il facile d'observer le positionnement de l'équipe adverse?
- Que faut-il faire pour être en mesure de bien l'observer et être prêt à l'exploiter?
- Est-il préférable d'avoir un passeur qui est toujours le même élève ou on privilégie l'alternance?

COURS 6

Le plan d'action

DURÉE : 75 minutes

1^{er} TEMPS PÉDAGOGIQUE - PRÉPARATION

DURÉE : 15 minutes

ACTIVATION DES CONNAISSANCES ANTÉRIEURES

L'enseignant demande aux élèves d'énumérer les formations qui ont été vues lors du dernier cours et d'identifier selon eux, les forces et faiblesses de celles-ci. Il demande également où se retrouve le passeur désigné dans chacune de ces formations.

OBJECTIFS ET DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

Chacun des membres de l'équipe explorera de nouveau les trois formations d'équipe proposées. L'élève concrétisera son choix à l'aide de ses pairs et préparera son plan d'action en lien avec l'évaluation.

RÈGLES DE SÉCURITÉ ET CONSIGNE DE TRANSITION

- Utilisation des règles de sécurité et consignes de transition énumérées au cours 1.

ÉCHAUFFEMENT

(Des activités d'échauffement en lien avec les intentions des cours peuvent être ajoutées graduellement.)

- Utilisation de l'échauffement expliqué au cours 1.
- Passes alternées en touches et manchettes avec 1 ou plusieurs partenaires.
- Effectuer des répétitions de frappes smashées face à un mur.

2^e TEMPS PÉDAGOGIQUE - RÉALISATION

ACTIVITÉ 1 « LES TESTS PRÉPARATOIRES »

Objectif : Exécuter des actions motrices selon différents modes de synchronisation, avec un ou plusieurs partenaires, faire progresser l'objet vers le terrain adverse.

Durée : 35 minutes

Matériel : 1 ballon par terrain

But de l'activité

Être en mesure d'attaquer les espaces libérés des équipes adverses à l'aide d'une meilleure compréhension des positionnements défensifs.

Disposition

Deux équipes de six joueurs par terrain (quatre joueurs et deux remplaçants par équipe).

Tâche suggérée

- Les équipes essaient chacune des trois formations possibles lors de matchs (voir l'annexe 6).
- L'activité est divisée en trois périodes d'environ 10 minutes où il n'y a pas de rotation obligatoire entre les joueurs. Les joueurs peuvent cependant changer de position à leur guise.
- À la fin du cours, les équipes pourront concrétiser leur choix de formation pour le tournoi dans leur fiche d'évaluation de l'élève (voir annexe 3).
- En essayant les différentes formations, les équipes tentent de trouver les endroits sur le terrain où il est plus facile de marquer un point.
- Les joueurs en attente indiquent sur une feuille représentant un terrain (voir annexe 4), les points de chute au sol du ballon lorsque celui-ci tombe **de son côté**. Cet exercice doit être fait pour chacune des trois formations possibles.
- À la fin de chaque période d'environ 10 minutes, les élèves de l'équipe se consultent et remarquent les endroits où ils se sont fait marquer des points.

Retour réflexif

Dans chacune des formations, où est-il plus facile de marquer des points sur le terrain?

Dans quelle circonstance la même formation pourrait-elle privilégier une équipe et non une autre?

ACTIVITÉ 2 « LE CHOIX FINAL »

Objectif : Sélection de la formation à utiliser

Durée : 20 minutes

Matériel : 1 ballon par terrain

But de l'activité

Choix de la formation définitive qui sera utilisée lors d'un tournoi aux cours 7 et 8.

Disposition

Deux équipes de six joueurs par terrain (quatre joueurs et deux remplaçants par équipe).

Tâche suggérée

- Les élèves maintiennent le choix qu'ils ont fait lors du dernier cours ou choisissent une nouvelle formation. Ils concrétisent également leur plan d'action qui sera évalué lors des deux prochains cours (voir annexe 3).
- L'équipe pratiquera le positionnement choisi jusqu'à la fin de la période lors de parties amicales.
- Les élèves observent les stratégies de leurs adversaires afin de cibler un plan d'action offensif efficace contre chaque équipe (voir annexe 3)

COURS 7 ET 8

1^{er} TEMPS PÉDAGOGIQUE - PRÉPARATION

DURÉE : 15 minutes

ACTIVATION DES CONNAISSANCES ANTÉRIEURES

L'enseignant demande aux élèves quelles sont les principales différences incluant les avantages/inconvénient des formations qui ont été démontrés lors du dernier cours.

OBJECTIFS ET DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

Les élèves participeront à un tournoi qui servira d'évaluation pour l'enseignant. Une auto-évaluation sera également demandée et les élèves seront amenés à mettre en œuvre et à appliquer efficacement un plan d'action offensif.

Les élèves seront évalués sur la progression du ballon vers le terrain adverse (les trois passes) et l'exploitation d'attaque variée (utilisation des dimensions du terrain, direction et vitesse du ballon par diverses projections comme le smash, le « tip » et le placement en touche ou manchette). Il faudra aussi qu'ils puissent attaquer les espaces libres du terrain adverse.

RÈGLES DE SÉCURITÉ ET CONSIGNE DE TRANSITION

- Utilisation des règles de sécurité et consigne de transition énumérées au cours 1.

ÉCHAUFFEMENT

(Des activités d'échauffement en lien avec les intentions des cours peuvent être ajoutées graduellement.)

- Utilisation de l'échauffement expliqué au cours 1. Passes alternées en touches et manchettes avec 1 ou plusieurs partenaires.
- Effectuer des répétitions de frappes smashées face à un mur.

2^e TEMPS PÉDAGOGIQUE - RÉALISATION

ACTIVITÉ « LE TOURNOI »

Objectif : Mobiliser les notions vues depuis le 1er cours

Durée : 120 minutes sur 2 périodes

Matériel : 1 ballon par terrain

But de l'activité

Application du plan d'action de l'équipe.

Disposition

Deux équipes de six joueurs par terrain (quatre joueurs et deux remplaçants par équipe).

Tâche suggérée

- L'ensemble du cours est consacré au tournoi (explication de la formule « tournoi à la ronde » (annexe 9).
- L'évaluation des plans d'action est effectuée par l'enseignant lors du tournoi (annexe 2).
- Les élèves sont amenés à mettre en application leur plan d'action offensif et à procéder à une auto-évaluation (annexe 3).
- Pour compiler les résultats du tournoi, l'enseignant s'aidera du tableau de compilation (annexe 10).
- Chaque équipe détermine un capitaine qui vient inscrire les résultats des parties dans un tableau de résultats accessible dans le gymnase.

À la fin du dernier cours

L'enseignant amène les élèves à objectiver sur la situation d'apprentissage.

- Demander aux élèves d'analyser l'ensemble des résultats et de porter un jugement sur les apprentissages réalisés.
- Demander aux élèves d'expliquer et de présenter leurs forces et leurs difficultés ainsi que les apprentissages réalisés en se référant à la fiche d'évaluation de l'élève (annexe 3).
- L'enseignant présente les résultats de ses observations à partir des traces consignées dans sa grille d'évaluation. Il fait part de ses commentaires sur le travail fait par chacune des équipes;
- L'enseignant questionne les élèves sur leurs réponses au questionnaire portant sur le retour réflexif
- L'enseignant demande aux élèves de relever d'autres activités collectives où ils pourront réutiliser les apprentissages acquis. Il leur demande de faire un lien avec la vie en société en ce qui concerne le respect des règles du jeu et de sécurité, la manifestation d'un esprit sportif ainsi que la capacité de coopérer.

ANNEXE 1

ÉVALUATION DIAGNOSTIQUE (1er cours)

Légende : ✓ Force • Difficulté

Nom des joueurs de chaque équipe	Actions techniques			Communication	Applique des principes d'action offensifs (smash, tip, placement en touche ou en manchette)	Capable de discuter dans le but de produire un plan d'action
	Touche	Manchette	Service	Appel du ballon au moment opportun		
1						
2						
3						
4						
5						
6						

ANNEXE 3

FICHE D'ÉVALUATION DE L'ÉLÈVE

Le volleyball en secondaire 4

Nom de l'élève : _____

Groupe : _____

Membres de mon équipe :

1- _____ (Capitaine) 4- _____
 2- _____ 5- _____
 3- _____ 6- _____

Formation choisie par mon équipe

5^e cours

Losange
 Carrée
 3-1

6^e cours + évaluation

Losange
 Carrée
 3-1

Section 1 – Forces et difficultés de mes adversaires

<i>Formation utilisée par l'équipe adverse</i>	<i>Forces à contrer et difficultés à exploiter.</i>
Équ.#	

Section 2 – Le plan d'action de mon équipe

Voici deux éléments à inclure dans votre plan d'action de l'évaluation finale :

- Exécuter trois passes avant de faire traverser le ballon de l'autre côté du filet.
- Attaquer vers les espaces libres du terrain adverse.

Choisis avec tes partenaires un élément supplémentaire du plan d'action en lien avec l'utilisation d'attaques variées.

X	
	Varier le type d'attaque utilisé (smashes, tips, placement en touche ou en manchette).
	Varier la cible attaquée en utilisant la longueur et/ou la largeur du terrain (viser le corridor de fond ou la ligne de côté du terrain).
	Varier la hauteur et la vitesse des passes.
	Émettre un message trompeur avant de faire une attaque (ex. : simuler un geste de smash et exécuter un tip).
	Autre (à spécifier) :

Section 3 – Auto-évaluation

Pointage		Équipe #				
Appose un « X » sur les éléments du plan d'action que l'équipe considère avoir réussis la plupart du temps lors des matchs.						
1	Exécuter trois passes avant de faire traverser le ballon de l'autre côté du filet.					
2	Attaquer les espaces libres du terrain adverse.					
3	Notre élément en lien avec la planification d'attaques variées (voir section 2).					
4	Conserver notre positionnement choisi (losange, carré, 3-1)					
Mon évaluation individuelle de l'équipe sur l'application du plan d'action						
Forces						
Difficultés						

Section 4 – Pour le prochain match...

Indique ce que ton équipe devra améliorer pour le prochain match ainsi que les aspects que tu aimerais améliorer individuellement :

	Éléments à améliorer de mon équipe pour le prochain match:	Mes éléments à améliorer pour le prochain match :
Match 1 Équipe #		
Match 2 Équipe #		
Match 3 Équipe #		
Match 4 Équipe #		
Match 5 Équipe #		
Match 6 Équipe #		

ANNEXE 4

FEUILLE D'INFORMATION, POINTS DE CHUTE DU BALLON

Formation carrée

			(Équipe adverse)
--	--	--	------------------

Formation losange

			(Équipe adverse)
--	--	--	------------------

Formation 3-1

			(Équipe adverse)
--	--	--	------------------

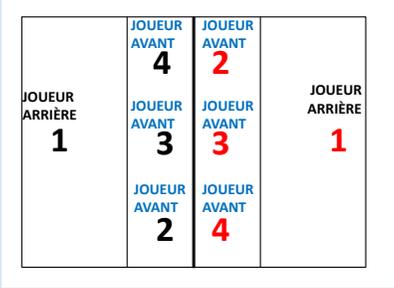
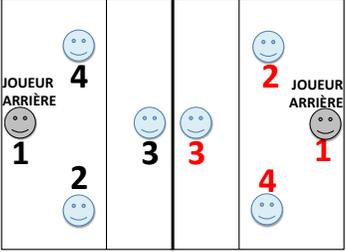
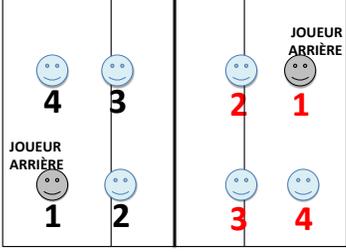
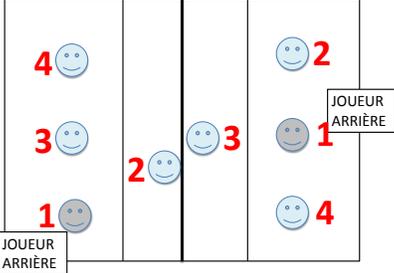
ANNEXE 5

RÉPERTOIRE DES ACTIONS TECHNIQUES POUR LE VOLLEYBALL AU SECONDAIRE

TECHNIQUES	Critères de réussite
Le mouvement « attraper-lancer »	<ul style="list-style-type: none"> • Le geste doit être un mouvement continu (sans pause). • Le geste doit respecter le plan sagittal (avant ou arrière) en restant dans l'axe de ses épaules. • Les pieds ne peuvent pas bouger, pivoter ou se déplacer lorsque le ballon est attrapé. • Le joueur doit être en mesure de voir sa cible entre ses deux bras une fois que sa passe est effectuée.
La touche	<ul style="list-style-type: none"> • Pieds en position légèrement avant-arrière à la largeur des épaules, le bassin tourné vers la cible. • Les paumes se font face et les mains sont « rondes ». • Mains au-dessus du front (coude plus haut que les épaules). • Transfert de poids à partir de la jambe arrière. • Extension complète des bras et des mains. • La tête et le corps sous le ballon.
La manchette	<ul style="list-style-type: none"> • Pieds en position légèrement avant-arrière à la largeur des épaules, le bassin tourné vers la cible. • Le tronc et les genoux sont légèrement fléchis. • Les mains sont une dans l'autre et doivent permettre de garder les pouces parallèles. • Les poignets sont « cassés » vers le sol pour bloquer les coudes. • Les bras ont une action vers le haut très courte. • Il y a transfert de poids par la poussée du pied arrière.
Le service (sous l'épaule et par-dessus l'épaule)	<ul style="list-style-type: none"> • Pieds en position légèrement avant-arrière à la largeur des épaules. Le bassin et les pieds pointent vers la cible. • Le ballon est tenu bien en ligne avec l'épaule du bras de frappe. • Le bras de frappe est ramené vers l'avant sans effectuer de rotation vers l'épaule opposée. • Il y a transfert de poids de la jambe arrière vers la jambe avant.
L'attaque pieds au sol	<ul style="list-style-type: none"> • Les pieds ainsi que les épaules doivent être orientés vers l'endroit où l'on veut envoyer le ballon. • Le bras attaquant a le coude élevé, éloigné du corps et ramené vers l'arrière, ce qui entraîne une légère rotation des épaules. De cette façon, le bras est armé et prêt à frapper. • La main frappe le ballon au centre et légèrement au-dessus et coiffe le ballon. • Il faut avoir une bonne synchronisation du mouvement afin de frapper le ballon au bon endroit.
L'attaque	<ul style="list-style-type: none"> • L'élan démarre par le pied gauche, suivi d'un placement alternatif des appuis DROITE-GAUCHE (inverser pour joueur gaucher). • Le bras non dominant pointe le ballon jusqu'au moment de la frappe. • Le contact du ballon doit se faire devant l'attaquant et non au-dessus de sa tête.

ANNEXE 6

POSITIONS DE DÉPART ET JOUEUR ARRIÈRE EN 4 CONTRE 4

<p>Emplacement des positions de départ retrouvées sur un terrain de minivolley.</p>	<p>Poste 1 à 4</p> 
<p>Formation losange</p>	
<p>Formation carrée</p>	
<p>Formation 3-1 (2 possibilités)</p>	

ANNEXE 7

RÈGLEMENTS DE JEU POUR CETTE SAÉ

Objectif

- 1 Accumuler plus de points que son adversaire en envoyant le ballon par-dessus le filet pour qu'il tombe à l'intérieur des limites du terrain de l'adversaire ou parce que celui-ci a commis une faute.

Rotation

*****Si l'enseignant décide d'utiliser la rotation des joueurs à la suite de la prise de possession du ballon pour le service.**

- 2 La rotation des joueurs se fait dans le sens horaire.
- 3 Définir un ordre de rotation de toute l'équipe (incluant les remplaçants) et la respecter pendant tout le match.

Pointage

- 4 Un point est accordé au gagnant de chaque échange : pointage continu.
- 5 Une faute commise par une équipe donne un point à l'adversaire.

Contacts du ballon

- 6 Le 2e contact peut être attrapé à deux mains.
- 7 Pour un contact attrapé : le ballon doit être attrapé et relancé dans un geste continu au niveau de la taille. Si le joueur « jongle » avec le ballon avant de l'attraper, ce n'est pas un geste continu.
- 8 Contact attrapé : Au moment où le ballon quitte les mains du joueur par un « attraper-lancer », celui-ci doit respecter le plan sagittal (l'axe épaules-hanches-pieds).
- 9 Un joueur ne peut pas utiliser ses pieds pour se déplacer, pivoter ou changer d'appui lorsqu'il est en possession du ballon.
- 10 Le ballon doit toujours être attrapé et relancé à deux mains.

Jeu au filet

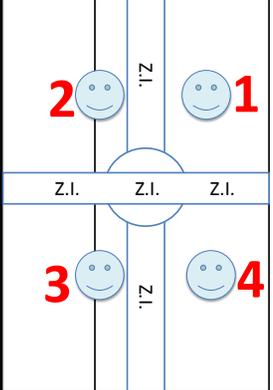
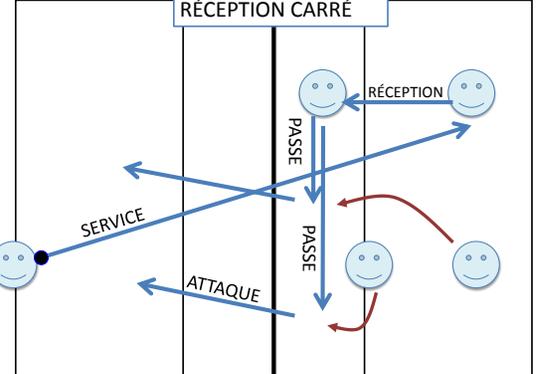
- 11 Un joueur ne peut pas toucher au filet.
- 12 Le pied d'un joueur peut toucher à la ligne centrale sous le filet sans la dépasser complètement.
- 13 Le serveur (zone arrière) ne peut pas jouer un ballon au-dessus du filet lorsqu'il se retrouve en zone avant.

Service

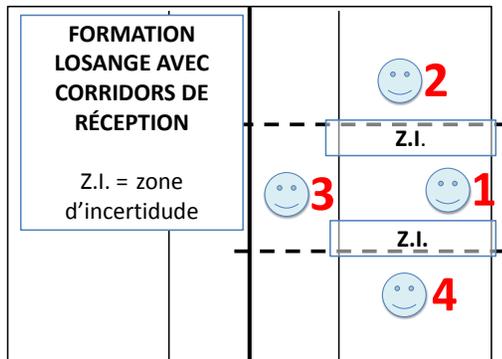
- 14 Le serveur peut s'exécuter de n'importe où derrière la ligne de fond sans toucher à la ligne.
- 15 Le serveur doit frapper le ballon avec une seule main.
- 16 Un serveur peut faire un maximum de cinq services consécutifs. Par la suite, l'équipe adverse gagne le service automatiquement (pas de point d'accordés à l'équipe adverse) et le ballon est donné à celle-ci. Le nouveau joueur dans l'ordre de rotation établi s'exécute. (Si l'enseignant fonctionne avec une rotation des joueurs, le prochain joueur de la rotation s'exécute).
- 17 Le serveur peut recommencer son lancer (mais pas son service) si celui-ci est manqué.

ANNEXE 8 LES FORMATIONS STRATÉGIQUES EN 4 CONTRE 4

FORMATION CARRÉE

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>FORMATION CARRÉ AVEC SECTEURS DE RÉCEPTION</p> <p>Z.I. = zone d'incertitude</p> </div> 	<p style="text-align: right;">Avantage</p> <p>Protection de territoire Tous les joueurs couvrent le terrain en réception et en défensive</p> <hr/> <p style="text-align: right;">Désavantages</p> <p>Récupération du ballon Cinq zones d'incertitude (Z.I. dans l'image) qui portent à confusion en réception. (Zones entre chacun des joueurs et zone au centre du terrain)</p> <p>Attaque dans un espace libre adverse Un des deux attaquants disponibles provient de l'arrière du terrain. Il exécute donc beaucoup de déplacement pour attaquer au filet</p> <p>Circulation du ballon Il n'y a aucun passeur identifié au filet. (Un passeur au filet augmente la qualité d'une passe d'attaque)</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-bottom: 5px;"> <p>2 OPTIONS DE PASSE RÉCEPTION CARRÉ</p> </div>  <p>Circulation du ballon (réception poste 1, passe poste 2 et attaque du joueur au poste 3 ou 4)</p>	<p style="text-align: right;">Recommandation</p> <p>Formation à choisir si le niveau technique de l'équipe est peu élevé et si l'équipe présente une faiblesse en réception et en couverture de terrain. La protection de votre territoire est favorisée par une bonne couverture de terrain et la circulation du ballon pourra être améliorée en identifiant dès le départ un passeur (idéalement au poste 2).</p> <p>Attention! L'efficacité de l'attaque est diminuée par le fait qu'un des attaquants se trouve derrière en fond de terrain.</p>

FORMATION LOSANGE



Avantages

Circulation du ballon

Un passeur est identifié au filet avant le début de l'échange, ce qui amène moins de confusion.

Attaque dans un espace libre adverse

Deux possibilités d'attaquants disponibles facilement au filet.
(Possibilité en poste 2 et 4, de chaque côté du passeur qui est en poste 3)

Récupération du ballon

Seulement deux zones d'incertitude en réception (zones entre chacun des joueurs réceptionneurs).
Attention, insister pour que le passeur soit très près du filet!

Récupération du ballon

Possibilité de désigner un *réceptionneur prioritaire* (celui en poste 1) qui diminuera le nombre de décisions à prendre en réception et en défensive (pour des équipes avancées)

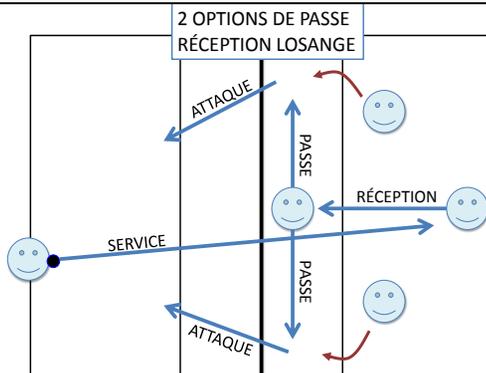
Désavantages

Protection de territoire

Moins de joueurs pour couvrir le terrain en réception et en défensive (car le passeur est au filet).

Récupération du ballon

Les joueurs doivent maîtriser suffisamment les habiletés de base en réception et en défensive.



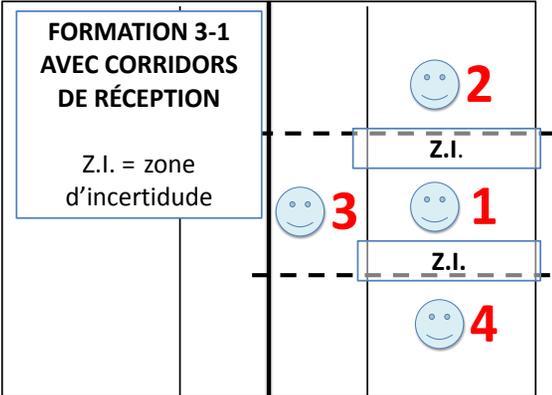
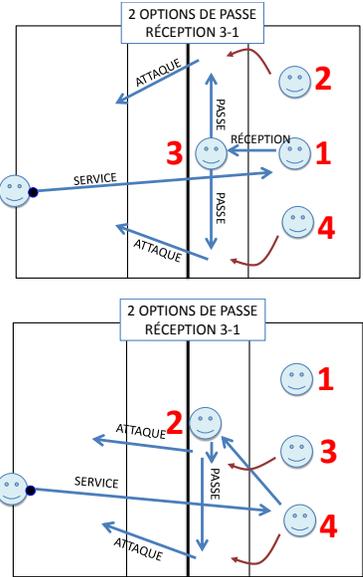
Circulation du ballon (réception poste 1, passe poste 3 et choix d'attaque poste 2 ou 4)

Recommandation

Formation à choisir si le niveau technique de base est maîtrisé en réception et si l'équipe présente une force en couverture de terrain. L'efficacité de l'attaque est augmentée par le fait que deux attaquants se trouvent facilement disponibles au filet. La circulation du ballon est favorisée par le passeur identifié au filet (poste 3) et la possibilité d'identifier un réceptionneur prioritaire en fond de terrain (poste 1).

Attention! Il vous faut un niveau technique de base en réception pour pallier à la faiblesse en couverture de terrain (la protection de votre territoire!).

FORMATION 3-1

<div data-bbox="109 332 661 727"> <p>FORMATION 3-1 AVEC CORRIDORS DE RÉCEPTION</p> <p>Z.I. = zone d'incertitude</p>  </div>	<p style="text-align: right;">Avantages</p> <p>Circulation du ballon Un passeur est identifié au filet avant le début de l'échange, ce qui amène moins de confusion.</p> <p>Attaque dans un espace libre adverse Deux possibilités d'attaquants disponibles facilement au filet. (Possibilité en poste 2 et 4 lorsque le passeur est en poste 3 ou en poste 3 et 4 si le passeur est en poste 2)</p> <p>Récupération du ballon Seulement deux zones d'incertitude en réception (zones entre chacun des joueurs réceptionneurs). <i>Attention, insister pour que le passeur soit très près du filet!</i> Le centre du terrain est plus facilement défendable (zone propice au tip).</p> <p>Récupération du ballon Possibilité de désigner un <i>réceptionneur prioritaire</i> (élève en poste 1 lorsque celui-ci a été le dernier serveur) qui diminuera le nombre de prises de décision à exécuter en réception et en défensive.</p>
	<p style="text-align: right;">Désavantages</p> <p>Protection de territoire Moins de joueurs pour couvrir le terrain en réception et en défensive (car le passeur est au filet).</p> <p>Récupération du ballon Beaucoup d'espace difficile à couvrir en fond de terrain. Les joueurs doivent maîtriser suffisamment les habiletés de base en réception et en défensive.</p> <p style="text-align: right;">Recommandation</p> <p>Formation à choisir si l'équipe adverse a de la difficulté à atteindre le corridor de fond de terrain, si votre équipe présente une force en couverture de terrain et si votre niveau technique de base est maîtrisé en réception.</p> <p>L'efficacité de l'attaque est augmentée par le fait que deux attaquants se trouvent facilement disponibles au filet. La circulation du ballon est favorisée par le passeur identifié au filet (poste 3) et la possibilité d'identifier un réceptionneur prioritaire en fond de terrain (poste 1).</p>

ANNEXE 9

ORGANISATION D'UN TOURNOI À LA RONDE

L'avantage de cette formule est que toutes les équipes jouent une contre l'autre.

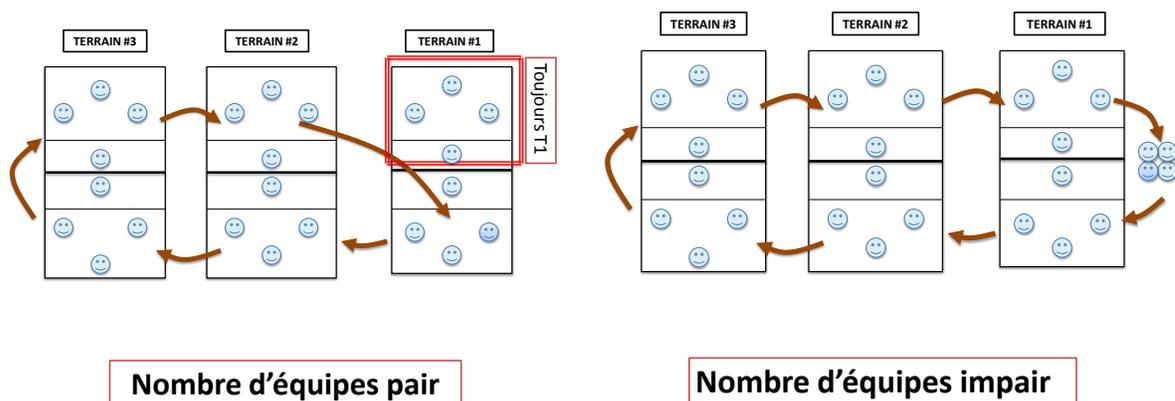
Disposition:

- Selon le nombre de terrains disponibles, déterminez le terrain #1, #2, #3, etc.
- Les équipes se placent aléatoirement sur les terrains.

Déroulement :

- Déterminer un nombre pair d'équipes.
- Utilisez une période de temps déterminée par match afin de ne pas cumuler du retard (ex. : 9 minutes +1 minute de transition).
- À l'issue de la période de temps, les équipes se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles d'une montre à l'exception **d'une équipe qui reste toujours sur le même terrain (voir exemple 1)**.
- Si égalité à la fin de la période de temps, jouer un dernier point.
- Pour un nombre impair d'équipe, une équipe est en pause au bout du gymnase. Elle entre dans le jeu au prochain match alors qu'une autre équipe va en pause. Dans ce cas-ci, aucune équipe ne reste toujours sur le même terrain (voir exemple 2).

Le classement final est déterminé selon le nombre de victoires lorsque toutes les équipes se seront affrontées. Si deux équipes se retrouvent à égalité, celle ayant gagné le match lors de leur confrontation terminera devant au classement. S'il y a triple égalité, le cumul des points « pour » des équipes **pour les matchs joués entre elles** sera divisé par le cumul des points « contre ». Les coefficients détermineront le classement de ces trois équipes en considérant le coefficient le plus élevé et le plus faible.



ANNEXE 10

TABLEAUX DE COMPILATION (1^{er} exemple de modèle)

Six équipes sur trois terrains

Cours #	Terrain #1				Terrain #2				Terrain #3					
	5		VS		6	3		VS		4	1		VS	
1		VS		3	2		VS		5	4		VS		6
2		VS		6	1		VS		4	3		VS		5
1		VS		5	2		VS		4	3		VS		6
4		VS		5	2		VS		3	1		VS		6

Équipes	Nombre de victoires	Points « pour »	Points « contre »	Coefficient	Classement
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Le classement final est déterminé selon le nombre de victoires lorsque toutes les équipes se seront affrontées.

Si deux équipes se retrouvent à égalité, celle ayant gagné le match lors de leur confrontation terminera devant au classement.

S'il y a triple égalité, le cumul des points « pour » des équipes, **pour les matchs joués entre elles**, sera divisé par le cumul des points « contre ». Les coefficients détermineront le classement de ces trois équipes en considérant le coefficient le plus élevé au plus faible.

TABLEAUX DE COMPILATION (2e exemple de modèle)

Six équipes sur 2 terrains

Cours #	Terrain #1				Terrain #2					
	1		VS		3	5		VS		6
	2		VS		3	4		VS		5
	2		VS		4	1		VS		6
	3		VS		6	1		VS		5
	3		VS		4	2		VS		5
	1		VS		4					
	2		VS		6	3		VS		5
	1		VS		2	4		VS		6

Équipes	Nombre de victoire	Points « pour »	Points « contre »	Coefficient	Classement
1					
2					
3					
4					
5					
6					

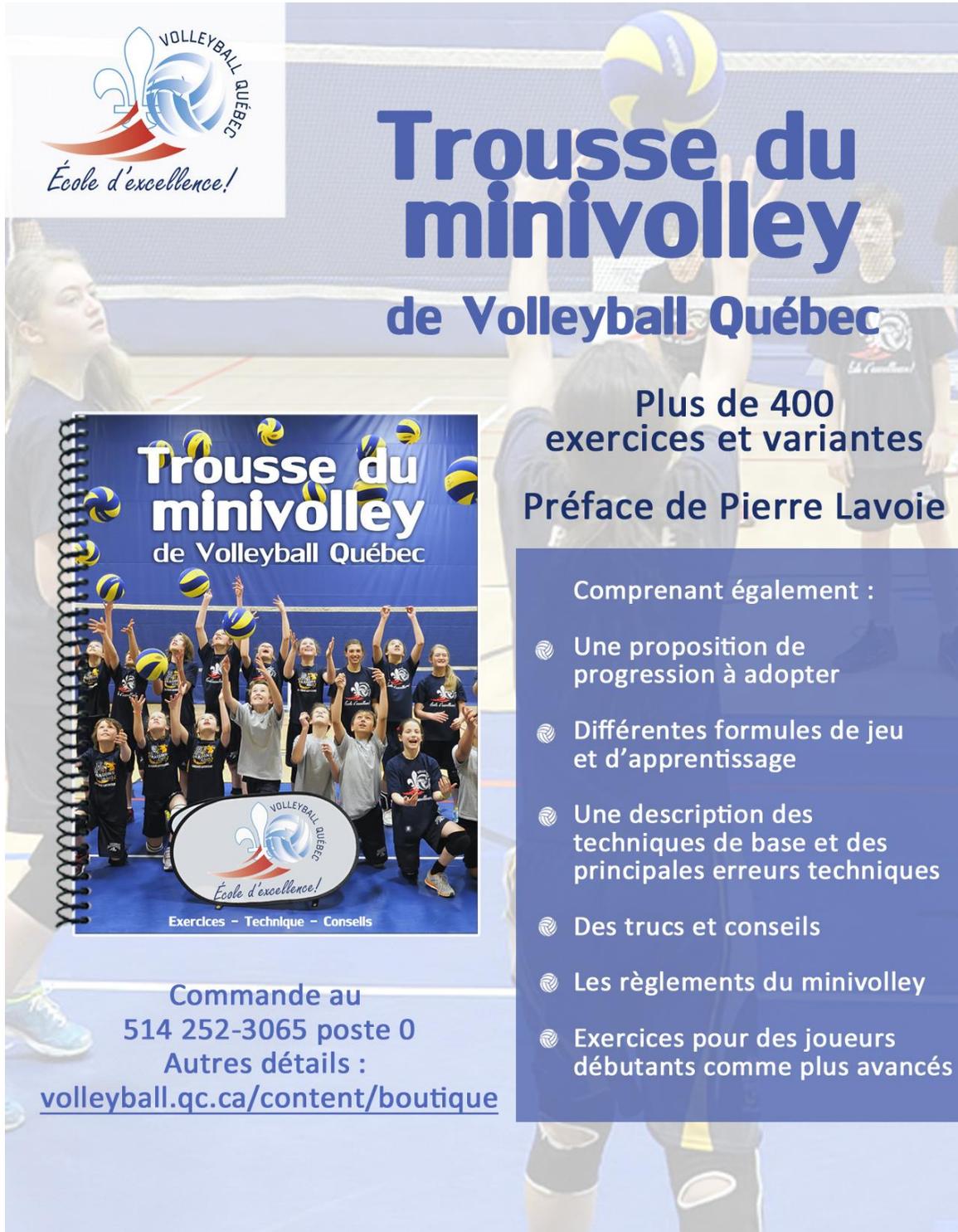
Le classement final est déterminé selon le nombre de victoires lorsque toutes les équipes se seront affrontées.

Si deux équipes se retrouvent à égalité, celle ayant gagné le match lors de leur confrontation terminera devant au classement.

S'il y a triple égalité, le cumul des points « pour » des équipes, **pour les matchs joués entre elles**, sera divisé par le cumul des points « contre ». Les coefficients détermineront le classement de ces trois équipes en considérant le coefficient le plus élevé au plus faible.

ANNEXE 11

OUTIL SUPPLÉMENTAIRE



Trousse du minivolley
de Volleyball Québec

Plus de 400
exercices et variantes

Préface de Pierre Lavoie

Comprenant également :

- Une proposition de progression à adopter
- Différentes formules de jeu et d'apprentissage
- Une description des techniques de base et des principales erreurs techniques
- Des trucs et conseils
- Les règlements du minivolley
- Exercices pour des joueurs débutants comme plus avancés

Commande au
514 252-3065 poste 0
Autres détails :
volleyball.qc.ca/content/boutique

ANNEXE 12

RECOMMANDATION SUR LE TYPE DE BALLON À UTILISER

Volleyball Québec propose aux enseignants du secondaire quelques pistes afin de les aider à effectuer un choix éclairé lorsque vient le temps de se procurer des ballons de volleyball.

Le choix d'un ballon offrant un meilleur contrôle, une vitesse adéquate et un contact moins douloureux pour les bras permettra l'atteinte des **deux éléments qui favorisent le plaisir du jeu** ; les longs échanges et le succès dans les actions des élèves. Il est fort à parier que si le jeune joueur a du plaisir en jouant, il aura le souhait de progresser et de s'améliorer.

Différents facteurs peuvent être pris en compte par l'enseignant lors de son choix à l'achat d'un type de ballon. Par exemple, il est important de considérer la capacité des élèves à obtenir du succès dans leurs actions. De plus, il ne faut pas oublier qu'éventuellement les élèves pourront progresser vers l'utilisation d'un ballon de plus en plus similaire à celui utilisé en compétition.

Différents types de ballon peuvent être utilisés selon les besoins sans nécessairement qu'ils soient de « vrais » ballons de volleyball (ballon de plage, ballon de kinball, ballon surdimensionné ou tout autre ballon adaptant la vitesse du jeu et la facilité de l'élève à le contrôler). Lorsque l'élève vivra du succès sur une base régulière, un changement de ballon pourra être considéré.



Pour l'enseignement du volleyball à l'école, et principalement dans les premières années du secondaire, Volleyball Québec recommande le ballon MVA 123 SL de Mikasa. Sa grosseur et son apparence sont similaires à un « vrai » ballon de volleyball et il offre une vitesse de jeu adéquate pour ce niveau. De plus, sa légèreté et sa texture permettent un contact moins « douloureux » avec les bras.