



## Projet pédagogique CM1 CM2

**Objectifs du cycle : Initiation et découverte du volley sport collectif avec un ballon**

### Les apports de l'activité volley pour l'enfant

Comprendre le but du jeu et la spécificité du volley : Faire tomber la balle dans le camp adverse et empêcher la balle de tomber dans son camp

Dépasser le problème du non jeu et ou du renvoi direct

Lire la trajectoire, se déplacer derrière la balle et dépasser l'appréhension du contact

Recherche de la continuité et de la rupture (logique de l'activité)

Attaquer une cible horizontale au sol

Défendre une cible horizontale au sol

Vaincre l'appréhension de la balle

Apprendre à attraper un ballon

Lecture de trajectoire de balle

Se déplacer, être en mouvement après avoir lancé le ballon

Se situer, se repérer dans l'espace.

Notions de hauteur de balle

Apprendre passe à 10 doigts

Apprendre à smasher (logique de l'activité)

Apprendre à coopérer avec un partenaire

Apprendre à arbitrer et faire respecter des règles de jeu

Apprendre à renvoyer un ballon

### Séance type utilisée :

#### Mise en activité

Jeu d'échauffement : Guerre des ballons

Situations de 1x1 en coopération.

#### Situation d'apprentissage : situations jouées

1x1 terrain 2m largeur sur 3m de profondeur et 2x2 4 m largeur sur 4 m de profondeur. Montée descente. Soit en opposition (matches) soit en coopération (contrat, maximum d'échanges sur un temps donné)

#### Bilan de séance et retour au calme



## Séance 1

Explication de l'activité explication but du jeu, découverte du ballon, jeux.  
Règles de fonctionnement.

**Objectifs : Différencier continuité et rupture.**

**Connaitre la logique de l'activité (faire tomber la balle dans le camp adverse et empêcher qu'elle tombe dans son camp)**

**Vaincre l'appréhension de la balle en utilisant le rebond.**

**Apprendre à attraper un ballon et faire une passe haute.**

### Mise en activité

Guerre des ballons : envoyer le plus de ballons possible en un certain temps dans le camp adverse, l'équipe qui a le moins de ballons dans son camp à la fin du temps l'emporte).  
Evolutions : avec envoi en passe haute, manchette, service, attaque.

### Situation d'apprentissage et de référence

1x1 en situation coopération. Rebond, attrapé lancer. Réaliser un maximum d'échanges en un temps donné ou réussir tant d'échanges (contrat)

Même situation mais en opposition. Compter les points, montée descente

1x1 en situation coopération. Rebond, passe collée renvoi. Réaliser un maximum d'échanges en un temps donné ou réussir tant d'échanges (contrat)

Même situation mais en opposition. Compter les points, montée descente.

1x1 en situation coopération. Attrapé lance pousse. Réaliser un maximum d'échanges en un temps donné.

Même situation mais en opposition. Valoriser la rupture en bonifiant les pts (2 pts si le ballon tombe direct par terre). Compter les points, montée descente

### Bilan de séance et retour au calme

## Séance 2



**Objectifs : Découvrir et agir sur la notion de déplacement. Se déplacer, jouer le ballon et se replacer ou faire une autre action. Jeu sans ballon**

Mise en activité

1x1 en situation coopération. attrapé renvoi + faire le tour du plot. Réaliser un maximum d'échanges en un temps donné.

Situation d'apprentissage et de référence :

1x1 en situation coopération. Passe collé + faire le tour du plot. Réaliser un maximum d'échanges en un temps donné.

Même situation mais en opposition. Compter les points, montée descente.

1x1 en situation coopération. Attrapé lance pousse + faire le tour du plot.

Même situation mais en opposition. Compter les points, montée descente.

Bilan de séance et retour au calme

### Séance 3

**Objectifs : Se repérer et se situer dans l'espace. Notions de hauteur de balle**

Mise en activité

1x1 en situation coopération. Faire rebondir la balle deux fois à 2 mains, renvoi en passe et faire le tour du plot. Réaliser un maximum d'échanges en un temps donné.

Situations d'apprentissage et de référence

1x1 en situation coopération. Faire rebondir la balle deux fois avec chaque main, renvoi en passe et faire le tour du plot. Réaliser un maximum d'échanges en un temps donné.

Même situation mais en opposition. Compter les points, montée descente.

1x1 en situation coopération. Attrapé, lancer, taper dans ses mains et renvoyer la balle en passe + tour du plot. Réaliser un maximum d'échanges en un temps donné.

Même situation mais en opposition. Compter les points, montée descente. Autres variables : taper 2 fois dans ses mains, toucher son pied, mettre les mains à la taille.

Bilan de séance et retour au calme

### Séance 4



**Objectifs : Manipuler la balle sans la bloquer ou porter (passe haute 10 doigts).  
Introduction au smash (logique de l'activité)**

Mise en activité

1x1 en situation coopération. Attrapé lance pousse et pousse. Réaliser un maximum d'échanges dans un temps donné.

Situations d'apprentissage et de référence

1x1 en situation coopération. 3 touches de balle de volley classique même sur l'engagement. L'attrapé est interdit. Possibilité de rajouter le fait de toucher le plot.  
Même situation mais en opposition. Compter les points, montée descente. Possibilité de rajouter le fait de toucher le plot.

1x1 en situation opposition. Introduction au smash, facteur de rupture. 1 touche classique, attrapé et lancer pour smasher. Le point marqué si c'est un smash compte double ou si la balle tombe directement par terre sans être touché par l'adversaire.

Bilan de séance et retour au calme

## Séance 5

**Objectifs : Apprendre à coopérer avec un partenaire (1x1 + 1x1 et 2x2)**

Mise en activité

1x1 + 1x1 en situation coopération relais. 3 touches de balle obligatoire sans attraper la balle et toucher son partenaire qui prend le relais. Réaliser un maximum d'échanges dans un temps donné.

Même situation mais en opposition. Compter les points, montée descente.

Situations d'apprentissage et de référence

2x2 en situation coopération. Un enfant près du filet et l'autre derrière. 1 touche chacun minimum. Réaliser un maximum d'échanges dans un temps donné. Autres variables : Changer de poste après avoir renvoyé le ballon. Si c'est trop dur, autoriser l'attrapé. Réaliser un maximum d'échanges dans un temps donné.

Formule King of The Beach (KOB). Tout le monde joue avec tout le monde.

Même situation en opposition. Compter les points, montée descente.

2x2 en situation coopération. Rebond, attrapé, attrapé et renvoi en passe 3ème touche. Réaliser un maximum d'échanges en un temps donné. Formule KOB.



Même situation en opposition. Compter les points, montée descente.

Bilan de séance et retour au calme

## Séance 6

**Objectifs : Apprendre à coopérer avec un partenaire et construire en 3 touches de balles pour attaquer la cible adverse**

Mise en activité

2x2 en situation coopération. Attrapé sans lance pousse + attrapé lance pousse + attrapé lance pousse ou pousse pour les meilleur(e)s. Réaliser un maximum d'échanges en un temps donné. Même situation mais en opposition. Compter les points, montée descente. Formule KOB.

Situations d'apprentissage et de référence

2x2 en situation coopération. Attrapé puis 2 touches classiques sans attrapé puis passer sous son partenaire. Réaliser un maximum d'échanges dans un temps donné.  
Même situation mais en opposition. Compter les points, montée descente. Formule KOB.

2x2 en situation coopération. Faire rebondir la balle + passe + 2 touches classiques puis passer sous son partenaire. Réaliser un maximum d'échanges en un temps donné.  
Même chose mais en situation d'opposition. Compter les points, montée descente. Formule KOB. Variables : smash compte 2 points, favoriser la rupture en mettant 2 points si le ballon tombe au sol directement sans être touché par l'adversaire.

Bilan de séance et retour au calme